

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominansi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya. Dipihak lain secara empiris, berdasarkan hasil analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Dalam hal lain, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, oleh karena itu, perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2010).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru

juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Hamalik dalam Arsyad, 2011). Dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak (Sadiman, 2008).

Dari hasil observasi penulis di SMP Negeri 8 Medan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sangat kurang sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran yang tidak banyak melibatkan siswa menyebabkan siswa menjadi malas dan bosan. Informasi yang didapat hanya dari guru saja. Masih banyak siswa yang terlihat kurang berminat dengan mata pelajaran IPA. Dari 30 siswa, 16 siswa mengatakan kurang berminat terhadap mata pelajaran IPA, dikarenakan dalam proses pembelajarannya yang kurang menarik dan banyak siswa beranggapan bahwa pelajarannya hanya bersifat hafalan saja. Hasil observasi dengan melakukan wawancara kepada guru bidang studi IPA di kelas VII, diketahui bahwa pada tahun pembelajaran sebelumnya sekitar 60% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran IPA dan sekitar 40 % tidak mencapai kriteria tersebut. Dimana KKM yang telah diterapkan sekolah yaitu 75. Hal inilah yang menjadi indikator, bahwa masih perlu dilakukan berbagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru harus senantiasa menggunakan segala upaya termasuk menggunakan/ mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, salah satunya adalah penggunaan media dalam pembelajaran saat mengajar.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit (Sumiati & Asra, 2009). Hamalik dalam Arsyad (2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Seperti pengalaman penulis sendiri ketika melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL), pada saat mengajar menggunakan media games sederhana, siswa sangat aktif dalam pembelajaran dan memiliki dampak kepada hasil belajar siswa yang tinggi. Media yang penulis buat hanya media sederhana dan berdasarkan ide penulis sendiri, tetapi dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Nirmalasari dkk (2013) mengatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *crossword puzzle* sebesar 82. Nafi' dan Sulistiyo (2014) mengatakan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan *crossword puzzle* adalah 80,64.

Berdasarkan hasil penelitian Marthasari dkk (2012) mengatakan bahwa hasil belajar siswa menggunakan *word square* rata-ratanya adalah 84,83. Qonitah dkk (2013) mengatakan bahwa prestasi belajar kognitif siswa yang dikenai pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan *word square* mempunyai rata-rata sebesar 72,00.

Pemilihan media *Crossword Puzzle* dan *Word Square* ini karena media tersebut merupakan media yang berupa permainan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam penyajian materi pelajaran. Disamping itu, media tersebut juga mengandung kegiatan-kegiatan yang menarik dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan juga dapat melatih kerja sama serta konsentrasi peserta didik dalam belajar melalui soal atau lembar kegiatan yang diberi, sehingga peserta didik terdorong untuk menemukan pengetahuan sebanyak-banyaknya. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi pelajaran, sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang tinggi. Dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dan *Word Square* ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan menambah pengalaman belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, Penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Pembelajaran Kontekstual dengan Media *Crossword Puzzle* dan Media *Word Square* Pada Materi Ekosistem di Kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka pembatasan masalah ditetapkan sebagai berikut: subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 8 Medan T.P 2013/2014, materi pembelajaran yang diteliti yaitu materi ekosistem, dan media yang digunakan adalah Media *Crossword Puzzle* dan Media *Word Square*.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dengan Media *Crossword Puzzle* pada materi ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dengan Media *Word Square* pada materi ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajarkan dengan menggunakan Media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajarkan dengan Media *Word Square* pada materi ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dengan Media *Crossword Puzzle* pada materi ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dengan Media *Word Square* pada materi ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajarkan dengan Media *Word Square* pada materi ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan mengadakan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Menjadi bahan masukan kepada guru/calon guru menggunakan media *crossword puzzle* dan media *word square* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti sebagai calon guru tentang penggunaan media *crossword puzzle* dan media *word square*.
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar serta hasil belajar siswa terhadap bidang studi biologi.