

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses seseorang berusaha untuk mendapatkan perubahan perilaku yang sama sekali baru, sebagai akibat dari pengalaman saat berinteraksi dengan lingkungan (Prayekti, 2018). Seperti halnya pembelajaran di kelas, pembelajaran di kelas merupakan suatu interaksi antara guru sebagai pengajar dan murid sebagai peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam suatu pembelajaran, seorang guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif namun tetap kondusif. Berbagai jenis pembelajaran dapat dilakukan oleh guru agar siswa lebih paham dan tidak bosan dalam menyerap pembelajaran.

Pelajaran IPA yang hanya menyajikan rumus dan hitungan menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran sehingga prestasi hasil belajar siswa belum maksimal. Beberapa ujian seperti ulangan harian, ulangan tengah semester, Ujian Akhir Semester ataupun Ujian Nasional memperoleh nilai yang tidak memuaskan karena tidak mencapai KKM (Prihatini, 2017). Nilai KKM disesuaikan dengan situasi dan kondisi masing-masing sekolah yang berbeda.

Pemahaman, keahlian serta pendidikan karakter adalah keutamaan kurikulum 2013 (Janah, 2018). Dalam suatu pembelajaran juga dibutuhkan pembaruan inovasi. Guru dituntut memiliki kemampuan untuk melaksanakan perencanaan pembelajaran yang matang, serta memahami materi yang diajarkan sehingga dapat menjelaskan materi tersebut dengan luwes dan mudah dipahami

oleh siswa. Namun kendala yang utama yakni penyampaian materi harus terselesaikan pada hari tertentu sedangkan guru hanya diberi waktu sedikit dalam penyampaian materi. Pembelajaran yang berkualitas baik akan berdampak baik pula pada hasil belajar siswa. Salah satu model yang cocok yakni dengan menggunakan PBL (*Problem Based Learning*).

Model pembelajaran *problem based learning* atau model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran untuk memecahkan suatu masalah dengan pengajuan pertanyaan oleh guru maupun siswa yang bersifat *student center*. (Nurqomariah, 2015). Model pembelajaran berbasis masalah membantu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdapat pada suatu kelompok diskusi dengan cara bekerjasama satu dengan yang lain sehingga menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Siswa menjadi lebih aktif mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kelompok khususnya pada mata pelajaran IPA.

IPA adalah kumpulan teori sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya (Trianto, 2015). Permasalahan yang hanya berpatokan pada buku tidak akan memaksimalkan proses pembelajaran. Guru membutuhkan media dalam pengajaran guna mempermudah siswa memahami materi-materi yang ada dalam setiap materi pelajaran. *Crossword Puzzle* merupakan salah satu media untuk menarik siswa sehingga menemukan sendiri jawaban dari permasalahan.

Menurut Cahyo (dalam Ermaita, 2016) media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan melalui pencarian dan pengingatan kata yang sesuai untuk jawaban pada kotak yang tersedia untuk mengasah otak. Media pembelajaran *crossword puzzle* akan memudahkan siswa dalam mengulang kembali dan mengingat pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Suatu pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat membantu penyampaian materi yang lebih efisien dari guru kepada siswa. Dengan adanya bantuan berupa media, tentu akan meningkatkan kemampuan berpikir siswa terutama dalam hasil belajar yang akan menentukan seberapa paham siswa mengenai materi yang telah diajarkan.

Hasil belajar merupakan perubahan berupa kecakapan fisik, mental, intelektual yang berproses dalam kegiatan sehari-hari dari kegiatan belajar di jenjang pendidikan formal seperti sekolah dan di jenjang pendidikan non formal seperti di lingkungan keluarga dan masyarakat (Ariyanto, 2016). Melalui pengetahuan, sikap ataupun tingkah laku kearah positif kita dapat melihat dan mengukur perubahan hasil belajar. Metode belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar dan mencari pengetahuannya sendiri sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut.

Pada pembelajaran SMP khususnya pembelajaran IPA materi pemanasan global memerlukan penjelasan lebih detail oleh guru agar siswa lebih paham pada materi tersebut. Materi pemanasan global sangat berhubungan erat dengan kehidupan manusia dan lingkungannya sehingga diperlukan diskusi untuk menampung gagasan atau pendapat siswa, sehingga dalam pembelajaran sangat

cocok menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Berdasarkan penjabaran diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Siswa membutuhkan media dalam pembelajaran yang kreatif agar tidak bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran
2. Hasil belajar siswa masih rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* ?
4. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat ditemukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle*
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle*
4. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle*

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Crossword Puzzle*
2. Membantu siswa lebih aktif dalam belajar melalui media *Crossword Puzzle*
3. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media untuk meningkatkan hasil belajar

F. Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah ;

1. Media yang digunakan yaitu media pembelajaran *Crossword Puzzle*
2. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif
3. Materi yang dipilih adalah Pemanasan Global kelas VII Semester 2

4. Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 GEGER tahun ajaran 2018/2019

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan melalui pencarian dan pengingatan kata yang sesuai untuk jawaban pada kotak yang tersedia untuk mengasah otak (Cahyo dalam Ermaita, 2016)
2. Hasil belajar merupakan perubahan berupa kecakapan fisik, mental, intelektual yang berproses dalam kegiatan sehari-hari dari kegiatan belajar di jenjang pendidikan formal seperti sekolah dan di jenjang pendidikan non formal seperti dilingkup keluarga dan masyarakat (Ariyanto, 2016).
3. Model problem based learning atau model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran untuk memecahkan suatu masalah dengan pengajuan pertanyaan oleh guru maupun siswa yang bersifat *student center* (Nurqomariah, 2015).