

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan upaya dalam menciptakan dan membangun suatu pengetahuan tentang gejala alam (Widodo, Rachmadiarti and Hidayati, 2017) yang dilakukan berdasarkan pada pengamatan dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. IPA juga mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah pada siswa (Widyanimade, Sujana and Negara, 2014) yang menekankan siswa terhadap pemahaman serta pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa. IPA dalam pembelajarannya menekankan pada kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student center*). Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran IPA diperlukan suatu cara belajar yang melibatkan aktivitas belajar siswa sebagai seorang peserta didik.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilahirkan dari minat, sikap dan keterampilan siswa dalam suatu pembelajaran (Roni, 2016). Aktivitas belajar juga merupakan keseluruhan dari aktivitas yang dilakukan siswa selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung (Kusumaningrum, 2013). Aktivitas belajar terjadi dalam satu perencanaan untuk mencapai perubahan yang menggunakan seluruh kemampuan belajar siswa (Rusman, 2017). Pada suatu kegiatan pembelajaran siswa berperan sebagai subjek dan objek yang melakukan serta menjadi tujuan belajar dalam pelaksanaan pembelajaran (Aliwanto, 2017). Oleh karena itu, melalui proses belajar diharapkan siswa dapat mengalami perubahan terhadap kegiatan aktivitas belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Kegiatan aktivitas belajar melibatkan siswa dalam sikap, pikiran dan perbuatan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar untuk memperoleh manfaat dari kegiatan yang dilakukan (Primasari, 2016). Aktivitas belajar memiliki ciri-ciri, yaitu terjadi secara sadar, bersifat fungsional, positif dan aktif, tidak bersifat sementara, bertujuan dan terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku secara keseluruhan (Rusman, 2017). Ciri-ciri aktivitas tersebut dapat disesuaikan dengan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru IPA kelas VII SMP Plus Miftahul Ulum pada tanggal 15 Maret 2019 terkait aktivitas belajar siswa yang memiliki persentase aktivitas belajar cukup tinggi pada aktivitas individu, yaitu: (1) 75% siswa aktif mendengarkan penjelasan guru; (2) 85% siswa aktif menulis materi IPA; (3) 80% siswa aktif membaca materi pelajaran IPA; dan (4) 70% siswa aktif bertanya dalam pembelajaran. Sedangkan pada aktivitas kelompok siswa mengalami aktivitas belajar yang rendah dengan persentase, yaitu: 35% siswa aktif bekerjasama dalam berdiskusi untuk memecahkan masalah dan presentasi. Hasil wawancara tersebut dibuktikan secara langsung dengan kegiatan pengamatan oleh peneliti pada tanggal 17 Maret 2019 yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada aktivitas kelompok di dalam kelas sangat rendah. Hal ini dikarenakan siswa cenderung melakukan kegiatannya secara sendiri-sendiri tanpa bekerjasama dengan kelompok diskusi siswa.

(Santrock, 2017) menjelaskan bahwa pada masa transisi dari SD ke SMP siswa ingin menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman-temannya dalam berdiskusi dan memecahkan masalah. Hal ini terjadi karena pada masa transisi (7 –

11 tahun) siswa memiliki kemampuan menggunakan informasi internal dalam berpikir tentang pemecahan masalah serta mengevaluasi hasil yang telah diperoleh (Danim, 2015). Pada usia tersebut siswa mulai berpikir dengan logika mereka dalam kebebasan berargumen (Djaali, 2011) dari pemikiran yang konkrit ke abstrak untuk melihat berbagai kemungkinan yang terjadi (Slavin, 2011).

Aktivitas belajar siswa yang rendah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menjadi rendah apabila aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa juga rendah (Indrastuti, Utaya and Irawan, 2017). Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan dengan guru IPA kelas VII di SMP Plus Miftahul Ulum pada tanggal 17 Maret 2019, yaitu hasil belajar siswa kelas VII sebagian besar memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru menyatakan bahwa salah satu faktor yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah, yaitu dikarenakan aktivitas belajar siswa yang rendah di dalam kelas. pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM, yaitu 70. Siswa kelas VII di SMP Plus Miftahul Ulum memiliki persentase hasil belajar yang rendah dari nilai tugas, yaitu 70% siswa tuntas nilai tugas 1 dan 80% pada nilai tugas 2 ke nilai ulangan dengan persentase nilai, yaitu 23% siswa tuntas nilai ulangan harian dan 20% pada nilai ulangan tengah semester. Oleh karena itu, guru perlu mendesain suatu pembelajaran yang dapat melibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di dalam kelas, yaitu melalui penerapan model PBL dengan metode CRH berbantuan media *crossword*.

Model PBL merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan masalah nyata pada siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan diri siswa (Arends, 2013). Model PBL merupakan suatu

pembelajaran yang bertindak untuk memecahkan masalah (Zulkarnaeni, Hala and Taiyeb, 2016) dan bertujuan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkelompok, komunikasi dan saling memberi informasi dalam menyelesaikan masalah (Widodo and Widayanti, 2013). Penerapan model PBL didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal untuk memperoleh pengetahuan baru siswa (Al-Tabany, 2015). Model PBL dalam penelitian ini berfungsi untuk melatih siswa dalam kegiatan memecahkan masalah yang akan dibantu dengan menggunakan pemberian soal analisis video dan gambar.

Model PBL dalam penelitian ini akan dipadukan dengan metode pembelajaran CRH. Metode CRH merupakan suatu pembelajaran untuk menguji pemahaman (Budiyanto, 2016) dan kerjasama siswa dalam berkelompok, baik pengetahuan maupun keterampilan (Mahanani, Suhito and Mashuri, 2013). Metode CRH dilakukan secara berkelompok yang bertujuan untuk memudahkan siswa ketika mengerjakan soal dalam kotak yang berupa soal teka-teki silang (Faradita, 2017). Penerapan metode ini dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam kelompok diskusi. Metode CRH dalam penelitian ini dilakukan agar aktivitas siswa seperti berbicara di luar materi yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik melalui metode tersebut.

Penerapan metode CRH tersebut dibantu dengan penggunaan media *crossword* (teka-teki silang) yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam bekerjasama pada kegiatan diskusi kelompok. *Crossword* merupakan suatu permainan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar siswa selama KBM berlangsung (Ermaita, Pargito and Pujiati, 2016). *Crossword* merupakan suatu permainan untuk mengasah

kemampuan otak siswa (Ali and Endryansyah, 2015) dan bertujuan untuk mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Widiastuti and Sagoro, 2017). Metode CRH dengan bantuan media *crossword* dilakukan melalui pemberian soal teka-teki silang. Hal tersebut dilakukan untuk melatih pemahaman siswa sebelum mengerjakan soal hasil belajar. Pada penelitian ini kemampuan siswa mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan penerapan model PBL dan metode CRH berbantuan media *crossword* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Adiatman, 2011) menjelaskan bahwa pemberian latihan soal-soal kepada siswa akan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi yang dipelajari, sehingga memudahkan dalam mengerjakan soal hasil belajar.

Hasil penelitian (Malasari, Nindiasari and Jaenudin, 2017) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan metode *course review horay* lebih baik daripada kelas kontrol yang hanya mendapatkan pembelajaran konvensional. Hasil akhir dari kemampuan berpikir matematis dalam kelompok eksperimen, yaitu dengan kriteria yang memadai. Kemampuan berpikir matematika siswa kelas eksperimen mengalami perkembangan dengan kriteria hasil yang jauh lebih baik daripada kelompok kontrol dengan kriteria yang cukup.

Hasil penelitian (Rikizaputra and Hasanah, 2018) menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran CRH yang dipadukan dengan model *Pair Check* terhadap pengetahuan konseptual dan motivasi belajar siswa pada materi gerak pada tumbuhan. Hasil *N-Gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu 0,81 daripada kelas kontrol, yaitu 0,33. Berdasarkan hasil pengujian statistik

terhadap hipotesis *N-Gain* menggunakan 2 sampel bebas diperoleh *Sig. (2-tailed)*, $0,000 < 0,05$ yang berarti tolak H_0 , yaitu ada perbedaan pengetahuan konseptual antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian (Ermaita, Pargito and Pujiati, 2016) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat diterapkan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Pada siklus 1 kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu 62,71% dengan kriteria tinggi. Pada siklus 2 terjadi peningkatan, yaitu 22,14%. Sedangkan pada siklus 3, yaitu 88,4%, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki siswa dari siklus 1 sampai dengan siklus 3 mengalami peningkatan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Model PBL dengan Metode CRH Berbantuan Media *Crossword* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fakta yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ambil, yaitu:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa di kelas selama penerapan model PBL dengan metode CRH berbantuan media *crossword* dan model PBL dengan metode ceramah?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL dengan metode CRH berbantuan media *crossword* dan model PBL dengan metode ceramah?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas selama penerapan model PBL dengan metode CRH berbantuan media *crossword*;
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL dengan metode CRH berbantuan media *crossword*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengaruh positif baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengetahui aktivitas belajar yang dilakukan siswa di dalam kelas, serta hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilakukan penerapan pembelajaran ini;

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pada permasalahan yang melibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas;

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai suatu bahan perbandingan yang relevan dengan penelitian terkait aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPA.

1.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel bertujuan untuk menghindari kesalahan makna yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, berikut akan dijelaskan beberapa makna dari variabel penelitian yang digunakan, yaitu:

1. Model PBL merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melatih kemampuannya dalam menyelesaikan masalah ketika diskusi;
2. Metode CRH merupakan pembelajaran yang mengacu pada suatu permainan untuk melatih pemahaman konsep siswa dan kerjasama dalam kelompok. Kelompok dengan jawaban benar harus berteriak hore atau yel-yel lainnya. Kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah dari guru;
3. Media *crossword* merupakan suatu permainan yang berbentuk kotak kosong dan harus diisi oleh siswa dengan petunjuk arahan dari guru serta pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Media *crossword* ini berfungsi untuk mengulang materi yang telah dipelajari oleh siswa tanpa menghilangkan esensi belajar siswa;
4. Aktivitas belajar merupakan kegiatan aktivitas siswa yang dikerjakan selama berlangsungnya suatu pelaksanaan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas;
5. Hasil belajar merupakan suatu hasil penilaian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.