

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan, Jadi dalam pembelajaran guru harus bisa menciptakan suasana yang efektif dan menyenangkan agar supaya siswa merasa nyaman dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika siswa belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah model dan metodenya, atau melakukan remedial. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, keterampilan menilai hasil belajar siswa, pemilihan strategi dan pendekatan dalam pembelajaran, serta pemilihan dalam penggunaan metode dan model mengajar.

Penggunaan model pembelajaran yang cocok untuk materi serta sesuai dengan kondisi siswa sangat membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar agar tercipta suasana belajar mengajar yang efektif, menyenangkan, dan edukatif. Model pembelajaran yang tepat dapat meringankan dan membantu tugas guru dalam menyampaikan materi, dan mengkondisikan kelas, sehingga pembelajaran akan berlangsung secara kondusif, terciptanya kondisi kelas yang kondusif akan berdampak baik terhadap hasil pembelajaran yaitu dapat

menciptakan hasil belajar yang dicapai akan lebih meningkat, selain itu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat aktivitas dan keaktifan siswa akan meningkat.

Pembelajaran IPA akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan apabila dalam penyajian materi disertakan dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan banyak mengenal, memahami, serta dapat menemukan kejadian alam sekitar yang dapat mendukung siswa agar lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pada kenyataannya banyak kendala yang dapat menghambat proses belajar siswa, diantaranya adalah guru kurang dalam penguasaan materi, penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Minimnya penggunaan model pembelajaran pada proses pembelajaran IPA dapat menyebabkan kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA dikarenakan siswa tidak memiliki gambaran yang nyata tentang bagaimana proses IPA yang terjadi di alam sekitar yang sebenarnya.

Kegiatan proses belajar di kelas pada umumnya siswa cenderung hanya mendengarkan, membaca, dan menulis materi dari penjelasan guru tanpa disertai dengan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa cenderung kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada proses belajar siswa yang mana siswa akan pasif sehingga dapat mengakibatkan kurangnya tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi yang diajarkan.

Perlu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan rendahnya tingkat pemahaman siswa yang sering terjadi dalam proses pembelajaran IPA. Salah satu cara yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Genius Learning*. *Genius learning* merupakan model pembelajaran yang membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Kondisi yang kondusif merupakan syarat mutlak yang harus tercipta demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Menurut Gunawan (2012) *Genius Learning* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian model praktis dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran dengan menggunakan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu. Model *Genius Learning* membantu anak didik untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing dengan satu jalinan yang sangat efisien yang meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar. Selain itu, Model pembelajaran *Genius Learning* membantu anak didik untuk menciptakan proses belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan.

Hal tersebut senada dengan hasil penelitian dengan menerapkan *Genius Learning* yang dilakukan oleh Andriyani, dkk (2015) menunjukkan bahwa dengan menggunakan penerapan *Genius Learning* pada mata pelajaran ekosistem berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dan berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya merupakan materi yang memerlukan daya ingat yang kuat untuk menguasai semua materi tersebut, materi ini dapat disampaikan dengan baik

kepada siswa apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Genius Learning*. Penggunaan model pembelajaran *Genius Learning* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga siswa dapat saling bertukar ilmu pengetahuan yang dimiliki, dengan harapan siswa dapat lebih mengerti dan memahami materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya.

Penggunaan model pembelajaran *Genius Learning* bertujuan dapat membantu anak didik untuk menciptakan proses belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan. Selain itu, dengan penggunaan model pembelajaran *Genius Learning* diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar baik dalam berkomunikasi dengan temannya maupun berdiskusi. Sehingga dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang mana siswa akan mengerti kekuatan dan kelebihan mereka sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Penerapan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA selain bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, dan menyenangkan, diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *Genius Learning* juga dapat melatih pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA sehingga siswa lebih dapat memahami kemampuan dari masing-masing siswa serta siswa mampu termotivasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Genius Learning* sehingga dapat mencapai suatu hasil pembelajaran yang maksimal. Salah satu fungsi dari penerapan model pembelajaran *Genius*

Learning tersebut adalah untuk menciptakan variasi belajar siswa sehingga dapat melatih pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

Berkaitan dengan uraian tersebut, terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Genius Learning* Untuk Melatih Pemahaman Siswa” penelitian ini di khususkan pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya yang akan dilakukan di SMP Negeri 3 Geger.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Model pembelajaran yang diterapkan model pembelajaran satu arah (konvensional).
2. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang lebih menarik.
3. Kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Genius Learning* untuk melatih pemahaman siswa pada pembelajaran IPA pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger?

3. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA untuk melatih pemahaman siswa pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger?
4. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA untuk melatih pemahaman siswa pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Genius Learning* untuk melatih pemahaman siswa pada pembelajaran IPA pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.
2. Untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA untuk melatih pemahaman siswa pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.
4. Untuk mengetahui respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA untuk melatih pemahaman siswa

pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat membantu untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Genius Learning* untuk melatih pemahaman siswa pada pembelajaran IPA pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.
2. Diharapkan dapat menjadi bahan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.
3. Diharapkan dapat membantu untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA untuk melatih pemahaman siswa pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.
4. Diharapkan dapat menjadi bahan untuk mengetahui respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Genius Learning* pada pembelajaran IPA untuk melatih pemahaman siswa pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya pada kelas VII SMP Negeri 3 Geger.

F. Batasan Penelitian

Agar permasalahan ini tidak meluas, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini lebih ditekankan pada upaya penerapan model pembelajaran *Genius Learning*.
2. Pemahaman siswa pada pembelajaran IPA hanya pada ranah kognitif siswa.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas VII A dan VII B semester II yang akan dilakukan di SMP Negeri 3 Geger.
4. Materi yang diajarkan yaitu interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya.

G. Definisi Istilah

Agar lebih mudah dipahami serta tidak terjadi persepsi yang berbeda tentang istilah-istilah pada judul penelitian ini, maka diperlukan penyampaian definisi istilah agar dapat dimengerti masalah apa saja yang akan dibahas, yaitu:

1. *Genius Learning*: merupakan model pembelajaran yang membantu siswa untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing dengan satu jalinan yang sangat efisien yang meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar (Gunawan, 2012).
2. Pemahaman: merupakan kemampuan dalam proses belajar mengajar, siswa dituntut memahami atau mengerti apa yang sudah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya dan menghubungkannya dengan hal-hal yang lain (Daryanto, 2010).