

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting untuk sebuah kemajuan negara, karena dari pendidikanlah kualitas sumber daya manusia akan meningkat. Hal ini berarti kualitas pendidikan memberi dampak pada peningkatan kualitas berbagai bidang lainnya, baik ekonomi, kesehatan maupun sosial masyarakat. Jika kemajuan pendidikan menjadi tolak ukur kualitas sumber daya manusia maka besar peranan seorang guru untuk meningkatkan kompetensi siswa (Syahril et al., 2019). Peningkatan mutu pendidikan ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu bagian dari peningkatan sumber daya manusia karena mampu mencetak generasi saintis.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dimulai dari pembelajaran IPA di sekolah. Pembelajaran IPA menurut Andriana et al. (2020) adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung. Hal ini dapat diartikan untuk memahami konsep dalam pembelajaran IPA siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran di kelas. Namun, menurut Israil (2019) masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran IPA itu membosankan dan sulit dipahami dengan ditandai siswa kurang aktif bertanya dan cenderung diam, mengakibatkan menurunnya kualitas pendidikan. Siswa cenderung menghafal daripada menemukan gagasannya sendiri. Ketidapahaman konsep yang dipelajari ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat menunjukkan seberapa besar peningkatan siswa dalam pembelajarannya. Hasil belajar merupakan angka-angka yang menunjukkan

kemampuan yang didapatkan oleh siswa dari suatu pembelajaran. Menurut Dayanti et al. (2020) hasil belajar menyatakan bahwa ada 3 ranah dalam kalsifikasi hasil belajar yaitu ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Afektif merupakan ranah tentang penilaian perilaku dimana terbagi dalam 5 aspek antara lain evaluasi, toleransi, wadah ajang, respons terhadap masalah, dan kepercayaan diri. Kecerdasan intelektual merupakan ranah kognitif dimana terbagi dalam 6 aspek yaitu wawasan, penerapan, penguraian solusi, memproduksi dan penilaian/pertimbangan. Sedangkan keterampilan siswa dalam bertindak disebut ranah psikomotorik. Tentunya pembelajaran yang aktif akan menghasilkan hasil belajar siswa yang baik,

Menurut Syahrial et al. (2019) hal dapat diupayakan oleh guru guna meningkatkan pembelajaran aktif adalah dengan menginovasikan bermacam-macam gaya belajar, media pembelajaran, model pembelajaran dan tentunya kesesuaian/kebutuhan sejalan dengan yang diinginkan siswa. Hal ini akan berdampak pada penguasaan konsep/materi yang diajarkan ke siswa sehingga memberikan dampak positif dalam pembelajarannya. Khususnya pembelajaran IPA diharapkan kegiatannya mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar. Menurut Naimah et al. (2019) guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu diperlukan inovasi model dan media belajar untuk membantu mencapai tujuan tersebut. Menurut Asvin et al. (2020) penggunaan berbagai model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Tentunya setiap model yang digunakan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Penggunaan model pembelajaran diperutukan untuk membantu

kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA sehingga mampu mengembangkan kompetensi siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat ditetapkan dalam pembelajaran IPA adalah model SSCS (*search, solve, create, share*). Model SSCS (*search, solve, create, share*) diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memiliki langkah pembelajaran yang mudah dan sederhana. Model SSCS sendiri memiliki beberapa fase yaitu Astuti et al. (2018) menyatakan model pembelajaran SSCS ini memiliki empat fase yang pertama mengidentifikasi masalah (*Search*), yang kedua merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah (*Solve*), yang ketiga menuliskan solusi masalah yang diperoleh (*Create*), dan yang terakhir mensosialisasikan solusi masalah (*Share*). Selain model pembelajaran, hal yang harus diperhatikan ialah media pembelajaran yang digunakan. Astuti (2021) berpendapat bahwa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran selain tujuan, materi, metode, dan evaluasi dianggap berperan dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baru-baru ini banyak dicetuskan ialah *game education* dengan prinsip belajar sambil bermain (Astuti, 2021)

Berbagai jenis *Game Education* telah dikembangkan guna mendukung kemajuan pendidikan. Salah satu *game education* yang telah diteliti pada siswa sekolah dasar ialah *Jenga game* oleh Astuti (2021) yang menyatakan bahwa *jenga game* dalam pembelajaran mendapatkan hasil baik dan efektif yang diharapkan juga dapat digunakan pada jenjang siswa menengah pertama. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Irvansyah & Romadona (2019) yang membuktikan

adanya respons baik dalam penggunaan *game Uno Stacko* terhadap motivasi siswa (Indriastuti & Abidin, 2022). Jenga dalam pembelajaran disertai dengan menggunakan *questions card* (kartu pertanyaan). Menurut Abdullah (2020) menyatakan *questions Card* merupakan salah satu media belajar yang digunakan untuk meletakkan pertanyaan materi yang telah diajarkan yang selanjutnya dijawab oleh siswa. Agar melengkapi pembelajaran IPA yang menarik bagi siswa penggunaan *Questions Card* dapat dilengkapi dengan *game* salah satunya *jenga game*. Pemilihan materi yang digunakan dalam menerapkan model SSCS menggunakan *jenga game for questions card* ialah materi yang dianggap sulit untuk dipahami konsepnya oleh siswa.

Pada sekolah menengah pertama terdapat bab tentang sistem tata surya (Hadikristanto, 2018). Sistem Tata Surya merupakan suatu sistem dimana matahari sebagai matahari dan dikelilingi oleh benda langit lain yang terikat oleh gaya gravitasi. Materi sistem tata surya berhubungan dengan konsep- konsep fisika khususnya cabang mekanika benda langit. Menurut Sujana & Supeno (2020) dinyatakan sebagai materi yang perlu ditambahkan inovasi dalam pembelajarannya. Hal ini diungkapkan Hadikristanto (2018) bahwa dalam materi sistem tata surya siswa kesulitan menangkap materi. Pemilihan materi ini juga menekankan pada penyampaian gagasan siswa tentang fenomena alam, serta menekankan pada keaktifan siswa dalam mengutarakan pendapatnya dalam masalah tersebut.

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan diperlukan penelitian yang berjudul **“Penerapan SSCS menggunakan Jenga Game Dengan Questions Card Terhadap Hasil Belajar Siswa”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA
2. Siswa kurang mampu mengkonstruksikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari
3. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran untuk membantu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model SSCS *Jenga game with questions card* ?
2. Bagaimana keterlaksanaan model SSCS menggunakan *Jenga game with questions card*?
3. Bagaimana respons siswa terhadap model SSCS menggunakan *Jenga game with questions card*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Mengetahui keterlaksanaan model SSCS menggunakan *Jenga game with questions card*.

2. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model SSCS menggunakan *Jenga game with questions card*.
3. Mengetahui respons siswa terhadap penerapan model SSCS menggunakan *Jenga game with questions card*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Mendukung pembelajaran aktif di kelas.
2. Pembelajaran dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi.
3. Siswa dapat menggunakan berbagai media untuk mendukung proses belajarnya.

F. Batasan Penelitian

Sehubungan dengan luasnya permasalahan, oleh karena itu perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan ialah model SSCS yang memiliki 4 fase yaitu fase *search* (menyelidiki), *solve* (merencanakan pemecahan), *create* (merencanakan pemecahan) dan *share* (mengkomunikasikan).
2. Media yang digunakan ialah *Jenga game/ Uno Stacko* serta *Questions card*
3. Materi pelajaran IPA yang digunakan selama penelitian ini adalah KD 3.11 Sistem Tata Surya kelas VII semester genap.
4. Indikator hasil belajar pada penelitian ini ialah ranah kognitif atau aspek pengetahuan menggunakan C1 sampai dengan C4.
5. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas VII A di SMPN 1 Sepulu semester

genap tahun ajaran 2021-2022.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Model SSCS adalah model pembelajaran yang menekankan pada penggunaan pendekatan saintifik yang di desain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa (Astuti et al. 2018).
2. *Jenga game/uno stacko* adalah permainan dengan misi menyusun balok bertingkat agar dapat membentuk sebuah tower tanpa merobohkan balok (Indriastuti & Abidin, 2022).
3. *Question card* adalah kartu yang berisi pertanyaaan-pertanyaan (Abdullah 2020).
4. Belajar adalah proses memperoleh perkembangan dalam diri untuk menjadi yang lebih baik dimana secara keseluruhan saat berinteraksi dengan lingkungan (Indriastuti & Abidin, 2022)
5. Hasil Belajar adalah angka-angka yang menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami, merespons dan aktivitas terhadap suatu materi pelajaran (Dayanti et al., 2020).