

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Biologi adalah disiplin ilmiah yang memberikan kesempatan pendidikan yang beragam, meliputi pemahaman tentang prinsip-prinsip dan prosedur ilmiah. Metodologi ilmiah biologi mencakup pengamatan sistematis, eksperimen terkontrol, dan analisis logis untuk memperoleh bukti empiris dan prinsip-prinsip fundamental. Pentingnya proses ilmiah dalam studi biologi juga terlihat dalam Standar Kurikulum 2013, yang mencakup banyak keterampilan penting dan fundamental yang melibatkan pengamatan, eksperimen, dan simulasi. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran Kurikulum 2013 (Adinugraha et al, 2021), kebutuhan kegiatan tertentu harus dipenuhi. Kegiatan belajar dalam Kurikulum 2013 diperlukan untuk membantu siswa mengembangkan potensi penuh mereka dengan menyediakan mereka dengan informasi, sikap, dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berkontribusi terhadap komunitas mereka, negara mereka, dan umat manusia secara keseluruhan, seperti yang dinyatakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya No. 81A dari 2013. (Siswantoro, 2018).

Belajar adalah proses dinamis di mana instruktur dan siswa terlibat dalam pertukaran ide dan informasi untuk memotivasi siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dan meningkatkan perilaku mereka. Ketika menerapkan pembelajaran, setiap instruktur harus memastikan bahwa mereka sepenuhnya dipersiapkan untuk semua aspek proses belajar. Hal ini dilakukan untuk memfasilitasi penguasaan siswa dari indikator dan tujuan belajar. Tujuan pembelajaran adalah bagi siswa untuk mencapai penguasaan informasi yang telah mereka pelajari dan mencapai hasil belajar yang optimal. (Dewi, Sari, & Wijaya, 2014).

Para ahli dengan perspektif yang berbeda mengkonseptualisasikan hasil belajar. Hasil pembelajaran adalah kompetensi yang diperoleh siswa melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar atau latihan, yang dibuktikan oleh perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai akibat dari pengalaman belajar mereka. Di sini, "Hasil belajar" berarti sejauh mana set keterampilan siswa

berkembang sebagai hasil dari partisipasi dalam kegiatan instruksional yang dirancang untuk membantu mereka mencapai tujuan akademis yang ditentukan sebelumnya. Pendekatan ini mencakup psikomotor, afektif, dan hasil pembelajaran kognitif. Menurut Khalifah (2004). Chalijah (2004) mengutip Gagne, yang mencantumkan lima ukuran hasil belajar: kecerdasan, keterampilan fisik, proses kognitif, pengetahuan bahasa, dan keterampilan. (Wicaksono, 2019).

Pentingnya hasil belajar tidak bisa ditebak. Hasil pembelajaran mengacu pada perubahan yang nyata dalam perilaku siswa yang terjadi setelah implementasi proses pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan. (Jihad and Haris, 2010). Hasil belajar memungkinkan kita untuk mengamati perkembangan dan pertumbuhan anak-anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa perwakilan kelas dan siswa di SMAS AL-FALAH ABU LAM U, ditemukan bahwa sejumlah siswa mengungkapkan ketidakpuasan mereka terhadap pelajaran biologi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pendekatan pengajaran dan pembelajaran terutama berfokus pada aspek teoritis, dengan sangat sedikit kegiatan praktis yang dilakukan. Menurut siswa, mereka memiliki preferensi untuk pelajaran sekolah asrama, seperti belajar bahasa Arab dan memori, dibandingkan dengan pelajaran umum, terutama biologi. (Maulida, 2017).

Sebagian besar guru terus menggunakan metode pengajaran tradisional, seperti kuliah, untuk menyebarkan informasi. Akibatnya, pendekatan ini mempromosikan lingkungan belajar monoton dan menghasilkan rasa bosan di antara siswa. Saat ini, siswa terutama dilihat sebagai penerima pasif pengetahuan, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Ini menyebabkan perasaan bosan dan menghalangi kemampuan mereka untuk sepenuhnya memahami materi biologis. Selain itu, itu berdampak negatif pada kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa. sesuai dengan preferensi Anda.

Berdasarkan pengamatan lapangan, ditemukan bahwa ada beberapa masalah. Pertama, guru tidak memprioritaskan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan terus menggunakan metode konvensional seperti kuliah. Pendekatan ini monoton dan kekurangan keterlibatan, menyebabkan perasaan bosan di antara

siswa. 2) Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif mereka, yang menyebabkan distribusi instruksi guru yang tidak memadai dan akibatnya, hasil belajar jatuh di bawah Kriteria Kompletitas Minimum (KKM). 3) Lingkungan kelas tidak memiliki suasana yang menguntungkan karena guru hanya berfokus pada pengiriman materi dan memberikan pertanyaan praktek. Setelah siswa menyelesaikan tugas-tugas mereka dan menyerahkan tugas mereka, mereka kekurangan kegiatan tambahan, yang menyebabkan mereka terlibat dalam percakapan dengan rekan-rekan mereka.

Peristiwa-peristiwa yang disebutkan di atas adalah masalah yang sering terjadi di lembaga-lembaga pendidikan. Banyak pendekatan ke pusat pendidikan tentang transfer pengetahuan dari instruktur ke siswa, daripada mendorong keterlibatan aktif dengan konten kursus. Sangat sedikit strategi instruksional menggunakan agen mahasiswa. Akibatnya, siswa mengalami perasaan bosan dan berkurang antusiasme terhadap proses memperoleh pengetahuan. Menggunakan teknik *Joyful Learning* dalam pembelajaran biologi dapat terbukti sebagai alternatif yang sangat efektif, didukung oleh banyak faktor.

Joyful Learning adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan ruang yang menyambut untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses atau pengalaman belajar yang dapat menimbulkan tekanan pada siswa selama proses belajar. (Chun et al). Chun mendefinisikan *Joyful Learning* sebagai proses atau pengalaman belajar yang memicu perasaan kebahagiaan pada siswa selama proses belajar. De Porter dan Hernacki (1999) menyatakan bahwa *Joyful Learning* adalah teknik yang digunakan untuk membangun pengaturan pendidikan yang secara efisien menerapkan kurikulum, menyajikan informasi, dan mendukung proses belajar. *Joyful Learning* adalah metode pendidikan yang menggunakan pendekatan bahagia, menggabungkan permainan, kuis, dan latihan fisik untuk melibatkan siswa. Pengalaman pendidikan yang menyenangkan akan menumbuhkan lingkungan yang santai dan aman yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif tanpa ragu-ragu, menghasilkan situasi belajar emosional yang positif. Selain itu, akan mendorong skenario pembelajaran yang menantang dan menggunakan pendekatan instruksional yang relevan. (Dewi, et al, 2022).

Pendekatan *Joyful Learning* adalah metode instruksional yang mempromosikan pengalaman kelas yang menyenangkan dan menarik, menghindari monoton. *Joyful Learning* adalah strategi instruksional yang mempromosikan dorongan intrinsik siswa dan mendorong eksplorasi dan pembelajaran yang berkelanjutan. Mulyasa (2006) mendefinisikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai proses belajar yang ditandai dengan hubungan harmonis antara guru dan siswa, tanpa rasa kompulsi atau paksaan. Belajar yang menyenangkan mengacu pada kehadiran hubungan positif dan efektif antara guru dan siswa selama proses belajar.

Ketika menggunakan pendekatan *Joyful Learning*, ada batasan dalam implementasinya. Dalam model ini, instruktur diminta memiliki tingkat kreativitas yang tinggi untuk mencegah siswa mudah bosan sepanjang proses belajar dan untuk memastikan bahwa siswa tetap fokus pada konsep pembelajaran inti. Untuk mencegah proses belajar menjadi membosankan dan untuk memastikan bahwa siswa tetap fokus pada topik belajar, bantuan dalam bentuk metode pembelajaran peta pikiran (*Mind Maps*) diperlukan untuk pendidikan biologi. Peta pikiran (*Mind Maps*) adalah metode pencatatan yang inovatif dan efisien yang secara visual mengatur pikiran kita. (Buzan, 2009).

Peta pikiran, juga dikenal sebagai *Mind Maps*, diciptakan oleh Tony Buzan pada tahun 1970-an. Mereka diproduksi melalui studi tentang fungsi otak. Otak manusia sering mengkodekan informasi melalui representasi visual, representasi simbolis, rangsangan auditif, dan pola geometris. Seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengatur, dan merencanakan, peta mental (juga disebut "peta pikiran") menggabungkan petunjuk visual dan sensor untuk menggambarkan jaringan pikiran yang terhubung. Selain membantu dengan mengingat, peta pikiran (*Mind Maps*) dapat menghasilkan ide-ide baru dengan membangun pada konsep yang telah ditetapkan sebelumnya. Pendekatan ini dapat melibatkan kedua sisi otak secara bersamaan, membuatnya jauh lebih mudah daripada metode catatan konvensional.

Pendekatan *Mind Mapping* memungkinkan siswa untuk dekonstruksi satu topik menjadi sub-topik yang lebih rumit menggunakan teknik *mapping* yang sederhana. *Mind Mapping* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

belajar dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, warna, dan simbol. Menggunakan simbol dan grafis dalam pendekatan catatan meningkatkan keterlibatan siswa, mencegah kebosanan. Selain itu, siswa juga memiliki konsentrasi yang ditingkatkan ketika memahami konten yang mereka catat. Windura (2013) mendefinisikan *Mind Maps* sebagai alat kognitif yang melibatkan kedua belahan otak, menyesuaikan dengan fungsinya secara alami. Teknik ini mengoptimalkan kemampuan otak dan memfasilitasi refleksi internal selama proses belajar dan berpikir. Peta pikiran (*Mind Maps*) menawarkan beberapa keuntungan bagi anak-anak, termasuk kemampuan untuk mengambil catatan, meringkas informasi, menyusun ide-ide, terlibat dalam pemikiran analitis, mendorong pemikiran kreatif, merencanakan jadwal, menganalisis membaca artikel, dan memecahkan masalah cerita. Peta pikiran (*Mind Maps*) adalah representasi grafis yang memungkinkan visualisasi, imajinasi, pelacakan, berbagi, presentasi, dan diskusi kolaboratif yang mudah. (Syahfitri, 2016).

Sumber pengajaran yang digunakan adalah Sistem Koordinasi, di mana siswa diminta untuk terlibat dalam interaksi kolaboratif untuk memahami materi pembelajaran. Di sini, hibrid pendekatan *Joyful Learning* dan *Mind Maps* akan bekerja paling baik untuk kebutuhan belajar anda. Kombinasi pendekatan dan metodologi ini menunjukkan bagaimana siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses belajar dan berbagi ide atau informasi, menghasilkan penguasaan konten pembelajaran oleh siswa. dan berkontribusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Selain itu, metode instruksi ini memiliki potensi untuk meningkatkan kinerja akademik siswa.

Mengingat asumsi dan fenomena yang dinyatakan, sangat penting untuk melakukan studi tentang **“PENGARUH PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* BERBANTUAN METODE *MIND MAPS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM KOORDINASI DI KELAS XI SMAN 1 PANCURBATU”**. Penelitian ini bertujuan untuk berfungsi sebagai sumber daya yang berharga untuk meningkatkan kualitas pendidikan Biologi dengan menerapkan pendekatan *Joyful Learning* yang unik dan kreatif, didukung oleh penggunaan *Mind Maps*.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat konteks tantangan, masalah yang terjadi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Biologi masih diajarkan dengan cara tradisional oleh guru.
2. Siswa di SMA NEGERI 1 PANCURBATU menganggap Biologi sebagai subjek yang menantang untuk dipahami.
3. Tingkat keterlibatan siswa di kelas tetap relatif rendah karena penekanan berkelanjutan pada instruksi yang berpusat pada guru.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat sifat luas topik, keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, peneliti harus mempersempit masalah spesifik yang akan dipertimbangkan. Pembatasan ini meliputi:

1. Studi ini menggunakan strategi *Joyful Learning* yang difasilitasi oleh teknik *Mind Maps* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebuah studi dilakukan pada materi Sistem Koordinasi di kelas XI MIA SMA NEGERI 1 PANCURBATU.
3. Perbaikan dalam hasil belajar terbatas pada hasil dari *Pretest* dan *Posttest* yang terkait secara khusus dengan materi Sistem Koordinasi.

1.4 Rumusan Masalah

Mengingat batas-batas masalah yang ditentukan, berikut adalah interpretasi masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah implementasi pendekatan *Joyful Learning*, yang didukung oleh metode *Mind Maps*, berdampak pada kinerja akademik siswa kelas XI di SMA NEGERI 1 PANCURBATU?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berasal dari konteks dan formulasi masalah.

1. Untuk menentukan dampak dari pendekatan *Joyful Learning*, yang didukung oleh metode *Mind Maps*, pada Hasil Belajar siswa Kelas XI

MIA SMA NEGERI 1 PANCURBATU di bidang Metrik Sistem Koordinasi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menawarkan keuntungan teoritis sebagai sumber referensi untuk meningkatkan pemahaman dan juga berfungsi sebagai sumber berharga bagi peneliti masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Biologi

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan guru dengan metode alternatif untuk mengajar mata pelajaran biologi, secara khusus berfokus pada alternatif untuk mempekerjakan *Joyful Learning* dengan bantuan metode *Mind Maps*. Temuan dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai input berharga bagi para guru dalam pencarian mereka untuk pendekatan pembelajaran yang efektif yang dapat membantu mereka mencapai hasil belajar yang diperlukan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini menawarkan keuntungan bagi siswa dengan mempromosikan rasa nyaman, kesenangan, dan kurang tekanan selama belajar. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dapat secara efektif memahami setiap subjek, yang mengarah pada hasil pembelajaran yang diinginkan.

c. Bagi Peneliti

Studi ini menawarkan wawasan berharga bagi pendidik yang bercita-cita dalam meningkatkan kinerja akademik siswa. Ini bertujuan untuk mengklarifikasi penggunaan pendekatan *Joyful Learning*, didukung oleh teknik *Mind Maps*, sebagai opsi yang layak untuk meningkatkan penyebaran informasi, terutama dalam konteks materi Sistem Koordinasi.