

# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 berfokus pada pengembangan keterampilan, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berbagai keterampilan lain yang diperlukan untuk sukses di era digital. Adapun tujuan pendidikan abad 21 adalah upaya untuk memberikan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa tidak terlepas dari peran guru sebagai pengendali kelas. Guru harus mampu mengelola kelasnya dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. Adapun diantara faktor yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar IPA adalah model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Pendekatan tradisional cenderung monoton dan pasif, seringkali gagal mencapai target peningkatan motivasi dan hasil pembelajaran IPA, hal itu menjadikan siswa pasif dalam partisipasi dan antusias dalam pembelajaran IPA.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil observasi di MTs Sunan Kalijogo Rejosari, dalam proses pembelajaran IPA, guru masih menggunakan pendekatan tradisional dengan model pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan buku dan papan tulis yang berfokus terhadap penugasan pengetahuan kognitif, belum menggunakan Model Pembelajaran Interaktif berbasis teknologi inovatif. Menjadikan proses pembelajaran yang kurang efektif dalam memberikan pengalaman belajar siswa, hal tersebut memberikan dampak pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang

---

<sup>2</sup> Popi Riski Nata, Sabaruddin, and Fera Annisa, 'Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Model TGT Untuk Pembelajaran IPA Materi Kemagnetan Di SMP/MTs', *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 10.1 (2024), 69–78. Hal. 70

interaktif, sehingga siswa cepat merasa bosan selama proses pembelajaran yang dimana hal tersebut dapat mengurangi keaktifan dan pemahaman siswa dalam menerima materi, menjadikan pengaruh turunya motivasi belajar. Selain turunya motivasi belajar, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kkm, bisa dilihat dari hasil wawancara guru maple dan hasil nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa turunya motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam diri siswa ataupun dari luar diri siswa untuk melakukan tindakan menuju keberhasilan pembelajaran.<sup>3</sup> Motivasi belajar yang tinggi membuat siswa bersemangat belajar dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang maksimal, sedangkan motivasi belajar yang rendah membuat siswa kehilangan semangat dan gairah belajar. Oleh karena itu, motivasi harus ditanamkan sejak dini agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan gembira tanpa adanya tekanan atau paksaan. Motivasi belajar merupakan salah satu bagian penting pada proses pembelajaran, tidak hanya untuk mendorong siswa memahami proses pembelajaran, tetapi juga memahami hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.<sup>4</sup>

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seorang siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan,

---

<sup>3</sup>Wulan Rahayu Syachtayani and Novi Trisnawati, '*Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19*', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Keguruan*, 2.1 (2021), 90–101 <<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>>. Hal. 13

<sup>4</sup>Yusneli Syafari and Maria Montessori, '*Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19*', *Jurnal Basicedu*, 5.3 (2021), 1294–1303 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>>. Hal. 8

sikap, dan keterampilan setelah siswa tersebut menyelesaikan serangkaian proses pembelajaran atau pelatihan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran bahan ajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan guru. Salah satu faktor kesuksesan siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan interaktif.<sup>5</sup>

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang berfungsi sebagai kerangka konseptual, pedoman perencanaan pembelajaran di kelas, bimbingan belajar dan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan. Model pembelajaran adalah pendekatan sistematis untuk mengatur pengalaman belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran IPA tidak lepas dari usaha pendidik untuk memperbaiki model pembelajaran dengan tujuan meningkatkan frekuensi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya tujuan penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah agar pembelajaran efektif, interaktif, dan menyenangkan, serta terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif sehingga siswa bisa mencapai keberhasilan pembelajaran yang optimal<sup>6</sup>. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, di era serba modern ini guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, salah satu model pembelajaran yang baik dan bisa diterapkan di era ini adalah Model Pembelajaran Interaktif.

---

<sup>5</sup> Maulia, Sindi. 2023. "*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital.*" Prosiding Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro 1 (1): 83–87.

<sup>6</sup> Nata, Sabaruddin, and Annisa. Hal. 25

Model pembelajaran interaktif adalah metode atau teknik pembelajaran yang digunakan guru untuk menyajikan materi pembelajaran, yaitu interaksi guru bersama siswa, siswa bersama siswa, serta interaksi bersama sumber belajar dan lingkungan, untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan memperhatikan sembilan hal, salah satunya belajar sambil bermain, Anda dapat mendorong pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran apa pun. Tugas interaktif menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan fitur *paper mode* merupakan salah satu cara yang baik untuk menunjang pembelajaran. Menciptakan interaksi selama pembelajaran juga memerlukan penggunaan strategi *collaborative learning*, *project based learning*, dan media yang interaktif. Dalam proses pembelajaran interaktif, guru berfungsi sebagai pengajar, motivator, fasilitator, evaluator, pelatih, dan pembaharu. Oleh karena itu, kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas ditentukan oleh peran aktifnya, dan aktivitas siswa tersebut meliputi memperhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan tugas-tugas yang harus diselesaikan kegiatan yang terdiri dari keduanya. Baik secara berkelompok atau secara individu. Melalui proses interaksi ini, diharapkan siswa bisa berkembang mental maupun intelektual, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA<sup>7</sup>.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu-ilmu yang mempelajari tentang lingkungan alam dan isinya. pelajaran ini mencakup banyak konten seperti sistem reproduksi tumbuhan. Sistem reproduksi tumbuhan adalah proses bagaimana tumbuhan berkembang biak dan menghasilkan keturunan baru. Reproduksi

---

<sup>7</sup> Departemen Pendidikan Nasional and others, *Model-Model Pembelajaran*, 2006. Hal. 45

tumbuhan dibedakan menjadi dua jenis, yaitu reproduksi seksual dan reproduksi aseksual. Pada reproduksi seksual tumbuhan, bagian bunga digunakan untuk proses pembuahan, dimana serbuk sari jantan bertemu dengan telur pada bagian betina untuk membentuk benih yang tumbuh menjadi tanaman baru. Sebaliknya, reproduksi aseksual pada tumbuhan terjadi tanpa adanya proses pembuahan melalui bagian tumbuhan seperti akar, batang, dan daun, yang kemudian berkembang menjadi individu baru.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan siswa, 96% siswa setuju jika Model Pembelajaran Interaktif digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan tumbuhan. Selain itu sebanyak 96% siswa juga menyatakan bahwa proses pembelajaran pada pelajaran IPA membosankan dikarenakan banyaknya materi yang dimana model pembelajaran cenderung monoton kurang interaktif sehingga siswa sulit untuk memahami materi. Selanjutnya sebanyak 92% siswa menyatakan membutuhkan model pembelajaran yang lebih interaktif yang dapat dipraktikkan dalam proses pembelajaran pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan. Materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan menjadi pilihan pertama dari hasil tersebut, menunjukkan tingginya minat terhadap topik ini. Memahami sistem reproduksi tumbuhan penting bagi siswa untuk mengetahui bagaimana tumbuhan berkembang biak dan menjamin kelangsungan hidupnya. Materi ini memiliki banyak sub- bab penting antara lain: struktur bunga, proses penyerbukan, pembuahan dan perkembangan biji. Hal ini memerlukan pemahaman yang

---

<sup>8</sup> Siti Lathifah Agustini, '*Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Examples Non Examples Dengan Materi Memahami Sistem Reproduksi Tumbuhan Pada Peserta Didik Kelas Ix-A Smp Negeri 2 Pacitan*', 2019. Hal. 11

mendalam dan komprehensif. Untuk menunjang pembelajaran, penulis ingin menggunakan materi ini untuk mengetahui dampak model pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk berfokus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa diminta untuk berpartisipasi dalam diskusi, eksplorasi langsung, dan aktivitas langsung yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk membantunya lebih memahami konsep yang diajarkan. Dalam model pembelajaran tradisional, siswa cenderung merasa bosan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dalam proses pembelajaran. Ketidaktifan mereka dalam proses belajar juga dapat menghambat pemahaman dan membuat pembelajaran menjadi monoton serta kesulitan memahami materi secara menyeluruh, bisa menjadikan penyebab hasil dan motivasi belajar IPA menurun.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, menjadikan peneliti sangat tertarik untuk mengangkat tema dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi penulis sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), model pembelajaran tradisional dan konvensional yang hanya berpusat pada guru harus mampu bertransformasi menjadi lebih interaktif dan menarik.
2. Model pembelajaran yang dipakai di MTs Sunan Kalijogo dominan menggunakan model pembelajaran tradisional dan

konvensional yang masih berpusat pada guru, papan tulis dan buku. Sehingga minat belajar siswa cenderung menurun.

3. Motivasi belajar siswa yang cenderung masih rendah karena penggunaan model pembelajaran yang monoton dan tidak menarik. Peningkatan hasil belajar siswa yang belum signifikan karena kurangnya minat belajar siswa.

#### **A. Pembatasan Masalah**

Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.

1. Model pembelajaran yang dipakai di MTs Sunan Kalijogo adalah Model Pembelajaran Interaktif.
2. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah mata Pelajaran IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX.
3. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari yang diambil dari hasil angket.
4. Hasil belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas IX MTs dalam ranah kognitif yang diambil dari hasil pretest dan posttest.

#### **C. Rumusan Masalah**

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan Model Pembelajaran Interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari?
2. Apakah penggunaan Model Pembelajaran Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan

Kalijogo Rejosari?

3. Apakah penggunaan Model Pembelajaran Interaktif berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari?

#### **B. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan Model Pembelajaran Interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan Model Pembelajaran Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan Model Pembelajaran Interaktif berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Dari istilah ini bisa dihasilkan beberapa hipotesis yang akan diuji yaitu:

1. Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan Model Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.
2. Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan Model Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs

Sunan Kalijogo Rejosari.

3. Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan Model Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.

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

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan karya teori dan inovasi baru dalam dunia guru. Mengetahui seberapa pentingnya pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari. Hasil dari penelitian ini diharapkan juga bisa menambah ilmu pengetahuan serta memperluas informasi dan inovasi mengenai media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

##### **2. Secara Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak, sebagai berikut:

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa ini diharapkan dapat menjadi pengalaman yang nyata dan inovasi baru untuk menjadikan penulis lebih kreatif dalam membawa pembelajaran dimasa mendatang di dunia pendidikan, dan menjadi inovasi baru dalam bidang mata pelajaran IPA.

###### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi perbaikan

motivasi dan hasil belajar siswa agar menumbuhkan rasa semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA, serta menjadi referensi penyedia wadah media pembelajaran IPA yang interaktif, kreatif dan inovatif.

### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran IPA dan lebih memahami serta mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

### **d. Bagi Institusi Keguruan**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada Universitas dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA khususnya bagi tempat penelitian dan Universitas keguruan lain pada umumnya.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

$H_1$ = Ada pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.

$H_1$ = Ada pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari.

$H_1$ = Ada pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA pada materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Model pembelajaran interaktif**

Pembelajaran Interaktif adalah sebuah model pembelajaran yang diaplikasikan dengan sistem komunikasi dua arah. Pada model pembelajaran interaktif, kemampuan guru ketika menyajikan bahan ajar akan menjadi aktor utama dalam membentuk situasi interaktif yang edukatif. Hal ini ditandai dengan adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa lain dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar<sup>9</sup>.

## 2. Motivasi

Motivasi adalah dorongan untuk mengubah energi seseorang menjadi aktivitas nyata guna mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi adalah suatu keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. adapun motivasi belajar adalah keadaan psikologis yang mendorong pembelajaran.<sup>10</sup>

## 3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang akan dimiliki oleh siswa setelah melewati proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan internal meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang itu melakukan sesuatu<sup>11</sup>.

---

<sup>9</sup> Nova Dwi Pratiwi Sulastris and others, 'Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan', *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2.4 (2023), 24–39  
<<https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss4.884>>.

<sup>10</sup> ARIANTI ARIANTI, 'Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *DIDAKTIKA : Jurnal Keguruan*, 12.2 (2019), 117–34 <<https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>>., hlm. 23.

<sup>11</sup> Hanisah, Yudha Irhasyuarna, and Ratna Yulinda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar', *JUPEIS : Jurnal*

#### 4. Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan

Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan adalah suatu mekanisme atau rangkaian proses biologis yang memungkinkan tumbuhan untuk menghasilkan keturunan baru melalui pembentukan organisme baru. Tumbuhan memiliki 2 jenis reproduksi, yaitu reproduksi seksual (kawin) dan reproduksi aseksual (tak kawin)<sup>12</sup>.

---

*Guruan Dan Ilmu Sosial*, 1.3 (2022), 6–16  
<<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68>>. Hal. 67.

<sup>12</sup> Muflih Martua Tanjung and others, ‘*Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Di SMPN 18 Kota Bengkulu*’, *Jurnal Guruan Dan Konseling*, 5.1 (2023), 4368–71. Hal. 21.