

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan faktor penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk menggali potensi peserta didik supaya dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kecerdasan mental dan emosional, keterampilan dan pengetahuan untuk berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan berbangsa.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berkualitas, secara terus-menerus pemerintah akan melakukan perubahan pada kurikulum. Itu bisa dilihat pada tahun 2013/2014, pemerintah mengeluarkan kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia secara bertahap. Dalam kurikulum ini, tujuan yang diatur oleh Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, mencakup empat kompetensi utama, yaitu (1) sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Keempat kompetensi ini dapat dicapai melalui berbagai proses pembelajaran, termasuk intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran. Standar tersebut menekankan bahwa pembelajaran di satuan pendidikan harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar aktif berpartisipasi serta memberikan ruang untuk berkeaktifan dan mandiri sesuai dengan minat, bakat, perkembangan fisik, dan psikologis dari peserta didik. Pembelajaran di Abad 21 ini merupakan pembelajaran yang berfokus pada student center dengan tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berpikir di antara lain: (1) berpikir kritis, (2) memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) berkolaborasi, (6) inovasi dan kreatif, (7) literasi informasi (Rifa et al., 2021). Pola pemikiran abad 21 ini menekankan siswa agar lebih berfikir kritis, mampu

mengintegrasikan segala ilmu dengan kehidupan nyata, memahami teknologi, dan informasi serta cakap dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Salah satu hal yang mampu mendorong siswa menguasai ketrampilan abad 21 adalah kemampuan Literasi baik literasi baca, literasi numerik maupun literasi digital (Septikasari & Frasandy, 2018).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran utama kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada tingkat dasar. IPA merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Mata pelajaran IPA dapat membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang dapat diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk penyelidikan dan persiapan (Lestari, 2019). Kegiatan IPA yang banyak berpikir dapat menjadi tempat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, terutama dalam hal peningkatan kemampuan berpikirnya. Kemampuan berpikir siswa akan mempengaruhi perkembangan kepribadiannya (Zubaidah, 2017). Pendidikan IPA dapat membantu orang mengembangkan kebiasaan memahami dan berpikir serta membantu siswa menguasai banyak keterampilan hidup sehari-hari. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan meneliti, peramalan, dan sikap ilmiah. Sains memiliki sejarah panjang dalam menciptakan pengetahuan baru dan menerapkannya pada umat manusia. kehidupan dalam skala besar, termasuk mendorong perkembangan teknologi (Yuniati, 2018).

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Menurut (Hamalik, 2011) yang dikutip dalam tulisan Ronald motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar peserta didik. Sementara menurut (Sardiman, 2014) yang diutip dalam tulisan Triana motivasi belajar memiliki peran khas sebagai penumbuh gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar merupakan unsur dasar yang sangat penting. Dari motivasi tersebut akan timbul dorongan, semangat, semangat siswa dalam mempelajari informasi atau ilmu yang diberikan guru. Motivasi itulah yang memotivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya motivasi belajar, siswa dapat menempuh pembelajaran dengan baik dan gembira. Kondisi ini akan membantu siswa mencapai tujuan akademiknya.

Namun pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran sains masih menghadapi banyak kendala, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran sebagian besar guru memberikan ceramah dengan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Terakhir, proses pembelajaran yang berlangsung satu arah dan monoton, tanpa menggunakan metode pembelajaran yang menarik sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran terutama dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari siswa dan guru itu sendiri. Guru merupakan unsur kunci dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu mendorong motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan apabila guru dapat memodifikasi gaya mengajarnya, seringkali metode mengajar, agar lebih kreatif dan menarik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 April 2023 terhadap guru kelas VI SDN 8 Suwawal di Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara, menyatakan bahwa metode pembelajaran yang biasa digunakan selama proses pembelajaran IPA yaitu menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok dengan penggunaan media buku paket dalam mengajar dimana penggunaan metode tersebut sebenarnya cukup baik. Begitu juga penugasan yang diberikan guru kepada siswa kebanyakan dalam bentuk soal essay atau objektif, namun hal tersebut sudah umum digunakan selama proses pembelajaran di sekolah.

Era globalisasi saat ini, dimana teknologi yang semakin canggih juga memberikan dampak yang besar bagi dunia pendidikan khususnya di bidang ilmu pengetahuan, membuat pembelajaran semakin mudah. Melatih siswa menggunakan komputer (sains dan teknologi) untuk belajar, mengerjakan pekerjaan rumah, dan mencari sumber informasi dan pengetahuan lainnya. Banyak permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, sehingga guru perlu mengembangkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan alias PAIKEM. Pembelajaran saintifik dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan menggunakan metode, model, dan strategi tertentu untuk meningkatkan keterampilan, afektif, dan psikomotorik siswa guna mencapai

tujuan akademik. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis masalah berbantuan teka-teki silang software ProProfs merupakan wujud kompetensi dan kreativitas guru dalam mengelola tugas belajar dan latihan yang diberikan kepada siswa. Sebagai pendidik guru harus mengetahui model pembelajaran yang akan diterapkan, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah problem based learning, model problem based learning merupakan model belajar yang berpusat pada siswa, yang menekankan proses pembelajaran berbasis masalah (Liu, 2022). Sejalan dengan itu Styowati & Utami, (2022) model pembelajaran yang melibatkan anak untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga anak dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Model problem based learning adalah model yang pelaksanaannya dimulai dari menjelaskan tujuan pembelajaran serta mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, masalah tersebut nantinya akan didiskusikan oleh siswa, kemudian dipresentasikan dan diakhir kegiatan, guru membantu peserta didik untuk merefleksikan materi pembelajaran Yuristia et al. (2022).

Hermilia (2021) menyatakan, ProProfs menyediakan banyak fitur, seperti Quiz Maker, Training Maker, Knowledge Base, Collaborate, Project, Brain Games, Flashcard, Polls, dan lain-lain. Salah satu fitur dari *ProProfs* yang menarik adalah teka-teki silang dimana menjadi salah satu bentuk keterampilan dan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran dan tugas latihan yang diberikan kepada siswa. Teka-teki silang merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif, dapat merangsang pikiran siswa agar lebih berkonsentrasi (Setiawan, 2019). Kemudian teka-teki silang adalah jenis permainan mengasah kecerdasan.

Padahal, metode teka-teki silang mempunyai unsur permainan, siswa diminta menjawab bagian yang kosong agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pada dasarnya inti soal isian kotak juga memuat item-item pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kecerdasan siswa. Jadi, dengan menggunakan teka-teki silang, siswa belajar sambil bermain. Agar lingkungan belajar lebih menyenangkan, siswa lebih

termotivasi dan tertantang untuk menyelesaikan soal-soal yang diajukan guru. Selain itu siswa akan lebih memahami materi yang diberikan sehingga dapat mengatasi rasa bosan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diajukan dengan model pilihan ganda atau esai (Mohammad dkk. Wayan, 2014). Kemudian teka-teki silang ini juga sangat mudah bagi guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan dan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini salah satunya penelitian yang dilakukan Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023) yang menyatakan jika adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa sekolah dasar muatan IPA dan bahasa setelah menggunakan model NHT dan media teka-teki silang, sejalan dengan itu Maesaroh, S. (2023) berpendapat jika PBL dapat meningkatkan mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran agama Islam dengan taraf signifikan sebesar 24.4%. sedangkan Kusnandar, D. (2019) ada pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap motivasi belajar peserta didik pada pokok bahasan lapisan bumi dan bencana di kelas VII MTs Legok Jawa Kabupaten Pangandaran. Hasil uji t tes nilai uji sebesar 5,598 didapat signifikansi dalam kolom equal variances assumed sebesar 0,000. Dari tiga penelitian terdahulu terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan diteliti persamaannya adalah menggunakan model PBL dan penggunaan teka-teki silang, untuk perbedaannya terletak pada penggunaan aplikasi proprofs, muatan pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui dampak permainan teka-teki silang (TTS) yang didukung software Profops Quiz Maker terhadap motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *problem based learning* Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan permasalahan tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* berbantuan Teka -Teki Silang terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?
2. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* berbantuan Teka-Teki Silang terhadap motivasi belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar pengaruh *problem based learning* berbantuan Teka-Teki Silang terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?
4. Seberapa besar pengaruh *problem based learning* berbantuan Teka-Teki Silang terhadap motivasi belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1 Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan Teka - Teki Silang terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
- 2 Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan Teka-Teki Silang terhadap motivasi belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
- 3 Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *problem based learning* berbantuan Teka-Teki Silang terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
- 4 Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *problem based learning* berbantuan Teka-Teki Silang terhadap motivasi belajar siswa pada materi IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi pengembangan bahan pembelajaran serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait pembelajaran saintifik:

1. Manfaat teoritis

- a. Bagi peneliti selanjutnya penggunaan metode PBL berbantuan teka-teki silang diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan media ajar yang menarik.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan metode belajar yang dapat diterapkan oleh guru sekolah dasar di Kabupaten Jepara.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi guru. Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk menggunakan media dan model yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran IPA. Selain itu untuk menciptakan suasana agar menarik dan tidak membosankan dalam proses belajar mengajar. Dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Bagi Peserta Didik dapat melatih siswa dalam menggunakan IT dalam belajar. Dan juga menambah motivasi Peserta Didik dalam belajar IPA.
 - c. Bagi sekolah. Hasil penelitian ini dapat menambah referensi bagi sekolah tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sebagai masukan bagi sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung untuk proses belajar mengajar. Dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
 - d. Bagi Peneliti. Menambah pengetahuan dan wawasan penelitian pengembangan. Meningkatkan ketrampilan peneliti dalam menggunakan metode PBL berbantuan teka-teki silang.

1.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Based Learning

Model *problem based learning* merupakan model yang pelaksanaannya dimulai dari menjelaskan tujuan pembelajaran dan mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, masalah tersebut nantinya akan didiskusikan oleh siswa, kemudian dipresentasikan dan diakhir kegiatan, guru membantu peserta didik untuk merefleksikan materi pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar siswa mudah memahami materi, mengoperasikannya secara efektif, dan melibatkan siswa dalam pembelajaran

3. Profprofs

ProProfs adalah platform ulasan online yang menawarkan banyak fitur hebat. Propros adalah perangkat lunak kuis online yang inovatif dan berguna yang dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan siswa di rumah. Salah satu keunggulan proprofs adalah adanya sertifikat elektronik yang dapat diterima siswa segera setelah menyelesaikan kuis online.

4. Teka teki silang

Teka-teki silang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat efektif, dapat merangsang pikiran siswa untuk lebih fokus. Teka-teki silang pada waktu itu adalah sejenis permainan pelatihan kecerdasan. Padahal, metode teka-teki silang mempunyai unsur main-main, mengharuskan siswa menjawab blanko agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses perubahan kognitif, emosi, dan psikomotorik pada diri siswa secara intelektual. Perubahan kemampuan siswa selama proses pembelajaran harus sesuai dengan perkembangannya, khususnya untuk kegiatan tertentu.

6. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan upaya yang timbul dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Semuanya dilakukan untuk mendorong dan mendukung siswa dalam kegiatan belajarnya demi keberhasilan akademiknya.