

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Belajar adalah kegiatan mendapatkan perubahan perilaku bernilai positif dalam jangka waktu panjang melalui suatu pengalaman melalui aspek kepribadian fisik dan psikologis (Setiawan, 2017: 3). Belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup jasmani, rohani dan faktor kelelahan. Faktor eksternal mencakup keluarga, sekolah dan masyarakat (Arianto, 2019). Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar menimbulkan rasa tertarik pada suatu aktivitas tanpa adanya keterpaksaan. Beberapa hal lain yang mempengaruhi minat belajar yaitu, model mengajar, kurikulum, bahan ajar dan metode mengajar (Setiawan, 2017: 13). Keaktifan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh minat belajar, sehingga ini dapat mempengaruhi hasil belajar (Muliani dan Arusman, 2022).

Permasalahan yang didapatkan adalah pendekatan saintifik belum dilakukan guru secara maksimal, dilapangan proses belajar teacher-centered. Dalam kelas siswa cenderung mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi dari guru. Sebagian waktu siswa digunakan untuk mengerjakan latihan dalam buku paket sekolah sehingga pembelajaran mengarah pada hafalan, pembelajaran pasif, tanpa adanya diskusi yang membimbing siswa berfikir secara ilmiah maka dibutuhkan pembelajaran dalam bentuk tim yang lebih interaktif dan mendorong siswa berfikir kritis, analitis. Siswa kelas VII kesulitan memahami materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Hal ini diakibatkan oleh, materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan mencakup materi yang luas seperti lingkungan, interaksi dalam ekosistem membentuk pola, pola interaksi manusia mempengaruhi ekosistem, sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi dan rentan terjadi miskonsepsi terutama pada sub materi interaksi dalam ekosistem membentuk pola. Kesulitan siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan karena tergolong banyak materi. Sebagian besar siswa menganggap materi ini sulit dan memerlukan hafalan yang banyak (Agustin dan Qosyim, 2019).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen yang digunakan salah satunya bahan ajar (Widiastuti, 2021). Materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dianggap sulit, membosankan dan tidak menarik oleh siswa karena guru tidak menggunakan model yang tepat mengakibatkan rendahnya hasil belajar (Masrun, 2018).

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang didapatkan setelah melakukan proses pembelajaran. Kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar dapat menurun dan meningkat (Nurhadiyati, 2021). Hasil yang dicapai dapat diukur dengan menggunakan instrumen evaluasi. Oleh karena itu, peningkatan atau penurunan hasil belajar di sekolah harus diperhitungkan dan dipantau. Peningkatan hasil belajar adalah meningkatnya prestasi belajar siswa dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil belajar sebagai prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar (Dakhi, 2020). Model pembelajaran yang terpusat pada guru menyebabkan kebosanan dan kesulitan dalam kegiatan belajar. Penggunaan model yang tidak sesuai berdampak buruk pada hasil belajar dan membuat siswa menjadi pasif (Vebrianto, 2021). Model yang menggantikan penggunaan model pembelajaran teacher-centered adalah *ERCoRE Learning*. *ERCoRE Learning* membuat siswa menjadi lebih analitis dan kritis dalam menganalisa suatu informasi, bukan fokus mengingat sebuah teori atau rumus. Model pembelajaran *ERCoRE* pula membantu siswa untuk dapat mengemukakan pendapatnya (Dewi, 2022).

*ERCoRE* merupakan model pembelajaran yang memiliki empat tahap pembelajaran yaitu *Eliciting*, *Restructuring*, *Confirming* dan *Reflecting*. Keutamaan yang dimiliki model pembelajaran *ERCoRE* dilihat dari kegiatan dalam proses pembelajarannya dan didasari pembelajaran pada penguatan konsep (Ismirawati: 2018).

Salah satu materi IPA yang memiliki bahasan dan cakupan yang luas adalah materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan tidak terlepas dengan ekosistem, keduanya saling berkaitan. Ekosistem merupakan tatanan kesatuan yang terbentuk oleh interaksi

mahluk hidup dengan unsur hayati dan non hayati, membentuk lingkungan yang mendukung kehidupan di sekitarnya (Manik, 2018). Ketergantungan satu sama lain antar setiap komponen lingkungan menghasilkan suatu interaksi. Interaksi tersebut membentuk sifat ekosistem berbeda karena dipengaruhi oleh karakteristiknya (Sari, 2016).

Penelitian sebelumnya menyatakan pembelajaran harus mampu meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis, bekerja sama, berkefektifitas dan berkomunikasi. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model *ERCoRE Learning* (Nirmayani dan Dewi, 2021). Selaras dengan Anggraini dan Wulandari (2021) pembelajaran yang berkaitandengan permasalahan akan mempermudah siswa dalam penyerapan teori, melatih siswa berpikir kritis, dan mengambil keputusan sebagai solusi memecahkan masalah. Penelitian Simangunsong (2022) pembelajaran dengan stimulus yang diberikan guru bertujuan agar siswa memiliki tanggung jawab atas pekerjaannya, terstruktur dan memiliki pola kerja yang disetujui kelompok, bersaing secara jujur dan sehat, mendapatkan pengalaman setelah melaksanakannya. Berdasarkan penelitian Irfana (2022) penggunaan model *ERCoRE Learning* dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hasil dari adanya suatu interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar (Dimiyati, 2006). Adapun dapat didefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dengan cakupan luas yaitu bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Sepertihalnya dalam mendapatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA siswa harus senantiasa mengikuti proses pembelajaran yang dapat memberikan arti dan pengalaman sehingga hasil belajar dapat diraih dengan baik oleh siswa (Sudjana, 2009).

Indikasi permasalahan dari hasil observasi dan wawancara yang ditemukan harus diperbaiki dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Model *ERCoRE Learning* diharapkan menjadi solusi pembelajaran yang melatih kemampuan siswa memecahkan masalah dan memahami materi sehingga dapat terlihat pengaruhnya pada hasil belajar. (Sari

dan Tukiran, 2019). Berdasarkan uraian di atas maka penting untuk melakukan penelitian “Pengaruh Model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Interaksi Makhluk hidup dengan Lingkungan.”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan dan tanpa menggunakan model *ERCoRE Learning* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
3. Bagaimana pengaruh model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?
4. Bagaimana respon siswa terhadap model *ERCoRE Learning* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan?

## **C. Batasan Masalah**

Pada penelitian yang berjudul Pengaruh Model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluk hidup dengan Lingkungan mengacu pada aspek hasil belajar kognitif siswa.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan
2. MengAnalisis hasil belajar siswa yang menggunakan dan tanpa menggunakan model *ERCoRE Learning* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan
3. Menganalisis pengaruh model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap model *ERCoRE Learning* pada

materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

#### **E. Manfaat hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan, adapun manfaat melalui penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Pengetahuan bagi guru untuk mengaplikasikan model *ERCoRE Learning* dalam pembelajaran IPA di dalam kelas.
  - b. Referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan model *ERCoRE Learning* terhadap peningkatan hasil belajar
  - c. Literatur dalam dunia pendidikan mengenai pengaruh model *ERCoRE Learning* terhadap peningkatan hasil belajar
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan informasi dalam memilih model pembelajaran yang meningkatkan kreativitas, keaktifan, serta menjadikan kegiatan pembelajaran menarik.
  - b. Bagi siswa, diharapkan memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan pembelajaran materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan, memahami dan menguasai materi lebih cepat akibat penggunaan model *ERCoRE Learning*.
  - c. Bagi peneliti, menuangkan keterbaruan serta menyelesaikan permasalahan yang ditemukan peneliti dianalisis untuk mendapatkan solusi sehingga wawasan yang didapat dalam perkuliahan bermanfaat disituasi di lapangan.
  - d. Dapat menjadi acuan bagi pendidik karena penelitian ini belum banyak yang meneliti.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Penelitian berawal dari hasil observasi di salah satu sekolah kabupaten Bandung pada materi pembelajaran interaksi makhluk hidup dengan lingkungan yang hasil belajarnya belum mencapai hasil maksimal. Kebutuhan dasar siswa

dipenuhi pada struktur kurikulum merdeka di jenjang sekolah menengah (Permendikbudno.37 Tahun 2018). Kompetensi dasar mata pelajaran IPA kurikulum merdeka sudah mencakup aspek biologi, fisika dan kimia (Sari, 2020).

Pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kompetensi dasar kurikulum yaitu menganalisis interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungan serta dinamika populasi akibat interaksi tersebut dan menyajikan hasil pengamatan terhadap interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya (Rahmawaty dan Rachmadiarti, 2019).

Model pembelajaran *ERCoRE* merupakan pembelajaran yang membentuk penguatan konsep dan didalamnya dikembangkan berdasarkan pandangan kognitif tentang pembelajaran dengan prinsip-prinsip konstruktivis dan kooperatif (Paul, 1997: 69-70; Korkmaz et al, 2016: 316).

Proses pembelajaran *ERCoRE* dimuat dalam bentuk pembuatan peta pikiran berdasarkan tahapan model pembelajaran *ERCoRe*. Model pembelajaran *ERCoRE* memiliki empat kegiatan pembelajaran secara bertahap yaitu tahap *Eliciting, Restructuring, Confirming, and Reflecting*.

Adapun menurut Ismirawati (2018: 25) bahwa tahap kegiatan berbasis model pembelajaran *ERCoRE* memiliki kegiatan yang dirinci sebagai berikut:

1. *Eliciting* (Memunculkan/memperoleh)
2. *Restructuring* (Retrukturisasi)
3. *Confirming* (Mengkonfirmasi)
4. *Reflecting* (Refleksi)

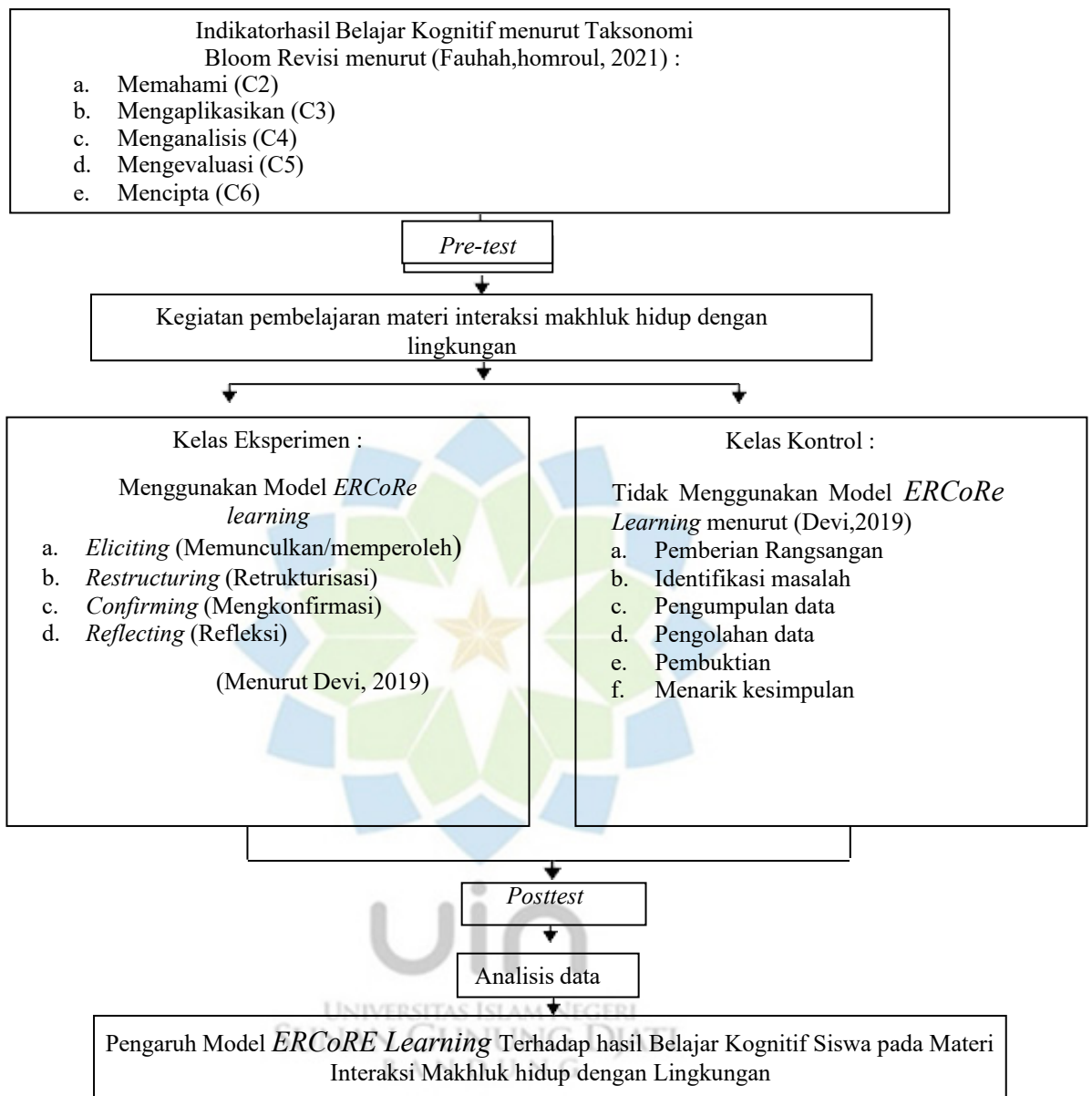
Capaian Pembelajaran yang sudah dianalisis serta dirumuskan menjadi Tujuan Pembelajaran. Tujuan Pembelajaran adalah paparan kompetensi dasar melalui tanda-tanda, respon dan sikap siswa (Hikmaturrasyidah, 2022). Dalam materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan, Tujuan Pembelajaran meliputi: 3.7.1 menjelaskan konsep lingkungan dan keterkaitannya dengan ekosistem, 3.7.2 menentukan komponen biotik dan komponen abiotik, 3.7.3 menganalisis keterkaitan komponen biotik dan abiotic dalam lingkungan, 3.7.4 menyimpulkan pola interaksi makhluk hidup dengan lingkungan, 3.7.5 menyusun

upaya-upaya mencegah dan mengatasi dari dampak pola interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

Pencapaian akademis siswa melalui keaktifan, penugasan dan ujian disebut hasil belajar. Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan dalam ranah kognitif dilihat dari hasil belajar (Dakhi, Agustin.S, 2020). Hasil belajar pada penelitian ini menggunakan tingkatan berfikir taksonomi *Bloom* revisi diawali C2 (Menjelaskan), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C5 (Mencipta) (Nafiati, 2021). Penelitian menggunakan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan dengan model *ERCoRE Learning* pembelajaran IPA (Yulianti, 2023).

IPA dianggap mata pelajaran sulit dan membosankan karena bahan ajar kurang menarik. Mengatasi hal itu, guru harus lebih kreatif agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. (Masrun, 2018) Model pembelajaran Pembelajaran dengan model yang menyenangkan membuat siswa mampu memahami materi melalui pembuatan proyek secara berkelompok (Fatmawati, 2023). Peran guru sebagai fasilitator dan motivator. Penggunaan model pembelajaran yang menjadikan guru sebagai fasilitator akan meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa (Lestari, 2023).

Model *ERCoRE Learning* digunakan sebagai perlakuan yang diberi pada kelas eksperimen dan model yang tidak menggunakan *ERCoRE Learning* pada kelas kontrol (Hamidah dan Citra, 2021). Pembelajaran kedua kelas yang telah dilakukan dilanjutkan dengan *posttest*. Pada tahap terakhir menganalisis peningkatan hasil belajar pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Data kedua kelas dibandingkan untuk melihat pengaruh penerapan model (Rahmawaty dan Rachmadiarti, 2019). Kerangka berpikir dapat dilihat pada Gambar 1.1 Bagan kerangka berpikir.



**Gambar 1.1** Bagan Kerangka Berfikir

### G. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam penelitian yang berjudul pengaruh model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil belajar kognitif pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil



belajar kognitif siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan

Ha:  $\mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh model *ERCoRE Learning* Terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan

#### H. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini hasil penelitian sebelumnya yang relevan, sebagai pendukung permasalahan yang menjadi objek penelitian, ataralain:

1. Penelitian Sholehah, (2020) menyatakan model *ERCoRE Learning* berpengaruh terhadap motivasi dan peningkatan hasil belajar. Data diperoleh dari hasil persiklus, pada mata pelajaran IPA. Siklus pertama sebesar 60,86 sedangkan siklus kedua 83,62 sehingga terjadi peningkatan signifikan hasil belajar setiap siklus.
2. Penelitian Aulia, (2022) menyatakan model *ERCoRE* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Memperoleh data dari hasil belajar mata pelajaran Biologi. Persentase pertama didapatkan sebesar 80,1 sedangkan persentase kedua sebesar 85,45 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.
3. Penelitian Taupik, (2021) menyatakan model *ERCoRE Learning* memiliki pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Ekskresi. Hasil dibuktikan dari data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 49,84 menjadi 82,63 dan kelas kontrol sebesar 53,21 menjadi 71,10 sehingga terjadi pencapaian signifikan kelas eksperimen.
4. Penelitian Damang, (2018) menyatakan pembelajaran model *ERCoRE* meningkatkan hasil belajar pada materi System Ekskresi. Diperoleh data hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 96,9 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 65,6. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar.
5. Penelitian Rafsanjani, (2020) menyatakan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Reproduksi. Data didapatkan dari hasil *prerest* dan *posttest* dua kelas, kelas eksperimen sebesar 76,23 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 69,30 secara signifikan kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

6. Penelitian Bangun, (2020) menyatakan model pembelajaran *ERCoRE Learning* dengan menggunakan media lingkungan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada materi system imun. Data yang didapatkan sebesar 71,9 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan penerapan model *project based learning* media lingkungan.
7. Penelitian Wahyuningtyas, (2019) menyatakan penggunaan model *ERCoRE Learning* dengan media spesies asli indonesia meningkatkan hasil belajar siswa pada materi system reproduksi. Data pretest dan posttest kelas eksperimen diperoleh sebesar 59,96 dan 89,5 sedangkan kelas kontrol sebesar 57,03 dan 81,68. Kedua data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.
8. Penelitian Wijayanto, (2020) menyatakan pembelajaran dengan model *ERCoRE Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. Dilihat dari data pretest dan posttest kelas eksperimen diperoleh sebesar 55,8 dan 79,4. Adanya peningkatan secara signifikan menunjukkan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.
9. Penelitian Apriani, (2020) menyatakan bahwa adanya pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dengan model *ERCoRE Learning* pada materi keanekaragaman hayati. Data yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 80,34 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 66,84 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada pretest dan posttest lebih besar daripada kelas kontrol.
10. Penelitian Sari, (2022) menyatakan penerapan model pembelajaran *ERCoRE Learning* meningkatkan hasil belajar. hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yaitu  $79,03 > 69,48$  menunjukkan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG