

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar yaitu suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari hubungan individu dengan lingkungan yang bertujuan untuk mencukupi kebutuhan dalam kehidupannya (Sarumaha *et al.* 2022). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang dengan memiliki petunjuk oleh guru agar siswa aktif dengan menyediakan sumber belajar dan melakukan proses belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dengan menempuh proses belajar (Sarumaha *et al.* 2022). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu salah satu konten atau mata pelajaran yang ada di sekolah. Mata pelajaran IPA membekali siswa berupa pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, dengan cara menempuh proses ilmiah (Panggabea *et al.*, 2021). Suatu pembelajaran akan lebih efektif jika prosesnya memanfaatkan model pembelajaran (Asmaningrum *et al.* 2019). Salah satu model pembelajaran kognitif yang bisa dimanfaatkan adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Afriani (2018) menyatakan bahwa proses belajar akan mengalami kebermanaknaan dengan penggunaan model pembelajaran *CTL*, siswa akan menemukan kebermanaknaan pembelajaran apabila guru menjadi fasilitator.

Isbandiyah *et al.* (2020) menyatakan bahwa *CTL* ialah sebuah rancangan belajar yang membantu siswa dalam menghubungkan materi yang diajarkan dengan keadaan pada kehidupan dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara ilmu yang diperolehnya dengan penerapan pada kehidupan sehari-hari. Ismoyo & Istianah (2018)

menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual atau *CTL* lebih bermakna karena mengaitkan pengalaman dan materi yang diajarkan dan ketertarikan siswa akan lebih besar. Dengan mengaitkan materi pada kondisi dunia nyata dan peristiwa sehari-hari, maka memudahkan siswa untuk lebih memahaminya. Nasirudin et al (2019) menyatakan bahwa dengan penerapan *CTL* maka hasil belajar siswa dapat meningkat, hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan model *CTL* memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Suatu pembelajaran akan lebih efektif bila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Keberhasilan suatu pembelajaran juga bergantung pada media pembelajaran yang difungsikan. Anwar *et al.* (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat atau perantara yang dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan materi kepada siswa agar tepat sasaran. Menurut Nadzif & Irhasyurna (2022), media pembelajaran merupakan sebuah sarana, perantara dan alat penghubung untuk menyampaikan suatu pesan, gagasan, dan materi dari guru kepada siswa sehingga dapat membangkitkan perasaan, akal, dan minat siswa. Asmaningrum *et al.* (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dengan tepat bisa mempengaruhi minat belajar, dan aktivitas belajar sehingga berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah media *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* sering disebut juga sebagai teka-teki silang (TTS).

TTS yaitu rangkaian kotak berisi kata yang mempunyai nomor dengan satu kotak berisi satu huruf yang ditempatkan secara horizontal dan vertikal. Kelebihan dari media *crossword puzzle* ini yaitu memiliki manfaat antara lain dapat menyenangkan

siswa, memperbaiki minat membaca dan menulis siswa, membangun konsentrasi, kosa kata, dan disiplin diri pada siswa, serta mendorong rasa ingin tahu dan sikap eksplorasi (Asmaningrum et al., 2019). Media ini dilengkapi dengan soal dan petunjuk pengerjaan. Penelitian sebelumnya pada media *crossword puzzle* ini dilakukan oleh Baharudin et al. (2022) yang menyatakan bahwa media *crossword puzzle* dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena memudahkan siswa untuk melatih pengetahuan sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran. *Crossword puzzle* dapat digunakan sebagai media alternatif untuk membantu kelancaran pembelajaran. Hal yang menarik dari *crossword puzzle* yaitu terdapat unsur permainan di dalamnya, sehingga pembelajaran tidak membosankan tanpa melupakan hakikat belajar yang dilakukan (Asmaningrum et al., 2019).

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila proses pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang diinginkan (Asmah, 2021). Wujud nyata dari proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa (Irawati et al., 2021). Salah satu tujuan pelaksanaan pembelajaran adalah meningkatnya hasil belajar. Somayana (2020) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan akademik yang dicapai siswa melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan. Menurut Saputra et al. (2018), penilaian hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Begitu juga sebaliknya, apabila pembelajaran tidak menarik maka dapat menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada penelitian Kurniasih (2018), menyatakan bahwa hasil belajar IPA di sekolah masih rendah, hal tersebut dilihat dari hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) hanya 35% atau 10 siswa yang tuntas KKM. Berdasarkan hasil observasi awal pada sekolah penelitian di salah satu sekolah SMP kabupaten Bangkalan, ditemukan bahwa hasil belajar IPA di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan KKM yaitu 75 pada ulangan harian maupun ujian pada materi sebelumnya. Siswa hanya menggunakan buku panduan atau buku siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode ceramah (konvensional) selalu dilakukan oleh guru pada saat proses pelaksanaan pembelajaran. Metode tersebut menjadikan siswa kurang aktif dan merasa bosan saat di kelas, sehingga mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan lain selain mendengarkan guru saat menjelaskan materi. Hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Kurniasih (2018) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran konvensional yang berperan aktif hanya satu pihak yaitu guru. Siswa tidak berperan aktif (pasif) saat melaksanakan pembelajaran sehingga membuat siswa bosan dan kurang memerhatikan kegiatan belajar. Salah satu materi pada pelajaran IPA yaitu bumi dan tata surya. Materi bumi dan tata surya yaitu materi yang mendalami benda-benda langit, komponen tata surya, pergerakan benda langit, dampak dari pergerakan benda langit, proses terjadinya siang dan malam, dan juga manfaat matahari pada kehidupan. Menurut Sari et al. (2019) Materi tata surya pada siswa SMP hanya melalui ceramah dan teori beserta hafalan saja yang dipelajari. Padahal, pokok bahasan materi tata surya yaitu objek yang bersifat kontekstual. Materi tersebut berkaitan dengan model pembelajaran *CTL* karena terdapat kaitan antara materi dan

kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran *CTL* Sesuai dan cocok digunakan pada materi bumi dan tata surya.

Fakta di lapangan ditunjukkan oleh penelitian oleh Napitupulu et al. (2023) yang mengemukakan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran *CTL* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Fakta lain mengenai *CTL* berdasarkan penelitian yang dilakukan Nofriani & Pebriana (2019) yaitu penerapan *CTL* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyanti et al. (2021) memperoleh hasil bahwa pembelajaran *CTL* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syaifuddin et al. (2021) bahwa pembelajaran *CTL* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.. Fakta mengenai *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPA berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asmaningrum et al. (2019) yaitu ada pengaruh positif penggunaan *crossword puzzle* terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka akan dilakukan penelitian tentang pembelajaran *CTL* dengan berbantuan media *crossword puzzle* pada pelajaran IPA terpadu materi bumi dan tata surya. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas *CTL* dengan berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik ketika pembelajaran ini dilaksanakan. Penelitian yang dilakukan berjudul **“Efektivitas *CTL* Berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Bumi dan Tata Surya”** diharapkan dapat menjadi indikator guru dalam mengetahui keberhasilan belajar peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran yang dilaksanakan guru masih bersifat konvensional.
2. Kurang adanya variasi model pembelajaran yang digunakan pada materi bumi dan tata surya.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana efektivitas *CTL* terhadap hasil belajar kognitif siswa materi bumi dan tata surya?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *CTL* berbantuan *crossword puzzle* pada materi bumi dan tata surya?
3. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran *CTL* berbantuan *crossword puzzle* pada materi bumi dan tata surya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui efektivitas *CTL* berbantuan *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa materi bumi dan tata surya.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran *CTL* berbantuan *crossword puzzle* pada materi bumi dan tata surya.

3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran *CTL* berbantuan *crossword puzzle* pada materi bumi dan tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Diharapkan membantu guru dalam proses pembelajaran IPA.
2. Diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.
3. Diharapkan dapat memberikan alternatif dalam penerapan model pembelajaran.
4. Diharapkan dapat dijadikan informasi dalam penelitian selanjutnya.

F. Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran penelitian ini adalah bumi dan tata surya pada kurikulum merdeka kelas VII.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *CTL*.
3. Media yang digunakan adalah *crossword puzzle*.
4. Indikator hasil belajar yang diuji yaitu pada ranah kognitif dengan level C1 sampai C6 yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa.

G. Definisi Istilah

Istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

1. Pembelajaran kontekstual atau *CTL* merupakan sebuah konsep belajar yang membantu siswa dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi pada dunia nyata dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara

pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan pada kehidupan sehari-hari (Isbandiyah *et al.* 2020).

2. Media *crossword puzzle* yaitu rangkaian kotak berisi kata yang mempunyai nomor dengan satu kotak berisi satu huruf yang ditempatkan secara horizontal dan vertikal (Asmaningrum *et al.* 2019).
3. Hasil belajar yaitu kemampuan akademik yang dicapai siswa melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan (Somayana, 2020).