

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi individu agar menjadi warga yang berpengetahuan, berakhlak, dan berbudi pekerti luhur. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kemampuan individu maupun kelompok untuk menghadapi tantangan di masa depan. Di tingkat sekolah dasar, salah satu tujuan utama pendidikan adalah membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan *problem-solving*.

Dalam pendidikan, pembelajaran merupakan salah satu kegiatan inti yang wajib untuk diikuti oleh siswa karena pembelajaran ini dimanfaatkan untuk melakukan interaksi kepada orang lain dan menambah ilmu yang akan menjadi bekal di masa depan nantinya. Pembelajaran dilakukan memiliki banyak konsep mulai dari tanya jawab dengan guru dan lain sebagainya. Interaksi yang baik akan mendorong bagaimana dapat terwujudnya suatu pembelajaran atau tujuan belajar itu sendiri. Aminah, dkk (2022:244) menyatakan bahwa guru harus memiliki metode yang tepat untuk memberikan ilmu kepada peserta didik, sehingga peserta didik mampu mengerti dan memahami apa yang sedang guru jabarkan. Salah satu bentuk terwujudnya tujuan pembelajaran adalah tercapainya nilai hasil belajar siswa sesuai kriteria yang diharapkan.

Hasil belajar adalah ukuran sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Menurut Sudjana (dalam Parwati, dkk 2019:24) hasil belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan dengan adanya perubahan pada siswa, dan dapat diukur melalui berbagai alat evaluasi seperti tes, kuis, atau tugas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 060827 Medan Amplas, ditemukan bahwa banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep pada pelajaran IPA, Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa dibawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 060827 Medan Amplas

No	Mata Pelajaran IPA	Jumlah siswa	KKTP	Nilai Sisswa		Persentase Tuntas (%)	
				≥ 70	< 70	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Kelas IV A	25 siswa	70	10	15	40%	60%
2	Kelas IV B	25 siswa		12	13	48%	52%

Sumber : Wali kelas IV SDN 060827 Medan Amplas

Berdasarkan tabel 1.1 dijelaskan bahwa dari 25 jumlah siswa dikelas IVA, hanya terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKTP hingga diatas KKTP (≥ 70). 15 orang siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP (< 70) pada pelajaran IPA. Persentase ketuntasan pada kelas IVA yaitu 40% siswa dinyatakan tuntas sesuai KKTP yang ditetapkan, dan 60% siswa dinyatakan tidak tuntas sesuai KKTP yang ditetapkan. Sedangkan pada kelas IVB dari 25 jumlah siswa, hanya terdapat 12 siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKTP hingga diatas KKTP (≥ 70), 13 orang siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP (< 70) pada pelajaran IPA. Persentase ketuntasan pada kelas IVB yaitu 48% siswa dinyatakan tuntas sesuai KKTP yang ditetapkan, dan 52% siswa dinyatakan tidak tuntas sesuai KKTP yang ditetapkan.

Setelah dilakukan wawancara kepada wali kelas IVA daan IVB SDN 060827 Medan Amplas, pembelajaran IPA memang dilakukan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku paket dengan model pembelajaran ceramah. Yaitu siswa diarahkan untuk membaca buku paket, kemudian guru menjelaskan materi didepan kelas. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang sering digunakan di kelas IV SDN 060827 Medan Amplas kurang efektif mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga menyebabkan rendah nya nilai hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti menerapkan suatu model pembelajaran yang variatif,

model tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media teka-teki silang

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan panduan bagi guru dalam merancang kegiatan belajar yang efektif. Model pembelajaran ini meliputi tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Tujuan penggunaan model pembelajaran adalah untuk membantu siswa mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan, nilai, dan cara-cara berpikir dalam meningkatkan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana, dan membangun keterampilan sosial serta komitmen Model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Di antara berbagai model pembelajaran yang ada, *Problem Based Learning* (PBL) muncul sebagai salah satu model yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa ditingkat sekolah dasar. PBL menekankan pada proses belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dituntut untuk berpikir secara analitis dan kreatif.

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diberikan sebuah masalah yang harus dipecahkan secara mandiri atau melalui diskusi kelompok. Menurut Arends (dalam Saputra, 2020:1) model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. PBL memiliki beberapa keunggulan, di antaranya mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi antar siswa. Namun, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, penerapan PBL perlu didukung oleh media pembelajaran yang sesuai agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Media pembelajaran dapat

berupa media cetak, media elektronik, atau media lainnya. Gagne and Briggs (dalam Daniyati, dkk 2023:284) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi yang sulit. Penggunaan media yang bervariasi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat dikombinasikan dengan model PBL adalah teka-teki silang. Media ini menarik karena melibatkan elemen permainan, yang secara psikologis dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Teka-teki silang merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengharuskan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan terkait materi pelajaran. Teka-teki silang juga dapat digunakan untuk mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Dengan menggunakan teka-teki silang, siswa dapat lebih mudah mengingat konsep-konsep penting dalam mata pelajaran, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Media ini juga sangat fleksibel, karena dapat diterapkan di berbagai bidang studi, termasuk mata pelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam. Oleh karena itu, teka-teki silang dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 060827 Medan Amplas Tahun Ajaran 2024/2025”**. Hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan suatu model dan media pembelajaran. Penggunaan model PBL yang didukung oleh media pembelajaran yang tepat, seperti teka-teki silang, diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Banyak siswa di kelas IVA dan IVB SDN 060827 Medan Amplas yang masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep pada pelajaran IPA.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA rendah yang dilihat dari KKM.
3. Model pembelajaran yang sering digunakan di kelas IV U SDN 060827 Medan Amplas kurang efektif dalam mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga menyebabkan rendah nya nilai hasil belajar siswa.
4. Media pembelajaran konvensional yang sering digunakan di kelas IV SDN 060827 Medan Amplas kurang efektif.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang diteliti dan membuat penelitian ini lebih terfokus, peneliti membatasi permasalahan pada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 060827 Medan Amplas Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Identifikasi Masalah dan Batasan masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup dikelas IV SDN 060827 Medan Amplas?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup dikelas IV SDN 060827 Medan Amplas?

3. Apakah ada pengaruh model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup dikelas IV SDN 060827 Medan Amplas?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup dikelas IV SDN 060827 Medan Amplas.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup dikelas IV SDN 060827 Medan Amplas
3. Untuk mengidentifikasi pengaruh model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup dikelas IV SDN 060827 Medan Amplas.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Teka-teki Silang sebagai alternatif model yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN 060827 Medan Amplas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam rangka upaya membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukan tentang penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media teka-teki silang pada proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi maupun bahan acuan peneliti lain untuk menyelesaikan program (S1)

