

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, kesadaran tentang pentingnya keterampilan abad 21 dapat ditemukan dalam dokumen yang dikeluarkan oleh Badan Nasional Standar Pendidikan Tahun 2010 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional abad XXI bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya”. Proses transformasi abad 21 sebagai *Era of Human Capital* suatu era dimana ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi komunikasi berkembang sangat pesat yang berdampak pada segala aspek kehidupan manusia.¹

Di abad 21, pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman untuk mengembangkan

¹ S. N. Pratiwi, C. Cari, dan N. S Aminah, “Pembelajaran IPA Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa,” *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, Vol.9, No.1 (2019), p.34-42.

kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sesuatu sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Oleh karena itu, pendekatan yang diterapkan dalam menyajikan pembelajaran sains adalah memadukan antara pengalaman proses sains dan pemahaman produk sains dalam bentuk pengalaman langsung yang berkualitas akan berdampak pada ketercapaian pembangunan suatu negara. Pendidikan sains bergantung pada pembelajaran yang digunakan di setiap negara. Melalui pendidikan sains, siswa dapat terlibat pada dampak sains dalam kehidupan sehari-hari dan peran siswa dalam masyarakat. Dengan menerapkan konsep sains dalam pendidikan sains, siswa Indonesia diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata pada era abad 21 ini. Siswa yang memiliki pengetahuan untuk memahami fakta ilmiah serta hubungan antara sains, teknologi dan masyarakat mampu menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan nyata disebut dengan siswa berliterasi sains.

Salah satu cabang ilmu yang berliterasikan sains adalah ilmu IPA. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dari pembelajaran tentang konsep dan fakta dari hukum alam yang biasa terjadi serta dibuktikan dengan cara ilmiah.

Berpikir ilmiah pada pembelajaran IPA ialah proses menciptakan pembelajaran yang berliterasi sains sehingga membuat siswa mampu berpikir kritis. Karena dengan berpikir kritis dapat mengembangkan minat, bakat serta wawasan yang luas. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan untuk membangkitkan minat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Pembelajaran IPA sebaiknya harus interaktif, sehingga pembelajaran IPA berkarakter *Joyfull Learning* (menyenangkan), *Curiosity* (membangkitkan rasa ingin tahu), *Challenging* (menantang), *Active Learning* (melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar) dan *Guided Discovery* (mengantar siswa ke arah penemuan) akan tercipta yang pada akhirnya akan dapat mendorong pencapaian hasil belajar lebih optimal.²

Dalam pembelajaran IPA, agar pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Dengan kata lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media dan secara tidak langsung antara siswa dengan penyalur pesan (guru).

² Robiatul Munajah, "Penerapan Media Belajar Puzzle Untuk Penggolongan Makhluk Hidup Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.4, No.1 (2020), p. 45–56.

Berdasarkan hasil observasi dikelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu, terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa masih jauh yang diharapkan khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini diperkuat oleh daftar nilai tugas IPA siswa yang terdapat di kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu saat observasi awal, untuk mata pelajaran IPA ditemukan diantara 29 orang siswa terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 75 yakni interval nilai 40-60. Sedangkan siswa yang tuntas ada 10 orang dengan nilai tertinggi 90.³ Ini berarti setengah dari jumlah siswa yang ada di kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu dinyatakan belum memenuhi standar KKM untuk mata pelajaran IPA yang ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPA, permasalahan terhadap hasil belajar tidak terlepas dari pengaruh masih rendahnya kreativitas dan belum maksimal guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan buku paket Kemendikbud dan buku penunjang (LKS). Padahal media merupakan alat yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa.⁴

Dari permasalahan diatas terlihat masih diperlukannya usaha atau upaya dalam mengatasi rendahnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar disebabkan karena fokus siswa terlihat masih rendah dan proses pembelajaran cenderung

³ (SMP Negeri 20 Kota Bengkulu, Observasi 3-4 Maret 2023)

⁴ (Miharmansi, Wawancara 4 Maret 2023) ,

teacher center. Dalam upaya mengatasi hal tersebut, maka diperlukannya suatu inovasi pembelajaran yang efektif. Guru dapat memanfaatkan suatu media ajar yang bisa membantu dirinya dalam menjelaskan materi kepada siswa. Salah satu contoh media yang dapat dijadikan sebagai media ajar adalah media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang diatas bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan diatas meja. Melalui pembelajaran dengan media *puzzle* siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mencoba memasangkan kepingan berupa potongan-potongan gambar maka siswa dilatih untuk berpikir kreatif.⁵

Bermain *Puzzle*, selain menyenangkan ternyata juga dapat meningkatkan keterampilan dan kecerdasan seorang anak. Menurut penelitian Nurpratiwiningih dan Mumpuni (2019), menyatakan bahwa media *puzzle* dapat membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa sehingga penggunaan media *puzzle* ini dapat menjadi solusi dalam memilih media pembelajaran yang efektif.⁶ Siswa yang belajar sambil bermain akan lebih mengingat materi yang dipelajari sehingga hal itu berdampak pada

⁵ Masrokhah, "Penerapan Metode Eksperimen Berbantu Puzzle Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Organ Pernapasan Manusia," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol.2, No. 2 (2021), p.103–109.

⁶ Laelia Nurpratiwiningsih dan Atikah Mumpuni, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, Vol.1, No.1 (2019), p.1–6.

meningkatnya hasil belajar. Pemanfaatan media *puzzle* dirasa akan sangat membantu dalam pembelajaran karena terjangkau secara ekonomis. Media *puzzle* akan dapat efektif dalam proses pembelajaran yakni jika diterapkan bersamaan dengan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang bisa dikombinasikan dengan media *puzzle* yaitu model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil yang memungkinkan siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan belajar dalam kelompok tersebut. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*. Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar sebagai media dalam proses pembelajaran dimana gambar tersebut dipasangkan ataupun diurutkan menjadi urutan yang logis. Menurut penelitian Khalim dan Oktapiani (2020), model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang sistematis, seperti menyusun gambar secara berurutan, menunjukkan gambar, memberikan keterangan gambar dan menjelaskan

gambar.⁷ Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat fokus dan dalam keadaan yang menyenangkan saat mengikuti pelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri.

Penerapan model *picture and picture* yang dikombinasikan dengan media *puzzle* dirasa akan menjadi solusi dalam meningkatnya hasil belajar siswa, karean dilihat dari proses pembelajarannya yang melibatkan siswa secara langsung sehingga dapat menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Selain itu, dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan serta membantu siswa melatih kemampuan kognitifnya. Menurut penelitian Irwan Budhi Prasetya, dkk (2019) penerapan model *picture and picture* berbantu media *puzzle* dapat digunakan sebagai motivasi guru dalam pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa

⁷ Abdul Rofik Khalim dan Marliza Oktapiani, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *Akademika*, Vol. 9, No.1 (2020), p.109–126.

pada kelas eksperimen sebesar 81,66 dengan ketuntasan belajar 93,75%.⁸

Berdasarkan latar belakang, untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* yang dikombinasikan dengan bantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi Kingdom Animalia, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh model *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII Materi Kingdom Animalia di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Guru masih kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran, cenderung hanya menggunakan buku paket Kemendikbud dan buku penunjang (LKS).
3. Fokus siswa terlihat masih rendah saat proses pembelajaran.

⁸ Irwan Budhi Prasetya, Ikha Listyarini, dan Choirul Huda “Keefektifan Model *Picture and Picture* Berbantu Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bakalan Batang,” Widya Sari, Vol. 3, No. 1 (2019), p.1-6.

4. Masih kurang optimalnya proses dan hasil belajar siswa, terlihat dari proses pembelajaran yang cenderung *teacher center*.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak melebar luas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Masalah yang dibatasi peneliti yaitu hanya pada pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.
2. Penelitian ditujukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII di SMPN 20 Kota Bengkulu.
4. Materi yang disajikan yaitu materi Kingdom Animalia kelompok hewan Vertebrata hanya pada kelas Amfibi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka masalah penelitian dapat dirumuskan yaitu adakah pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII materi kingdom animalia di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII materi kingdom animalia di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Guru

Dijadikan sebagai solusi alternatif pemilihan model dan media pembelajaran yang efektif digunakan pada materi kingdom animalia terhadap pengaruh hasil belajar kognitif siswa.

2. Siswa

Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran khususnya pada materi kingdom animalia dan hasil belajar yang diperoleh siswa juga dapat meningkat.

3. Akademisi dan Peneliti Selanjutnya

Dapat menambah wawasan atau dapat dijadikan sebagai referensi dalam melanjutkan penelitian selanjutnya yang masih ada keterikatan pada penelitian ini