**BAB I
PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Pendidikan merupakan bagian terpenting yang harus dimiliki oleh suatu bangsa, menciptakan pendidikan yang sesuai dengan karakter bangsa menjadi sebuah polemik tersediri. Masalah tersebut disebabkan oleh berbagai macam faktor salah satunya globalisasi dimana hasil dalam pendidikan yaitu peserta didik harus dapat bersaing ketat dengan bangsa lainnya, maka kesetaraan sistem pendidikanpun harus diberlakuan.

 Kesetaraan sistem pendidikan dengan bangsa lain dapat menimbulkan masalah yang baru berupa hilangnya identitas pendidikan bangsa. Identitas yang dimaksud yaitu norma-norma yang terkadung dalam adat istiadat dan dilestarikan oleh generasi muda atau penerus. Melihat sistem pendidikan Indonesia sekarang terlalu banyak mengadopsi dari Negara lain, padahal Negara Indonesia memiliki kearifan lokal yang melimpah mulai dari tarian, musik, budaya, bahasa, serta permainan yang berbeda di setiap daerahnya.

 Kearifan lokal yang dimiliki oleh Indonesia seharusnya dikembangkan dan dapat diaplikasikan terhadapat sistem di Negara salah satunya pada sistem pendidikan. Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai dasar dari proses pembelajaran pada pendidikan Indonesia sehingga generasi penerus tidak melupakan budayanya.

 Pengembangan tersebut dapat berupa penyisipan kearifan lokal pada pembelajaran disekolah contoh pada daerah jawa barat, dapat berupa tarian, permainan, dan musik yang tercipta di daerah jawa barat. Unsur-unsur yang kebudayaan yang disisipkan ini bertujuan untuk melestarikan kebudayaan yang mulai hilang seiring dengan perkembangan zaman salah satunya unsur permainan yang ada di daerah Indonesia.

 Permainan yang ada sebelum munculnya teknologi berkembang pesat seperti saat ini yaitu permainan yang banyak menggunakan kegiatan fisik dan sosialisasi, salah satunya permainan sondah atau engkle yang sering dimainkan oleh anak perempuan, tapi anak laki-laki juga dapat memainkannya. Permainan yang satu ini menggunakan kegiatan fisik dan konsentrasi yang tinggi karena harus mengangkat satu kaki dengan meloncat ke dalam susunan kotak yang ada di atas tanah menyerupain lambang tambah (+).

 Penggunaan kreatifitas dalam proses belajar harus sesuai dengan materi pembelajaran, materi pembelajaran biasanya akan menjadikan kendala tersendiri bagi penggunaan model pembelajaran itu, salah satunya adalah materi mengenai hubungan antara makhluk hidup dan lingkunganya tepatnya pada subkonsep ekosistem yang memiliki tingkat kesukaran tersendiri bagi siswa untuk memahami materi tersebut.

 Kecemasan belajar siswa menjadi salah satu alasan yang disebabkan berbagai macam latar belakang antara peserta didik satu dan siswa lainnya. Kecemasan ini harus diatasi oleh guru-guru agar peserta didik tidak kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran serta tidak menganggu hasil belajar siswa.

 Permainan Sondah dapat dikembangkan sebagai metode pembelajaran yang di kembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas serta mengurangi kecemasan belajar peserta didik. Memanfaatkan keberadaan kearifan lokal jawa barat tersebut metode pembelajaran ini akan berdampak baik bagi peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Selain itu metode pembelajaran ini juga dapat membuat generasi muda zaman sekarang akan lebih mengenal budaya sendiri sehingga pelestarian budaya dapat dilakukan oleh peserta didik.
 Belajar merupakan suatu proses mengetahui sesuatu yang baru bisa berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, bahkan kebiasaan sehari-hari yang berdampak positif. Dalam dunia pendidikan belajar adalah sebuah proses bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan yang baru dalam berbagai macam ilmu. Proses belajar sendiri harus disusun secara tepat sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal terhadap peserta didik, jika hasil yang didapatkan kurang maksimal maka terdapat sebuah kesalahan dalam proses tersebut.
 Faktor yang dapat menjadikan belajar tidak maksimal adalah kecemasan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, kecemasan yang tinggi akan mengakibatkan peserta didik sulit dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung sehingga guru harus mengubah gaya pembelajaran yang ada dengan pengembangan kreatifitas guru saat mengajar.
 Ciri-ciri yang paling terlihat dari kecemasan itu ketika saat akan memulai pelajaran peserta didik akan tidak merasa nyaman di dalam kelas dan akan merasa gelisah, yang terlebih parah lagi ketika peserta didik mengalami kesulitan tidur di karenakan ke esokkan harinya akan bertemu dengan mata pelajaran yang tidak disukainya, maka pengembangan dari keterampilan guru dalam membuat proses pembelajaran saat diperlukan.

 Penelitian yang dilakukan merupakan bentuk dari pengembangan strategi pembelajaran atau *Active Learing* yang ada didalam kelas dengan berunsurkan kearifan lokal dalam bentuk permainan sondah yang menjadikan dasar pengembangan strategi pembelajaran sehingga hasil akhir yang inginkan berupa peningkatan hasil belajar siswa, maka peningkatan tersebut dapat dilihat melalui proses pembelajaran itu sendiri, selain dari proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil *pre test* dan *post test* dengan soal yang telah teruji kevaliditasannya

 Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi tingkat kecemasan belajar siswa terhadap pelajaran biologi dengan menggunakan kearifan lokal Indonesia serta memberikan inovasi terhadap model pembelajaran untuk menjadikan mata pelajaran biologi menjadi pelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat peserta didik menjadi cemas ketika akan belajar biologi, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mengahasilkan *out put* yang di inginkan oleh seorang guru yaitu pemahaman akan materi yang telah disampaikan. Dari latar belakang masalah penelitian ini berjudul  ***“*Penurunan Tingkat Kecemasan Belajar Biologi Menggunakan Permainan Sondah Pada Subkonsep Ekosistem Di SMA Kelas X”*.***

1. **Identifikasi Masalah**

 Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam

penelitian ini adalah pengunaan kearifan lokal yang ada di daerah jawa barat terhadap tingkat kecemasan belajar biologi pasa siswa kelas X.

1. **Rumusan Masalah**

 Agar tidak terjadi perbedaan interpretasi pada pembahasan ini, maka di butuhkan suatu perumusan masalah yang kongkrit sebagai berikut :
 “Bagaimana pengunaan permainan sondah dalam mengurangi kecemasan belajar siswa pada subkonsep ekosistem di SMA PGRI 1 Bandung ? “

1. **Batasan Masalah**

 Pembatasan masalah sangat perlu untuk mempermudah atau menyederhanakan penelitian oleh karena itu penulis membatasi permasalahan pada penelitian ini meninjau mengenai pengurangan kecemasan belajar siswa kelas X dalam proses pembelajaran dengan menggunakan penyisipan yang memiliki unsure kearifan lokal tanah sunda yaitu permainan sondah pada materi sub konsep ekosistem yang membahas mengenai komponen ekosistem dan interaksi antar komponen ekosistem.

1. **Tujuan Penelitian**

 Pada penelitian membutuhkan sebuah tujuan untuk menetapkan sebuah skala pengukuran, penjabaran tujuan sebagai berikut :

* 1. Tujuan umum
	2. Memberikan pembelajaran yang memilki unsur kearifan lokal tanah sunda terhadap dunia pendidikan.
	3. Mengurangi tingkat kecemasan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.
	4. Mengembangkan kearifan lokal yang ada di daerah sekitar terutama daerah jawa barat.
	5. Mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.
1. Tujuan Khusus
	1. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan khusus yang dapat diambil yaitu mengetahui pengurangan kecemasan belajar biologi siswa pada materi sub konsep ekosistem di SMA PGRI 1 Bandung dengan permainan Sondah.
2. **Manfaat Penelitian**

 Sesuai dengan latar belakang yang ada maka manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagi guru
	1. Memberikan ide baru terhadap penerapan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
	2. Memberikan cara mengatasi kecemasan belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi di dalam kelas.
2. Bagi siswa
	1. Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran yang bernuasa ke sundaan.
	2. Dapat mengetahui serta melestarikan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar.
	3. Mengurangi kecemasan belajar siswa dalam pelajaran biologi sehingga hasil belajar akan meningkat.
	4. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang memiliki unsur kearifan lokal.
	5. Membuat siswa aktif dalam pelajaran biologi dan mampu memahami materi yang telah dipelajari.
3. Bagi sekolah
	1. Tercipta suasana akademik yang lebih menarik di lingkungan sekolah.
4. **Kerangka Pemikiran**

 Dalam penelitian ini agar lebih jelas mengenai variabel-variabel yang ada maka dibuatlah penyusunan kerangka berpikir sebagai berikut :

**Bagan 1.1
Kerangka Pemikiran**

Pemahaman Terhadap Subkonsep Ekosistem

Tingkat Kecemasan siswa Terhadap Pelajaran Biologi

Pengurangan Tingkat Kecemasan Belajar Biologi Pada Subkonsep Ekosistem

 Pada kerangka berpikir ini dapat mengembangkan berbagai pendapat mengenai masalah yang dikaji maka asumsi dan hipotesis dapat dikembangkan melalui pemahaman dari kerangka pemikiran tersebut.

**Asumsi**

 Peningkatan hasil belajar siswa serta berkurangnya kecemasan belajar biologi dipengharuhi oleh penggunaan strategi dalam pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti siswa salah satunya dengan dengan permainan sondah yang memiliki unsur *local wisdom* dan *local culture*. Kecemasan menurut Riswandi (2014) merupakan salah satu bentuk emosi individu yang bekenaan dengan adanya rasa teracaman yang tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran sendiri kecamasan suatu keadaan tidak nyaman yang miliki oleh siswa terhadap kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.

 Penaganan kecemasan dalam pembelajaran menurut Sudrajat dalam Yanti (2013, 285) menjelaskan megenai beberapa cara dalam mengatasi kecemasan belajar yang berintikan secara keseluruh dalam menciptakan suatu suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

 Penyisipan permainan dalam pembelajaran mengutamakan kerjasama antar anggota kelompok dan kemampuan individu dalam mengatur strategi untuk melakukan permainnya atau dapat meningkatkan keaktifan belajar. Maka hasil belajar akan meningkat dan kecemasaan belajar siswa pada pelajaran biologi akan berkurang seiring dengan penggunaan permainan sondah yang mengutamakan kerjasama antar anggota kelompok dan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang ada terutama pada mata pelajaran biologi.

**Hipotesis**

 Hipotesis yang ada dalam penelitian ini berupa pengurangan tingkat kecemasaan belajar siswa pada pelajaran biologi dan peningkatan pemahaman pembelajaran pada subkonsep ekosistem dikelas X menggunakan kearifan lokal berupa permainan tradisional daerah jawa barat (permainan sondah).

Ho = Kecemasan belajar tidak mempengaruhi peningkatan pemahaman
 pembelajaran siswa (*Pre-test dan Pro-test*).

H­1 = Kecemasan belajar mempengaruhi tingkat pemahaman pembelajaran
 siswa (*Pre-test dan Pro-test*).

 Selain dari Hipotesis dan Asumsi pengembangan dari kerangka berpikir dapat ditulis sebagai berikut :

* 1. Kecemasan Belajar Siswa
	2. Definisi kecemasan

Kecemasan adalah sebuah keadaan seseorang yang merasa terancam dengan sebuah keadaan yang membuat

* 1. Gejala kecemasan

Gejala dalam kecemasan dapat dilihat melalui tingkah laku yang timbul dari setiap individu. Menurut Semiun dalam Riwandi (2014,h.67) menjelaskan kecemasan menyebar ke segenap aspekkepribadian individu yaitu:

1. *Cognition*, kecemasan menimbulkankekhawatiran dan ketakutan terhadapbayangan malapetaka, bahaya, ancamanyang akan menimpa diri individu.
2. *Motorically*, kecemasan menimbulkan gerakan tidak terkontrol seperti gemetar, menggeliat, mengigit bibir.
3. *Somatically*, kecemasan mempengaruhi gerakan sistem syaraf otonom yang di tandai dengan mulut kering, nafas tersenggal-senggal, jantung berdebar keras, ketegangan otot, tangan dan kaki terasa dingin, berkeringat dan lain-lain.
4. *Affectivelly*, kecemasan mengakibatkan perasan tegang, tidak nyaman, khwatir, murung dan sebagainya.
	1. Subkonsep Ekosistem

2.1 Definisi Ekosistem

 Ekosistem adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

2.2 Komponen ekosistem

 Terdapat 2 komponen ekosistem yaitu abiotik atau komponen tak hidup merupakan komponen fisik dan kimia yang medium atau substrat sebagai tempat berlangsungnya kehidupan atau lingkungan tempat hidup. Sebagian besar dari komponen abiotik memiliki beragam variasi dalam ruang dan waktu.

 Komponen abiotik berupa bahan organik, senyawa anorganik, serta faktor yang memengaruhi distribusi organisme dan Biotik adalah istilah yang digunakan untuk menyebut suatu organisme. Komponen biotik merupakan suatu komponen yang menyusun ekosistem selain komponen abiotik. Berdasarkan peran dan fungsinya, makhluk hidup sendiri dibedakan menjadi 2, yaitu heterotrof atau konsumen dan dekomposer atau pengurai.

* 1. Permainan Sondah
	2. Unsur-unsur Permainan Sondah

 Permainan Sondah merupakan pengembang metode pembalajaran yang didasari keraifan lokal tepatnya di daerah jawa barat diambil dari sebuah permain daerah yang sering dimainkan oleh anak perempuan, nama yang lebih dikenal oleh masyarakat jawa barat yaitu sondah. Pengembangan metode pembelajaran ini berunsur kebudayaan yang mengangkat nilai-nilai ke daerah pada bidang kerjasama dan mematuhi aturan yang dibuat, pengharapan pada penerapan metode ini membuat siswa yang mengikutinya akan meningakatkan hasil belajar serta dapat mengurangi tingkat kecemasan belajar di kelas.

* 1. Kelebihan Pembelajaran Permainan Sondah

 Pada pengaplikasian terhadap pembelajaran akan membuat perubahan tingkah laku siswa karena peningkatan aktivitas yang baik adalah dasar dari pemahaman siswa terhadap pembelajaran, dalam pembelajaran ini juga pemahaman tentang unsur kearifan lokal jawa barat akan di kenalkan kembali kepada para siswa sebagai generasi selanjutnya yang akan melestarikan kearifan lokal dari daerah jawa barat.

 Pada proses pembelajaran rasa kebersamaan antar teman sejawat akan mejadikan dasar model pembelajaran yang dimana rasa kebersamaan adalah ciri kearifan lokal yang ada di daerah jawa barat. Manfaat yang diperoleh dari permainan sondah adalah :

1. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
4. Anak menjadi lebih kreatif permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
5. **Definisi Oprasional**

 Penulis memberikan definisi oprasional yang akan dijadikan landasan pokok

dalam penelitian, yaitu :

1. *Abiotik* adalah unsur lingkungan hidup yang terdiri dari benda-benda tidak hidup atau benda mati contohnya seperti tanah, air, udara, iklim, dan masih banyak lagi yang lainnya.
2. *Belajar* merupakan suatu proses perubahan melalui pengetahuan yang di dapatkan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. *Biotik* adalah unsur lingkungan hidup seperti makhluk hidup di antaranya manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan jasad renik. Jika siswa berada di sekitar kebun sekolah, maka lingkungan biotiknya didominasi oleh tumbuh-tumbuhan.
4. *Budaya* merupakan hasil dari pemikiran dan norma- norma yang ada di suatu daerah bisa berbentuk tarian, musik, nyanyian, bahkan bentuk permainaan yang di dasari oleh unsur-unsur yang ada di daerah.
5. *Ekosistem* adalah tatanan kesatuan secara kompleks yang di dalamnya terdapat habitat, tumbuhuan, dan binatang dipertimbangkan sebagai unit kesatuan secara utuh, sehingga semuanya akan menjadi bagian mata rantai siklus materi dan aliran energi.
6. *Hasil belajar* merupakan bagian dari proses belajar mengajar dengan memberikan sebuah perubahan pengetahuan terhadap pemahaman suatu materi.
7. *Kearifan local* merupakan unsur yang dimiliki suatu daerah yang memilikibudaya bisa berupa permainan, musik, tarian, dan norma-norma yang berlaku di sekitar daerah asalnya.
8. *Kecemasaan belajar* adalah keadaan emosi siswa yang tidak menyenangkan, yang dicirikan dengan kegelisahan, ketidakenakan, kekhawatiran, ketakutan yang tidak mendasar bahwa akan terjadi hal-hal yang tidak diinginkan ketika siswa menghadapi pelajaran.
9. *Kegiatan belajar* sebuah proses mengenal sesuatu yang baru melalui penyampaian oleh guru kepada peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu sesuatu hal.
10. *Local wisdom*  merupakan bagian yang di miliki dari suatu daerah biasanyaseseorang yang mengembangkan budaya asal daerahnya.
11. *Motivasi* merupakan dorongan di dalam diri untuk melakukan suatu hal yang hasilnya berupa pencapaian dari sebuah target yang di inginkan.
12. *Model pembelajaran* merupakan perencanaan pengajaran seorang guru untuk meningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
13. *Pendidikan* merupakan sebuah cara dalam mengubah tingkah laku menjadiyang tidak tahu menjadi tahu, dengan berbagai aspek yang harus dipenuhi
14. *Permainan sondah* merupakan model pembelajaran yang didasari oleh berbagai macam kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar khususnya permainan tradisional yang dimaksudkan untuk melestarikan budaya.
15. **Struktur Organisasi Skripsi**

 Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I (Pendahuluan)

 Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah peelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi oprasional, dan struktur organisasi skripsi.

1. Bab II (Kajian Teoritis)

 Bagian ini membahas mengenai kajian pustaka serta Karakteristik pengembangan dan analisis mengenai latar belakang yang tersedia.

1. Bab III (Metode Penelitian)

 Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu  metode Penelitian, desain penelitian, Partisipan, Instrumen, Prosedur, serta Rancangan penelitian.

1. Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)

 Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasan serat beberapa fakta temuan di lapangan.

1. Bab V (Simpulan dan Saran)

 Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.