

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu sektor penting dalam mencapai keberhasilan pembangunan disetiap negara. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mewujudkan hasil belajar yang optimal tetapi lebih bagaimana cara memperoleh hasil dari proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik.

Suatu proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien apabila pembelajaran tersebut telah direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas diharapkan selalu bervariasi menyesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran yang ada. Selain bervariasi, proses pembelajaran di kelas juga harus menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk selalu aktif mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga mempunyai hak dan kebebasan dalam kegiatan pembelajaran untuk berpartisipasi di kelas dengan menyesuaikan materi pembelajaran.

IPA merupakan salah satu materi pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). IPA memiliki keterkaitan yang erat dan sering diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu et al., 2022). Akan tetapi, pembelajaran IPA masih mengalami permasalahan, seperti sebagian besar

peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari materi IPA karena pembelajaran IPA identik dengan konsep dan teori yang abstrak (Wulandari *et al.*, 2023). Pembelajaran yang demikian menjadikan peserta didik kurang termotivasi pada saat pembelajaran IPA. Selain itu pembelajaran di kelas terkesan menjadi membosankan dan kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Jannah *et al.*, 2020). Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya pendekatan inovatif yang mendukung pembelajaran IPA.

Pendekatan inovatif merupakan pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik atau melibatkan peserta didik secara aktif dalam prosesnya (Kurniawan *et al.*, 2018). Selain itu, Astari (2021) dalam penelitiannya menuliskan bahwa pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membangun pengetahuan itu sendiri atau secara mandiri sehingga membentuk keterampilan esensial secara alami. Pendekatan inovatif dapat diwujudkan dengan adanya model, strategi dan media pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran dengan pendekatan inovatif yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut (Kusmiati, 2019) *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mampu menggali kemampuan berpikir kritisnya apabila

dilibatkan secara aktif untuk memecahkan suatu permasalahan kaitannya dengan pelajaran IPA (Rieschka, 2020). Model *Problem Based Learning* dalam penerapannya akan lebih optimal jika didukung oleh media, penggunaan media juga sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan perkembangan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Salah satu media yang bisa digunakan adalah Teka-Teki Silang. Media Teka-Teki Silang merupakan sebuah permainan dengan cara mengisi kolom-kolom kosong secara mendatar dan menurun berdasarkan pertanyaan yang disediakan (Pratiwi, 2023). Media Teka-Teki Silang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar di kelas, media permainan ini dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, menambah kosakata baru dan mampu membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa permainan Teka-Teki Silang dianggap efektif untuk diterapkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Sebagai studi terbaru, menggambarkan keefektifan permainan Teka-Teki Silang ketika digunakan sebagai alat rekreasi untuk belajar (Pearson, 2020). Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Niswara *et al.*, (2019) bahwa penggunaan media Teka-Teki Silang memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran dimana media tersebut dapat membantu peserta didik dalam mengasah daya ingat dan mengembangkan kemampuan analisis.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru IPA di SMPN 23 Kendari (terlampir), bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) masih jarang digunakan, termasuk model pembelajaran berbantuan media Teka-Teki Silang yang belum pernah digunakan oleh guru IPA di kelas. Sehingga

proses pembelajaran di kelas masih terkesan kurang bervariasi tanpa adanya sentuhan model-model pembelajaran berbantuan media yang dampaknya bisa lebih mampu dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik (terlampir). Peserta didik menginginkan adanya pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan sehingga pembelajaran di kelas tidak terkesan membosankan. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perlu dilakukan adanya suatu inovasi dalam model pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Teka-Teki Siang.

Setelah diwawancarai lebih lanjut, motivasi belajar peserta didik di kelas VIII terbilang masih rendah. Motivasi belajar peserta didik yang rendah dapat ditandai dari sikap peserta didik yang mengantuk pada saat proses pembelajaran, acuh tak acuh terhadap penjelasan guru dan peserta didik tidak konsentrasi pada saat pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar peserta didik juga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 23 Kendari untuk pelajaran IPA. Hal tersebut diketahui dari hasil ulangan harian peserta didik yang masih ada di bawah KKM, yaitu 71,74 untuk kelas VIII A, 69,81 untuk kelas VIII B dan 71,00 untuk kelas VIII C. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA adalah 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengambil judul penelitian “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari**” dengan tujuan untuk

mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi diantaranya sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPA di kelas VIII SMPN 23 Kendari belum bervariasi, maka perlu adanya model pembelajaran inovatif berbantuan media
2. Motivasi peserta didik pada pembelajaran IPA masih rendah
3. Hasil belajar IPA yang belum maksimal

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang peneliti uraikan agar penelitian yang dilaksanakan tidak terlalu luas dan lebih mendetail maka penelitian ini dibatasi pada masalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari?

2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap motivasi belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka dari itu tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap motivasi belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan dan praktis. Rincian manfaat penelitiannya yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu; a) sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya; b) menambah kajian tentang hasil

penelitian pembelajaran IPA; dan c) mengembangkan praktik pembelajaran pada mata pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain bagi:

1.6.2.1 Bagi Guru

- (1) Membantu guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan pemilihan model-model pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan materi pembelajaran IPA
- (2) Menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi berbantuan media dan memperbaiki proses pembelajaran sehingga memberikan layanan terbaik bagi peserta didik.

1.6.2.2 Bagi Peserta Didik

- (1) Menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran IPA.
- (2) Mencari pemecahan masalah sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengembangkan dan mengemukakan ide-idenya.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.
- (2) Menjadi acuan dan rekomendasi dalam memperbaiki pembelajaran dan menetapkan kebijakan-kebijakan sekolah, terutama pada saat proses belajar mengajar.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- (1) Memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran IPA di dalam kelas dan langkah untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran yang lebih baik.
- (2) Untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1.7 Definisi Operasional

Pada penelitian ini penulis akan memberikan definisi operasional guna untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan beberapa variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah satu tipe atau model pembelajaran berbasis masalah yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dengan pengetahuan yang dimiliki dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkah pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya: 1) Peserta didik diberi permasalahan oleh guru; 2) Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok kecil; 3) Peserta didik melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan; 4) Peserta didik kembali kepada kelompok *Problem Based Learning* (PBL) semula; 5) Peserta didik menyajikan solusi yang mereka temukan; 6) Peserta didik dibantu oleh guru melakukan evaluasi.

2. Teka-Teki Silang (TTS)

Teka-Teki Silang (TTS) adalah jenis permainan kata berbentuk ruang-ruang kosong yang kemudian diisi berdasarkan petunjuk yang diberikan. Teka-

Teki Silang (TTS) merupakan permainan yang dilengkapi dua jalur yaitu jalur vertikal dan jalur horizontal.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk melakukan sesuatu guna mencapai yang ia inginkan. Adanya motivasi yang tinggi membuat peserta didik akan lebih semangat belajar sehingga hasil belajar bisa lebih maksimal. Adapun indikator motivasi belajar diantaranya: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif;

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh setelah peserta didik melewati proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang diukur melalui tes belajar. Pada penelitian ini, hasil belajar berupa kemampuan kognitif peserta didik yang diukur melalui pemberian tes setelah pembelajaran dilaksanakan. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik ini merupakan hasil dari proses belajar mengajar dengan pemberian perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS) pada materi pembelajaran IPA.