

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana kepada seorang anak didalam pertumbuhannya menuju ke arah kedewasaan. Pendidikan diharapkan menjadi bekal untuk manusia agar mampu berdiri sendiri, bertindak, menggali potensi dan bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan (Masfuah, 2016). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya mengembangkan pada aspek kognitif tetapi menekankan aspek psikomotor berupa *skills*, mengembangkan potensi siswa dan kemampuan memecahkan masalah sehingga mereka mampu bersaing di dunia global.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang selalu diterima oleh semua manusia, ilmu tersebut didapatkan melalui hasil penemuan dengan serangkaian ilmiah yang dilakukan oleh manusia (Surtriyanti, Panjaitan, & Sudin, 2017). Ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu ilmu yang dipelajari oleh siswa mulai jenjang pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi. IPA mempelajari gejala alam, baik makhluk hidup maupun benda mati. IPA adalah pengetahuan dari eksperimen atau observasi yang bersifat umum dengan memakai langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah sehingga akan terus disempurnakan. Pada prinsipnya IPA diajarkan untuk membekali siswa agar mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang dapat membantu siswa untuk mendalami gejala alam secara mendalam (Witanti & Akhyar, 2014).

Berdasarkan pengamatan di lapangan menunjukkan hasil belajar IPA masih rendah. Fakta yang ditemukan di lapangan mengenai pencapaian nilai ulangan harian kelas VIII saat observasi selama PLP menunjukkan bahwa sebanyak 27 siswa mendapatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kurang dari KKM. Sebanyak 3 siswa lainnya mencapai nilai yang sama bahkan lebih dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum untuk mata pelajaran IPA pada sekolah yang diobservasi adalah 75. Beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah disebabkan karena model, metode, maupun strategi yang dipakai oleh guru pembelajaran masih bersifat tradisional dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan keterampilan dan kemampuan masing-masing. Pembelajaran IPA cenderung bersifat prosedural, mekanistik, monoton, rutinitas, dan kurang terbuka bagi partisipasi peserta didik dan membosankan (Udiani, Marhaeni, & Putu Arnyana, 2017).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan metode dan model pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *pictorial riddle*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Himah, Bektiaro, & Prihandono (2015) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa bisa dengan pembelajaran memakai metode *pictorial riddle*. Jika dalam pembelajaran IPA disertai gambar, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga pemahaman siswa meningkat. Pembelajaran ini disajikan dalam bentuk gambar yang menekankan proses pemecahan masalah sehingga siswa bisa membangun pengetahuannya sendiri.

Selain menggunakan metode *pictorial riddle*, untuk menunjang keefektifan proses belajar mengajar memakai media pembelajaran juga diperlukan. Media pembelajaran dapat dibuat dengan bantuan berbagai *software*, salah satunya *powerpoint*. Menurut Suprianto, Kholida, & Andi (2016) *powerpoint* adalah suatu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pemakaian dan relatif murah. Kelebihan *powerpoint* antara lain dapat menyajikan teks, gambar, film, *sound effect*, lagu, grafik, dan animasi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Suprianto et al. (2016) dalam penelitiannya bahwa memakai *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Perbaikan tersebut dapat berupa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan metode *pictorial riddle*. Penerapan metode *pictorial riddle* diharapkan mampu mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka berdasarkan hal tersebut dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Pictorial Riddle* Berbantuan *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

3. Metode dan model pembelajaran kurang mendukung proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint*?
2. Bagaimana pengaruh metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa?
3. Bagaimana keterlaksanaan metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa?
4. Bagaimana respons siswa melalui metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint*.
2. Mengetahui pengaruh metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa.
3. Mengetahui keterlaksanaan metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa.
4. Mengetahui respons siswa melalui metode *pictorial riddle* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan, maka manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengetahuan tentang metode *pictorial riddle* dalam proses pembelajaran.
2. Memperoleh cara memotivasi siswa untuk lebih giat dan adanya perubahan peningkatan hasil belajar.
3. Memberikan referensi penggunaan *powerpoint* pada metode *pictorial riddle*.

F. Batasan Penelitian

1. Penelitian dibatasi pada metode *pictorial riddle* yang berupa gambar.
2. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan *powerpoint*.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing.
4. Hasil belajar yang diukur hanya berdasarkan pada nilai kognitif siswa.
5. Materi yang digunakan adalah materi getaran, gelombang, dan bunyi untuk siswa SMP kelas VIII semester II tahun ajaran 2018/2019.

G. Definisi Istilah

1. *Pictorial riddle* merupakan suatu model inkuiri yang dapat mengembangkan motivasi dan minat berupa gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya bisa dipakai untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa (Sund dalam Masfuah, 2016).
2. *Powerpoint* adalah suatu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik yang memiliki kelebihan

berupa teks, gambar, film, *sound effect*, lagu, grafik, dan animasi (Suprianto et al., 2016).

3. Menurut Supratiknya dalam Widodo & Widayanti (2013) mengatakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu.