

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengutamakan perubahan pada diri seseorang melalui interaksi individu dengan lingkungan sekitar. Menurut Irham (2013: 116), belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru, diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap karena interaksi individu dengan lingkungan belajar. Interaksi merupakan hubungan timbal balik antara guru, siswa, dan lingkungan sekitar (sosial atau alamiah). Hal tersebut sesuai dengan proses pembelajaran IPA menurut Wisudawati (2014: 26), yaitu interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi. Proses pembelajaran IPA berkaitan dengan alam sekitar yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung melalui pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna akan terjadi apabila siswa ikut berperan aktif pada kegiatan pembelajaran.

Fakta di lapangan, pembelajaran yang terjadi di sekolah masih kurang bermakna. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata persentase siswa yang tuntas yaitu 30% sedangkan 70% merupakan persentase siswa belum tuntas dengan $KKM \geq 75$. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung,

sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru dan aktivitas siswa cenderung pasif serta kurang bermakna. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang bermakna salah satunya yakni dengan model pembelajaran CORE.

Model pembelajaran CORE merupakan singkatan dari *connecting*, *organizing*, *reflecting* dan *extending*. Menurut Harmsen dalam Sakuntala (2014: 166), menyatakan bahwa empat fase pembelajaran CORE digunakan untuk mengaitkan informasi lama dengan informasi baru, memetakan sejumlah materi yang bervariasi, merefleksikan segala sesuatu yang siswa pelajari dan mengembangkan lingkungan belajar. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran CORE pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Penggunaan model pembelajaran CORE pada suatu kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, sebab pembelajaran tersebut menekankan untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan siswa melalui aktivitas berpikir.

Selain penggunaan model pembelajaran juga dibutuhkan media sebagai sarana untuk menunjang aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menurut Apriliawati dalam Mufidah (2013: 118), mencerminkan keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa dapat dilihat dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, menulis dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang mendukung terjadinya aktivitas siswa yang optimal yaitu media *crossword puzzle*. *Crossword Puzzle* menurut Sugiharti (2013: 75), merupakan susunan kotak-kotak yang diberi nomor dan setiap kotak diisi

dengan satu huruf sehingga membentuk suatu kata yang ditempatkan secara horizontal maupun vertikal. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media *crossword puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran akan mengurangi rasa jenuh siswa ketika KBM berlangsung karena siswa akan merasakan suasana yang berbeda ketika belajar. Perpaduan model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* dapat menciptakan pembelajaran aktif dikarenakan aktivitas siswa lebih berperan dan utama dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran aktif tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* digunakan untuk materi sistem ekskresi manusia mata pelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII semester genap. Pokok bahasan materi sistem ekskresi merupakan materi konseptual dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran CORE Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

1. Pelaksanaan pembelajaran masih bersifat konvensional.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar siswa rata-rata pada mata pelajaran IPA di bawah KKM.
4. Aktivitas siswa cenderung pasif dan kurang bermakna.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah implementasi model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle*?
2. Bagaimana aktivitas siswa setelah implementasi model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle*?
3. Bagaimana implementasi model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa?
4. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa?
5. Bagaimana respon siswa pada kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa setelah implementasi model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle*.
2. Mengetahui aktivitas siswa setelah implementasi model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle*.
3. Mengetahui implementasi model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa.
4. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa.

5. Mengetahui respon siswa pada kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai alternatif dalam penggunaan dan memilih model serta media pembelajaran yang lebih bermakna.
2. Sebagai upaya untuk membantu siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA.
3. Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah sebagai dasar pengambilan kebijakan sekolah yang pada akhirnya bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan.

F. Batasan Penelitian

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran CORE berbantuan media *crossword puzzle*.
2. Hasil belajar siswa pada aspek kognitif.
3. Aktivitas siswa pada indikator kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan kegiatan emosional.
4. Tempat dan subjek penelitian dalam penelitian ini dibatasi pada tingkat SMP/MTs kelas VIII semester genap tahun ajaran 2017/2018.
5. Materi pembelajaran pada penelitian ini yaitu sistem eksresi manusia KD 3.10 kurikulum 2013 revisi.

G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran CORE menurut Sakuntala (2014: 167), yaitu model pembelajaran yang mencakup empat tahap kegiatan yaitu *connecting*, *organizing*, *reflecting*, dan *extending*.
2. Media pembelajaran *crossword puzzle* menurut Sugiharti (2013: 75), merupakan susunan kotak-kotak yang diberi nomor dan setiap kotak diisi dengan satu huruf sehingga membentuk suatu kata yang ditempatkan secara horizontal maupun vertikal.
3. Hasil belajar menurut Susanto (2013: 5), merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar.
4. Aktivitas siswa menurut Lin dalam Widyaningsih (2012: 268), merupakan kegiatan keterlibatan siswa untuk berinteraksi dengan aktif pada saat KBM.