

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan bentuk wujud budaya manusia, yang mempunyai sifat dinamis dan syarat dalam perkembangan. Berlangsungnya perubahan dan perkembangan pendidikan selaras dengan perubahan budaya pada kehidupan manusia. Untuk mengantisipasi kepentingan masa depan, perlu terus melakukan perubahan dalam arti meningkatkan pendidikan di semua tingkatan (Susanto dkk, 2012: 1).

Persyaratan pendidikan saat ini mengarah pada pendidikan di abad ke-21 dan terwujud dalam proses pembelajaran yang lebih kolaboratif, inovatif, dan modern. Salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan pendidikan abad 21 adalah guru harus mampu menciptakan media pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan lainnya. Hal ini bertujuan untuk membantu guru memperdalam pemahamannya dan menciptakan hal-hal yang lebih menarik untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar (Ulfa dan Rozalina, 2019: 11).

Model dan media pembelajaran diperlukan dalam proses belajar mengajar, yang berguna mendorong siswa untuk belajar. Menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat, dapat menjadikan lingkungan belajar yang membangun potensi dalam diri siswa sehingga siswa mampu mengembangkan dirinya.

Berdasarkan studi pendahuluan, wawancara yang dilaksanakan dengan guru mata pelajaran biologi di salah satu Madrasah Aliyah yang berada di Kabupaten Sukabumi, diperoleh informasi bahwa KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada mata pelajaran biologi kelas XI IPA di Madrasah Aliyah tersebut yaitu 73, rata-rata nilai siswa kelas XI IPA yaitu 70, dengan persentase kelulusannya yaitu 45% yang berarti terdapat 55% belum memenuhi KKM, maka dari itu hasil belajar siswa kelas XI IPA di Madrasah Aliyah tersebut pada mata pelajaran biologi terbilang rendah. Menurut guru mata pelajaran biologi di Madrasah Aliyah tersebut, nilai siswa pada tahun ajaran lalu yang rendah yaitu salah satunya pada materi sistem reproduksi.

Selain itu didapatkan juga informasi bahwa aktivitas belajar mengajar di kelas juga cenderung pasif. Model pembelajaran yang dipakai oleh guru kurang bervariasi, dan model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran konvensional dan *discovery learning*. Selain melaksanakan wawancara kepada guru mata pelajaran biologi, dilaksanakan juga wawancara kepada siswa kelas XI IPA dan XII IPA masing-masing sebanyak enam siswa yang dipilih secara acak. Setelah melaksanakan wawancara kepada enam siswa kelas XI IPA, didapatkan informasi bahwa siswa merasa bosan dengan cara mengajar guru mata pelajaran biologi, sehingga siswa bosan mendengarkan dalam menerima pelajaran, hal inilah yang membuat siswa pasif dalam pembelajaran di kelas dan berkurangnya kemampuan siswa dalam menerima pelajaran sehingga berakibat pada hasil belajarnya. Menurut siswa kelas XII IPA, ada beberapa materi pada mata pelajaran biologi kelas XI yang menurut mereka sulit, salah satunya yaitu materi sistem reproduksi.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran salah satunya adalah guru harus mampu mengembangkan model pembelajaran yang bermakna bagi siswanya. Maka dari itu, dalam merancang model pembelajaran guru perlu kreatif yang menjadikan siswa dapat berpartisipasi, aktif dan kreatif dalam materi yang diajarkan. Menurut Diena dkk (2015: 17) model pembelajaran adalah suatu cara atau usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyampaikan proses pembelajaran seperti yang diinginkan dalam rangka merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang kegiatan belajar dengan baik, memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Model pembelajaran *scramble* adalah suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan jawaban dan memecahkan masalah yang ada, dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban beserta alternatif jawaban yang tersedia. Bentuk *scramble* bermacam-macam, yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scarmble* wacana. Model pembelajaran ini membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok untuk menemukan solusi dari masalah tersebut (Shoimin, 2014: 166).

Menurut Huda (2014: 304) langkah-langkah model pembelajaran *scramble* adalah sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran; (2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok; (3) Guru membagikan lembar kerja kepada siswa beserta jawaban yang telah diacak susunannya; (4) Guru memberikan durasi waktu untuk mengerjakan soal; (5) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru; (6) Guru mengecek waktu dan pekerjaan siswa; (7) Jika durasi waktu dalam pengerjaan soal sudah habis, maka siswa harus mengumpulkan lembar jawaban kepada guru; (8) Guru melaksanakan penilaian; dan (9) Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada kelompok yang berhasil, dan memberikan semangat kepada kelompok yang belum cukup berhasil.

Pada penelitian ini model pembelajaran *scramble* diterapkan pada pembelajaran materi sistem reproduksi, yang diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan siswa lebih aktif, berkreasi, melatih kekompakan siswa dalam kelompok, melatih keberanian, mempelajari materi dengan santai, serta tidak menjadikan siswa bosan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi pada mata pelajaran biologi memiliki beberapa sub materi yang dipelajari, di antaranya sistem reproduksi manusia. Materi sistem reproduksi memiliki materi yang banyak untuk dipahami. Materi yang dibahas berkaitan dengan struktur, fungsi, dan proses pembentukan sel seksual, ovulasi, menstruasi, pembuahan, kehamilan, dan kelainan yang dapat muncul pada sistem reproduksi manusia. Materi sistem reproduksi manusia berkaitan dengan kehidupan nyata makhluk hidup karena salah satu ciri makhluk hidup adalah reproduksi. Ada istilah-istilah penting dalam pembelajaran ini yang harus dipahami sepenuhnya oleh siswa. Selain mempelajari konsep sistem reproduksi, siswa perlu memahami pentingnya mempelajari materi karena relevan dengan kehidupan nyata siswa (Mukarromah dkk, 2019: 93).

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dilaksanakan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi sistem reproduksi?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi sistem reproduksi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi sistem reproduksi?

C. Tujuan Penelitian

Bersumber rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi sistem reproduksi.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi sistem reproduksi.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi sistem reproduksi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi guru
 - a. Memperoleh inspirasi mengenai model pembelajaran *scramble*.
 - b. Terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran sistem reproduksi.
2. Bagi siswa
 - a. Memperoleh pengalaman belajar sambil bermain.
 - b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* pada materi sistem reproduksi.

3. Bagi peneliti
 - a. Memperoleh pengetahuan baru mengenai penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran dan solusi terkait dengan permasalahan pendidikan, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran biologi kelas XI semester genap di tingkat SMA/MA, terdapat beberapa materi yang salah satunya yaitu sistem reproduksi. Kompetensi Dasar (KD) pada materi sistem reproduksi memfokuskan penelitian pada Kompetensi Dasar (KD) ranah kognitif yaitu KD 3.12 Menganalisis hubungan struktur jaringan penyusun organ reproduksi dengan fungsinya dalam sistem reproduksi manusia (Permendikbud, 2018: 54).

Menurut Susanto (2013: 5), hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar, baik ditinjau dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Adapun menurut Achdiyat dan Utomo (2018: 237), bahwa hasil belajar bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam bentuk angka atau skor. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu hasil belajar pada ranah kognitif, ranah kognitif ini berhubungan dengan hasil belajar intelektual. Menurut Budiyono (2015: 84-88) hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom terdapat tujuan yang terdiri dari enam tingkat yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Menurut Anderson dan Krathwohl dalam Gunawan dan Palupi (2012: 105) Taksonomi Bloom ranah kognitif yang sudah direvisi yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Scramble adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan jawaban dan memecahkan masalah yang ada, dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban beserta alternatif jawaban yang tersedia. Bentuk *scramble* bermacam-macam, yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana. Model pembelajaran *scramble* adalah model dengan

gaya permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Model pembelajaran *scramble* merupakan model yang menitikberatkan pada latihan-latihan berupa permainan kelompok. Model pembelajaran ini membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok untuk membantu mereka berpikir kritis satu sama lain dalam kelompok sehingga lebih mudah untuk menemukan solusi dari masalah tersebut (Shoimin, 2014: 166).

Langkah-langkah model pembelajaran *scramble* menurut Huda (2014: 304), adalah sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran; (2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok; (3) Guru membagikan lembar kerja kepada siswa beserta jawaban yang telah diacak susunannya; (4) Guru memberikan durasi waktu untuk mengerjakan soal; (5) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru; (6) Guru mengecek waktu dan pekerjaan siswa; (7) Jika durasi waktu dalam pengerjaan soal sudah habis, maka siswa harus mengumpulkan lembar jawaban kepada guru; (8) Guru melaksanakan penilaian; dan (9) Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada kelompok yang berhasil, dan memberikan semangat kepada kelompok yang belum cukup berhasil.

Menurut Shoimin (2014: 168-169), kelebihan dari model pembelajaran *scramble* ini antara lain: (1) Siswa aktif dalam pembelajaran karena diberi tanggung jawab atas kesuksesan kelompoknya; (2) Memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, siswa dapat berkreasikan sekaligus belajar dan berpikir, belajar dengan santai dan membuat siswa tertekan; (3) Menumbuhkan rasa solidaritas dalam kelompok; (4) Mengesankan juga sulit dilupakan karena materi diberikan melalui metode permainan; dan (5) Menumbuhkan sifat kompetitif yang dapat mendorong siswa untuk maju.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *scramble* ini antara lain sebagai berikut: (1) Kadang kala sulit merencanakannya dikarenakan terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar; (2) Membutuhkan waktu yang panjang dalam menerapkannya, sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang sebelumnya telah ditentukan; (3) Pembelajaran akan sulit diterapkan oleh guru, selama kriteria keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh kemampuan siswa dalam

menguasai materi pelajaran; dan (4) Menimbulkan suara gaduh yang mengganggu kelas yang berdekatan (Shoimin, 2014: 169-170).

Pemilihan variabel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan observasi di lapangan beserta kajian beberapa literatur mengenai proses pembelajaran. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *scramble*, untuk variabel dependennya yaitu hasil belajar siswa. Maka dari itu, variabel-variabel dalam penelitian ini diterapkan pada pembelajaran materi sistem reproduksi di kelas XI MAN 3 Sukabumi.

Dalam mengetahui sejauh mana model pembelajaran *scramble* ini dapat meningkatkan hasil belajar, maka dari itu peneliti melaksanakan *pretest* yang dilaksanakan sebelum pembelajaran, tujuan dilaksanakannya *pretest* ini yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah dilaksanakannya pembelajaran, maka selanjutnya dilaksanakan *posttest*, tujuan dilaksanakannya *posttest* ini yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa pada penguasaan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut Sugiyono (2017: 60), kerangka berpikir adalah model konseptual mengenai bagaimana hubungan teori dengan faktor yang dianggap penting. Berikut ini adalah kerangka berpikir pada penelitian ini, yaitu tertera pada gambar 1.1 di bawah ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam menjawab permasalahan pada penelitian ini yaitu, penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Onirita dkk (2017: 3-4), proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol berjalan dengan baik dan lancar. Hasil nilai *pretest* di dua kelas sama-sama terkategori sangat rendah, dengan nilai rata-rata 39,13 pada kelas eksperimen dan 38,67 di kelas kontrol. Kemudian hasil *posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* yaitu didapat nilai rata-rata 75,51 dengan kategori tinggi, nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu didapat nilai rata-rata 71,2 dengan kategori sedang. Hasil *pretest* memperlihatkan $t_{hitung}(0,88) < t_{tabel}(2,004)$, oleh karena itu H_0 diterima yang bermakna tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil *posttest* memperlihatkan $t_{hitung}(3,15) > t_{tabel}(2,004)$, maka dari itu H_a diterima yang bermakna terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya respon siswa positif terhadap model pembelajaran *scramble* dengan bukti persentase respon siswa yaitu 77,93% dengan kategori kuat.
2. Penelitian yang relevan selanjutnya menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dan *time token* pada siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Jember, dengan rata-rata nilai keseluruhan aspek di awal yaitu

14,175 dan di akhir 24,93. Hasil belajar kognitif serta afektif siswa juga meningkat, nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada siklus I yaitu 68 dengan ketuntasan klasikal 30,55% sedangkan pada siklus II sebesar 77,4 dengan ketuntasan klasikal 72%. Kemudian nilai rata-rata afektif siswa pada siklus I yaitu 44,55 berkriteria cukup baik dan pada siklus II yaitu 66,9 berkriteria baik (Diena dkk, 2015: 18-20).

3. Abdullah (2021: 15-23) dalam penelitiannya tentang diterapkannya model *scramble* dalam meningkatkan aktivitas belajar biologi, didapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* ini dapat meningkatkan aktivitas belajar biologi siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Kemudian menurut Sitompul dkk (2019: 39-42) pada penelitiannya diperoleh bahwa model pembelajaran *scramble* bermuatan literasi sains pada materi sistem pernapasan manusia mempengaruhi kompetensi, sikap, serta keterampilan peserta didik.
5. Penelitian yang relevan lainnya menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen dari kelas kontrol, dengan *effect size* 1,58 yang bermakna pada kategori besar. Model pembelajaran *scramble* tersebut memberikan pengaruh lebih efektif dan bisa diterapkan pada pembelajaran IPA sekolah dasar (Putra dkk, 2020: 413-414).
6. Saridewi dan Kusmariyatni (2017: 234-237) pada penelitiannya menyatakan bahwa, diterapkannya model pembelajaran *scramble* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi daur hidup beragam jenis makhluk hidup. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siklus I dan II mengalami kenaikan sebesar 41,46%, yang mana hasil persentase pada siklus I tergolong sangat rendah yaitu hanya 48,78%, kemudian pada siklus II persentase hasil belajar terkategori sangat tinggi yaitu 90,24%.
7. Menurut Rajagukguk (2021: 36-38) dalam penelitiannya mengenai diterapkannya model pembelajaran *scramble* terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa, memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari nilai

rata-rata pada siklus I sebesar 60,00 kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 80,00.

8. Menurut Putri dkk (2019: 71) pada penelitiannya diperoleh informasi bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata tes hasil belajar siswa pada siklus I sampai dengan siklus III yaitu 60,56; 70,35; dan 82,74 dan ketuntasan belajar klasikal secara berturut-turut adalah 46,88%; 53,13%; dan 81,25%.

