

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Kemajuan di era terdahulu dengan karya-karya yang dikembangkannya didorong oleh kualitas pendidikan pada saat itu, sehingga dapat dikatakan baik buruknya suatu era ditentukan oleh kualitas pendidikan. Bahkan, di era digital sekarang ini, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh seberapa baik pendidikannya, sehingga tercipta generasi yang unggul, menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta mempunyai pandangan yang lebih luas sebagai akibat dari hasil kegiatan belajar mengajar (Hidayat dan Andira, 2019:140).

Belajar akan berjalan dengan baik (efektif dan efisien) jika ada faktor atau unsur yang mendukung proses pembelajaran, seperti peran sekolah, guru, siswa, kurikulum, metode pembelajaran, lembaga pendidikan, sarana prasarana, dan lain-lain. Faktor lain yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran adalah perkembangan zaman, yang juga berperan terhadap munculnya aktivitas pembelajaran, seperti pada abad dua puluh satu yang disertai dengan perkembangan teknologi yang pesat. Proses pembelajaran juga harus mampu beradaptasi, bahkan sampai bisa dipadukan dengan kemajuan teknologi tersebut (Triastuti, 2020:67).

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep belajar mengajar, yang mana konsep ini dapat dikatakan sebagai suatu sistem. Sistem pembelajaran tersebut mencakup beberapa komponen, antara lain peserta didik, tujuan pembelajaran, materi yang disesuaikan dengan tujuan yang harus dicapai, alat peraga untuk mendukung proses pembelajaran, dan media yang digunakan. Pembelajaran dapat dicapai mulai dari tahap persiapan yang pelaksanaannya dirancang untuk memperkenalkan siswa dengan materi pembelajaran (Suardi, 2018:142).

Proses pembelajaran di sekolah merupakan proses kependidikan yang terencana, terpadu, dan terkoordinasi secara sistematis dengan standar dan ukuran evaluasi yang jelas dan tegas. Oleh sebab itu, segala sesuatu yang berhubungan

dengan proses pembelajaran di sekolah merupakan satu kesatuan utuh yang tidak mungkin bersifat terpisah dan acak. Kurikulum yang ada harus terhubung secara sistematis dengan metodologi pembelajarannya pun harus dirumuskan secara terperinci dan detail (Muliawan, 2017:15). Sedangkan proses pembelajaran di setiap kelas harus interaktif, inspiratif, dan partisipatif untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa dan membangun kemandirian dalam belajar. Guru dapat melengkapi pengajaran dengan banyak alat, dan media pembelajaran adalah salah satunya. Guru membutuhkan pengetahuan tentang karakteristik media yang berbeda untuk dimanfaatkan agar dapat merencanakan dan memilih media yang sesuai dengan konten (Khairunnisa dan Jiwandono, 2020:18).

Kegiatan belajar yang aktif dan efisien siswa dituntut untuk mengalami sendiri melatih diri, dan proaktif, sehingga berpikir, emosi, dan keterampilannya dalam belajar terus dilatih. Siswa juga harus berpartisipasi dalam proses kegiatan belajar dengan terlibat dalam berbagai kegiatan sehingga mereka secara fisik menjadi bagian dari kegiatan belajar. Namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran saat ini masih kurang maksimal. Mauliza wulan (2016) mencontohkan, berdasarkan penelitian empiris terhadap hasil analisis penelitian rendahnya hasil belajar siswa, pembelajaran tersebut masih bersifat tradisional atau konvensional dan tidak menyentuh ranah siswa. Proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh guru, dan belum ada cara bagi siswa untuk bertumbuh secara bebas melalui inovasi berpikir, hingga mengakibatkan sebagian besar siswa menjadi kurang aktif. Akibat lain dari guru yang menggunakan pembelajaran tradisional adalah sebagian besar siswa tidak terbiasa berdiskusi dengan teman sekelasnya untuk memecahkan masalah yang diangkat oleh guru (Suyono, 2011).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di salah satu MA Swasta Kota Bandung melalui wawancara kepada guru mata pelajaran biologi sebanyak 1 orang, diperoleh informasi bahwa terdapat hambatan pada materi sistem indera yaitu berupa banyaknya materi yang dipelajari serta rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut. Indikasi dari hal tersebut dapat dilihat dari penilaian ulangan harian siswa yang menunjukkan lebih dari sebagian siswa memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan rata-rata nilai siswa hanya 69, sedangkan

kriteria ketuntasan minimal (KKM) di materi sistem indera ini 70. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman materi dalam kegiatan pembelajaran yang dimana jika dibiarkan terus menerus dan tidak diperbaiki, maka dapat berdampak pada hasil belajar siswa sehingga banyak yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penyebabnya yaitu penerapan model pada proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru yang kebanyakan hanya memberi penugasan kepada siswa sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi membosankan dan menyebabkan siswa jenuh dan tidak termotivasi untuk belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru biologi di MA Sirnamiskin Bandung masih berupa model buku paket yang jumlahnya terbatas, sehingga siswa cenderung lebih pasif. Dalam meningkatkan ketuntasan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang pembelajarannya dirancang dengan menyatukan teknologi yaitu salah satunya dengan berupa model SQ3R yang dipadukan dengan media pembelajaran berupa *Wordwall*.

Berhubungan dengan keadaan di atas, dibutuhkan kreativitas dan inovasi guru untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk hasil belajar yang maksimal, guru dapat meningkatkan penerimaan dan pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan berbagai model. Dengan penggunaan berbagai jenis model pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan mencapai nilai yang lebih baik. Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai panduan bagi guru untuk merencanakan dan mewujudkan kegiatan pembelajaran (Octavia, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi tingkat SMA/MA adalah model pembelajaran SQ3R. Jenis pendekatan pembelajaran yang umum, SQ3R mendorong siswa untuk merefleksikan apa yang mereka baca. Strategi SQ3R membantu pemahaman awal untuk anak-anak. Kerangka kerja SQ3R memberi pendidik alat untuk membantu siswa mereka menjadi pembaca yang lebih mahir dan pemikir kritis (Huda, 2013: 244).

Pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) ini adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara cermat, dengan sintaks: *survey* dengan mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci, *question* dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana, dimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), *read* dengan membaca teks dan mencari jawabannya, *recite* dengan pertimbangan jawaban yang diberikan (catat,bahas bersama), dan *review* dengan cara meninjau ulang menyeluruh (Ngalimun, 2011:171).

Pada saat ini teknologi wajib untuk guru selaku ujung tombak pembelajaran agar bisa menyesuaikan terhadap perkembangan teknologi yang sangat cepat dan canggih yang bertujuan untuk memberi kemudahan dalam menerapkan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sangat bergantung pada guru yang menciptakan suasana belajar dengan menggunakan semua sumber belajar dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, salah satu pendukung terciptanya konten pembelajaran yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran untuk menyediakan bahan ajar. Saat ini, guru harus menyampaikan pembelajaran melalui pemanfaatan TIK, seperti *e-learning*, yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar mandiri daripada hanya berfokus pada guru (Afiani & Fadita, 2021).

Media pembelajaran ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu jenis media pembelajaran ini adalah aplikasi *Wordwall*. Model pembelajaran ini berbantuan dengan aplikasi *Wordwall* yang mudah untuk digunakan mengetahui hasil belajar peserta didik. Aplikasi *Wordwall* memiliki keunikan sebagai alat penilaian berupa soal pilihan ganda (*quis*). Teka teki silang, pilih kartu atau gambar sesuai dengan kecocokan (*match*), kecocokan jawaban yang benar (*match search*), dan lain-lain, sehingga alat penilaian dapat digunakan untuk penilaian harian (Saitya, 2021).

Wordwall merupakan salah satu aplikasi internet yang digunakan untuk kahoot, kuis, dan kegiatan belajar berbasis game lainnya. *Wordwall* memiliki

beberapa template, jenis, dan model. Sebuah game yang mampu diproduksi sesuai permintaan. Ini terdiri dari, di antara jenis template lainnya, menebak gambar, kuis, dan teka-teki. Permainan ini digunakan dalam jenis teka-teki dan kuis. Aplikasi *Wordwall* adalah semacam materi pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses secara online secara sederhana melalui *wordwall.net* dan memiliki tampilan yang menarik secara visual dan beragam, yang kemudian akan ditanggapi oleh siswa (Intan, 2021).

Model pembelajaran SQ3R ini memiliki kaitannya dengan media *Wordwall* yaitu ditinjau dari kajian masalah survey. Pada model SQ3R berbantu *Wordwall* ini kaitannya dilihat dari segi siswa pada review atau evaluasi permasalahannya pada *assesment for learning*. Media *Wordwall* merupakan salah satu produk dari Google yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*. Karena mudah dikelola tanpa menggunakan bahasa pemrograman serta mudah diakses oleh pengguna, maka media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai media untuk membantu proses pembelajaran dilihat dari *assesment for learning* bagian *review* (Saitya, 2021).

Pembelajaran biologi tingkat SMA/MA diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat dan beraktifitas tinggi dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperolehnya, khususnya pada materi sistem indera yang didalamnya mencakup banyak konsep. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar adanya interaksi dengan teman kelompok kecil yang heterogen, memungkinkan terjadi pertukaran pendapat. hal tersebut mendorong siswa untuk terbiasa mengungkapkan gagasannya sendiri, maupun mendengarkan orang lain berbicara dengan penuh perhatian (Warsono dkk, 2012:205).

Hasil belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru (Daryanto, 2010:2). Untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik,

toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial maka dibutuhkan model pembelajaran kooperatif. Cara siswa belajar mengungkapkan banyak hal tentang seberapa baik mereka memahami materi. Keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran dapat diukur dengan melihat hasil, atau hasil belajar. Perubahan perilaku yang dihasilkan dari pendidikan mempengaruhi seluruh orang, bukan hanya satu aspek potensi (Suprijono, 2010: 7).

Sistem indera merupakan sistem alat tubuh yang memiliki kepekaan terhadap suatu rangsangan dari lingkungan. Indera juga alat yang menghubungkan suatu objek eksternal individu dengan bagian internalnya, sistem indera memiliki kontribusi yang sangat berarti dalam membentuk pengetahuan termasuk kualitas atau kebenaran dan kekeliruan dalam memahami sesuatu hingga mendorong lahirnya sebuah perbuatan (Yusuf, 2003:6).

Materi sistem indera adalah materi yang tercantum dalam kurikulum 2013 yang diajarkan pada semester genap kelas XI di Madrasah Aliyah. Materi pokok pada sistem indera yaitu 1. Menyebutkan organ penyusun alat indera, 2. Menjelaskan bagian fungsi penyusun sistem indera pada manusia, menjelaskan proses mekanisme alat indera, 3. Menentukan contoh kelainan dan penyakit dalam sistem indera yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan upaya mengatasinya. Kompetensi dasar dari sistem indera yaitu: 3.10 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem koordinasi dan mengaitkannya dengan proses koordinasi sehingga dapat menjelaskan peran saraf dan hormon dalam mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem koordinasi manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi. Kata kerja operasional dari KD sistem indera adalah “Menganalisis” berdasarkan dimensi kognitif Bloom, Hasil belajar siswa menempati bagian dimensi analisis (C4), sintesis (C5, dan evaluasi (C6). Jika di cocokan dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2010), maka hasil belajar menempati bagian dimensi C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Meganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Membuat). Salah satu dari terlaksananya proses pembelajaran adalah hasil belajar,

sehingga hasil belajar diperlukan dalam proses pembelajaran pada materi sistem indera (Anderson,2010:99).

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka tertarik untuk menggunakan model pembelajaran yang berbeda sebagai upaya untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) Berbantu *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Indera”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yaitu “bagaimana pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantu *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem indera?” diuraikan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran pada materi sistem indera dengan dan tanpa menggunakan model SQ3R berbantu *Wordwall*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantu aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran materi sistem indera?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran materi sistem indera dengan dan tanpa model pembelajaran SQ3R berbantu *Wordwall*?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitiannya adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantu *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem indera. Adapun faktor pendukungnya diuraikan menjadi pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran pada materi sistem indera dengan dan tanpa menggunakan model SQ3R berbantu *Wordwall*.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantu *Wordwall* pada materi sistem indera.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran materi sistem indera dengan dan tanpa model pembelajaran SQ3R berbantu *Wordwall*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi guru:

Manfaat bagi tenaga pendidik atau guru yaitu penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat melalui model-model pembelajaran lainnya yang serupa dengan model pembelajaran SQ3R.

2. Bagi siswa:

- a. Meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dalam pelajaran Biologi khususnya materi sistem indera.
- b. Memberikan motivasi dan stimulus untuk pembelajar agar lebih bersemangat menerima materi pada pembelajaran biologi di sekolah.

3. Bagi peneliti:

Keuntungan bagi peneliti adalah dapat menganalisis pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam materi sistem koordinasi, serta memberikan wawasan dan bekal untuk menjadi guru biologi profesional dengan memanfaatkan media dan model pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

E. Kerangka Berfikir

Materi sistem indera adalah materi yang tercantum dalam standar kompetensi kurikulum 2013 yang diajarkan pada semester genap kelas XI di Madrasah Aliyah. Kompetensi dasar (KD) dari sistem indera yaitu KD 3.10 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem koordinasi (saraf, hormon, dan alat indera) dalam kaitannya dengan mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan yang dapat terjadi pada sistem koordinasi dan KD 4.10 Menyajikan hasil analisis tentang kelainan pada struktur dan fungsi saraf, dan hormon pada sistem koordinasi yang disebabkan oleh senyawa psikotropika yang menyebabkan gangguan sistem koordinasi manusia dan melakukan kampanye anti narkoba pada berbagai media. Dari kompetensi dasar

tersebut, dapat diuraikan indikator pencapaian kompetensi (IPK) sebagai berikut: 1) Mengingat organ penyusun sistem indera manusia; 2) Menjelaskan sistem indera berdasarkan sistem koordinasi manusia; 3) Melaksanakan mekanisme kerja masing-masing sistem indera manusia; 4) Menganalisis struktur dan fungsi bagian-bagian organ penyusun sistem indera manusia; 5) Mengevaluasi fungsi dari organ penyusun sistem indera manusia; 6) Membuat hasil analisis tentang contoh kelainan yang dapat mengganggu kerja dari sistem indera manusia berdasarkan studi literatur. Adapun tujuan pembelajaran materi sistem indera ini siswa mampu menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem koordinasi (saraf, hormon, dan alat indera) dalam kaitannya dengan mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan yang dapat terjadi pada sistem koordinasi secara kritis (Slavin, 2009:15).

Menurut Islamuddin (2010:179-181) langkah-langkah yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran SQ3R sesuai dengan Tabel 1.1 yaitu:

Tabel 1.1 Langkah-langkah Model SQ3R (Sumber: Islamuddin, 2010:179-181)

Indikator	Langkah-Langkah SQ3R
<i>Survey</i>	Pada tahap ini, guru membantu dan mendorong siswa untuk meneliti secara singkat seluruh struktur teks. Misalnya judul bagian (<i>heading</i>) dan judul subbagian (<i>sub-heading</i>), kata kunci, istilah, dan sebagainya.
<i>Question</i>	Pada tahap ini, siswa menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jelas, singkat, dan relevan dengan bagian-bagian teks yang telah dilakukan survei pada langkah pertama. Jumlah pertanyaan tergantung pada panjang pendeknya teks, dan kemampuan siswa dalam memahami teks yang sedang dipelajari.
<i>Read</i>	Pada tahap ini, siswa membaca secara aktif dalam rangka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun. Dalam hal ini, membaca secara aktif juga berarti membaca yang difokuskan pada paragraf-paragraf yang diperkirakan mengandung jawaban-jawaban yang diperkirakan relevan dengan pertanyaan tadi.
<i>Recite</i>	Pada tahap ini, siswa menyebutkan lagi jawaban-jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam LKPD dengan cara berdiskusi. Siswa dilatih untuk tidak membuka catatan jawaban. Jika sebuah pertanyaan tidak terjawab, siswa tetap disuruh menjawab pertanyaan berikutnya. Dengan seterusnya, hingga seluruh pertanyaan, termasuk yang belum terjawab, dapat diselesaikan dengan baik.
<i>Review</i>	Pada langkah terakhir siswa diminta untuk meninjau ulang seluruh pertanyaan-pertanyaan yang jelas dan jawaban secara singkat melalui media <i>wordwall</i>

Pembelajaran dengan model SQ3R memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut: a) siswa dilatih untuk secara teratur terlibat dalam membaca reflektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka dan mempersiapkan mereka untuk mengajukan pertanyaan berwawasan tentang apa yang mereka baca, b) tujuan dari pertanyaan-pertanyaan ini adalah untuk mendorong siswa berpikir kritis tentang materi yang disajikan dalam bacaan atau teks, c) siswa dapat berkolaborasi dan berbagi pemikiran mereka dalam kelompok-kelompok kecil untuk lebih memahami konten kursus secara keseluruhan. Disamping kelebihan, tentu ada kekurangan yang dimiliki oleh setiap model pembelajaran diantaranya ialah sebagai berikut: a) memahami teks menggunakan model pembelajaran SQ3R mungkin tidak membutuhkan lebih banyak waktu daripada mempelajari teks biasa, b) ketika siswa mempelajari suatu topik bersama di meja mereka, mungkin sulit untuk mengkondisikan (kerumunan) mereka untuk fokus pada materi, c) ketika ada terlalu banyak murid di kelas, arah guru di bawah standar, terutama dalam hal konstruksi pertanyaan, oleh karena itu strategi tersebut tidak sepenuhnya terwujud (Boni, dkk,2015:47).

Pemilihan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikarenakan aplikasi ini sejalan dengan model SQ3R. *Wordwall* sendiri merupakan aplikasi yang menarik berbasis *web/browser*. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Web aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis, dan cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran (Sari, 2021:82). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nissa (2021:2859) media pembelajaran *Wordwall* penggunaannya mudah dan memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga, para guru dapat menggunakan alternatif pilihan lainnya sebagai variasi dalam mengemas materi yang lain.

Model pembelajaran SQ3R berbantu *Wordwall* menjadikan siswa lebih bertanggung jawab, kompeten dalam memecahkan masalah saat berdiskusi, berpikir kreatif dan kritis dalam membuat pertanyaan, memiliki tingkat percaya diri yang tinggi, dan dapat menjadi guru bagi dirinya sendiri (Hewit, 2007). Hasil

belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Purwanto, 2012:23). Guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menghasilkan peningkatan akan hasil belajar. Adapun hasil belajar ini memiliki tiga ranah, diantaranya yaitu hasil belajar psikomotorik, afektif, dan hasil belajar kognitif.

Ranah kognitif merupakan ranah yang berhubungan dengan intelektual dan penalaran seseorang. Ranah kognitif menjadi tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran peserta didik, adapun ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan pada ranah psikomotorik ini berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yaitu gerak refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2009:21-22). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Sugiono. dkk, 2012: 13).

Aspek kognitif ini berkaitan dengan hasil belajar (intelektual) seorang siswa. Bloom mengelompokkan ranah kognitif ini kedalam enam jenjang, yang terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*apply*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Kemudian dari versi tersebut Lorin Anderson dan Krathwohl (2001) merevisi menjadi kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan berkreasi (*create*), yang kemudian lebih dikenal dengan revisi taksonomi Bloom. Sehingga diharapkan peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar kognitifnya dalam materi sistem indera. Hal tersebut di dukung oleh jurnal penelitian yang

dilakukan oleh Sari et al (2022) yang mengemukakan bahwa *wordwall* ini berpengaruh dalam hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Gerak. Hal ini dibuktikan dengan hipotesis diterima, sehingga terbukti bahwa media *wordwall* berpengaruh dalam hasil belajar kognitif siswa. Aspek kognitif ini berkaitan dengan hasil belajar (intelektual) seorang siswa. Bloom mengelompokkan ranah kognitif ini terbagi menjadi enam jenjang, yang terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*apply*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Kemudian dari versi tersebut Lorin Anderson dan Krathwohl (2001) merevisi menjadi kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan berkreasi (*create*), yang kemudian lebih dikenal dengan revisi taksonomi Bloom. Capaian kognitif versi Anderson & Krathwohl dijadikan acuan penilaian hasil belajar kognitif dalam penelitian ini. Dan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Julia (2015:84) pada materi sistem ekskresi, menuturkan bahwa pengaruh positif metode SQ3R terhadap keterampilan berpikir kritis terbukti dan hipotesis yang diajukan adalah H0 ditolak dan Ha diterima.

Selain menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantu *Wordwall*, hasil belajar kognitif juga dapat ditingkatkan melalui model *discovery learning*. Hal ini karena dapat memberikan siswa secara langsung dan dapat mengembangkan kompetensinya sehingga mampu menjelajahi dan memahami keadaan sekitar secara ilmiah (Hewit, 2007).

Adapun sintaks atau langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2013):

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)
2. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
3. *Data collection* (pengumpulan data)
4. *Data processing* (pengolahan data)
5. *Verification* (pembuktian)
6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

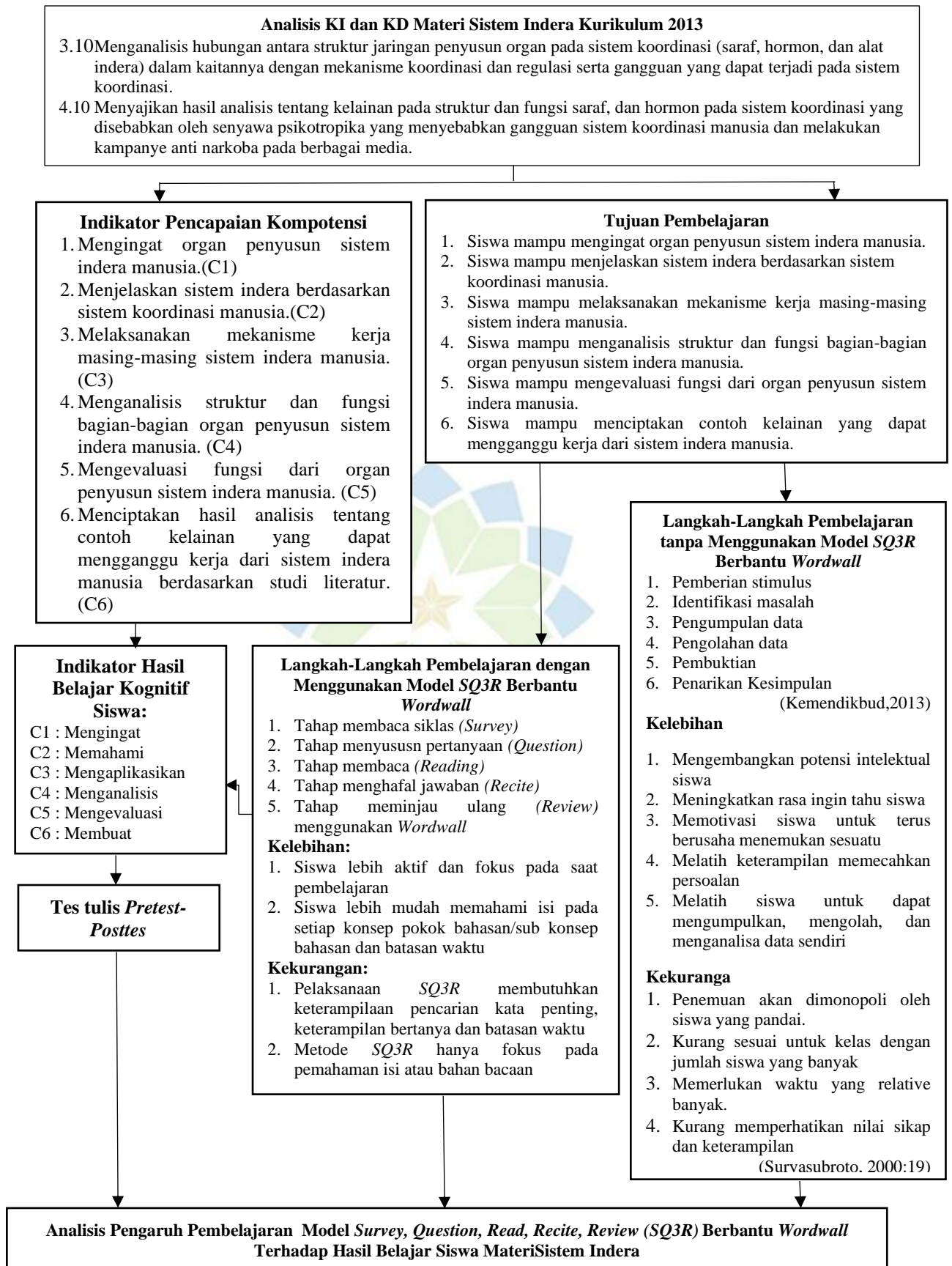
Pembelajaran dengan model *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah mengembangkan potensi intelektual siswa, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan memotivasi siswa untuk terus berusaha menemukan sesuatu, melatih keterampilan memecahkan persoalan, serta dapat melatih siswa untuk dapat mengumpulkan, mengolah, dan menganalisa data sendiri. Disamping kelebihan, tentu ada kekurangan yang dimiliki oleh setiap model pembelajaran yang diterapkan.

Menurut Suryasubroto (2000:199) kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* ini antara lain:

1. Penemuan akan dimonopoli oleh siswa yang pandai dan menimbulkan perasaan frustrasi pada siswa yang kurang pandai.
2. Kurang sesuai untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak.
3. Memerlukan waktu yang relative banyak.
4. Kurang memperhatikan nilai sikap dan keterampilan karena yang lebih diutamakan adalah pengertian.
5. Fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide, kemungkinan tidak ada.
6. Tidak memberi kesempatan untuk berpikir kreatif dan tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Hal tersebut di dukung oleh jurnal penelitian yang dilakukan oleh Nurul Afifah dan Enny (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi sistem indera.

Berdasarkan paparan kerangka berfikir diatas dapat berpengaruh pada peningkatan hasil siswa. Adapun skema kerangka berfikir ini dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka pemikiran di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah model pembelajaran SQ3R berbantu *wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem indera. Sedangkan hipotesis statistiknya dirumuskan sebagai berikut:

- H0: $\mu_1 = \mu_2$ = Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara pembelajaran sistem indera dengan dan tanpa model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*).
- H1: $\mu_1 \neq \mu_2$ = Terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*).

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa tahun terakhir, banyak beberapa penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, dan Review* (SQ3R). Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang terdahulu dengan rencana penelitian:

1. Tendrita, dkk., (2016) menyatakan bahwa strategi pembelajaran SQ3R mendorong siswa untuk aktif membaca, memahami jawaban setiap pertanyaan, lebih fokus membaca, dan lebih memahami materi, maka model SQ3R memberikan wawasan aktivitas belajar siswa dan konsep biologi yang berkaitan dengan sistem reproduksi serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.
2. Pitriyani, (2018) menyatakan bahwa siswa merespon dengan baik model SQ3R, dan siswa mengikuti semua proses yang ditentukan dalam sintak SQ3R, seperti membuat dan menjawab pertanyaan yang diajukan siswa sendiri, dan mengomunikasikan apa yang siswa lakukan kepada teman sekelasnya menggunakan bahasanya sendiri agar lebih mudah dipahami.
3. Muhiddin, dkk., (2020) menyatakan bahwa model SQ3R dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Siswa lebih serius dalam mengikuti pelajaran dengan SQ3R karena dapat membaca teks terlebih dahulu baru dilakukan proses belajar dan mampu membuat pertanyaan yang baru dalam proses belajar mengajar.
4. Jalaluddin, dkk., (2019) menyatakan bahwa penerapan model SQ3R dapat

mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Hal itu dapat terlihat dari hasil persentase, hasil belajar siswa dan skor rata-rata siswa yaitu nilai rata-rata pretesnya 42,70 setelah pembelajaran menggunakan metode SQ3R nilai rata-rata siswa menjadi 74,47 hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan metode SQ3R.

5. Julia, (2015) menyatakan bahwa pengaruh positif metode SQ3R terhadap keterampilan berpikir kritis terbukti dan hipotesis yang diajukan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang ditunjukkan dengan nilai Z_{hitung} sebesar 1,71 dan nilai Z_{Tabel} sebesar 1,65 yang berarti nilai Z_{hitung} lebih besar dari nilai Z_{Tabel} . Setelah menggunakan metode SQ3R, respon siswa terhadap pembelajaran biologi memberikan respon yang positif terhadap pernyataan yang diberikan, dan nilai responnya adalah 71%.
6. Rahmita dan Setiawan, (2020) menyatakan bahwa metode SQ3R mempengaruhi kemampuan kognitif siswa. Kelas eksperimen memiliki hasil akhir yang lebih baik daripada kelas kontrol. Perbandingan kemampuan kognitif siswa untuk setiap indikator pembelajaran pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol.
7. Susanti, (2019) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran SQ3R mengalami peningkatan yaitu dari nilai diskusi siklus I dengan rata-rata 56,51 dengan ketuntasan belajar klasikal (seluruh siswa) 75,75%, meningkat menjadi 75,45% dengan ketuntasan belajar klasikal (seluruh siswa) 90,90% pada siklus II.
8. Luginawati, (2019) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada dua kali uji coba *pre-test* dan *post-test* menunjukkan angka peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari uji coba I ke uji coba II terjadi peningkatan sebesar 10% pada interpretasi 80-100% sehingga dapat dikatakan kemampuan berpikir kritis siswa kuat.
9. Sari, dkk., (2020) menyatakan bahwa terkait dengan aplikasi wordwall dilakukan di kelas X MIPA SMAN 2 Lubuk Basung dengan 2 Kelas sampel yaitu X MIPA 2 dan X MIPA 3, Setelah dilakukan uji analisis data dan hipotesis

menggunakan Uji Statistika dan Wilcoxon diperoleh nilai Signifikansi $0,000 > 0,05$ maka hasil H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA N 2 Lubuk Basung.

10. Nurul Afifah dan Enny Afniyanti, (2019) menyatakan bahwa hasil penelitian dan data yang dianalisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,61$ dengan $t_{Tabel} = 2,09$ maka $t_{hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima.
11. Alfina Hidayaty, dkk., (2021) menyatakan bahwa media wordwall berpengaruh terhadap minat belajar sebesar 58.9% dengan nilai effect size 1.1 (besar). Indikator minat belajar tertinggi perasaan senang dengan persentase 71% dikelas eksperimen. Pengaruh media wordwall pada hasil belajar sebesar 79,4% nilai effect size 1.9 (besar). Ketuntasan nilai postest pada kelas eksperimen sebesar 89% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh persentase ketuntasan sebesar 45%

