

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah hal utama bagi kehidupan manusia di zaman modern ini. Dimana pendidikan merupakan suatu kebutuhan individu untuk mengembangkan kecerdasan yang ada pada dirinya dan demi keperluan pada masa mendatang. Pendidikan memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi potensi yang ada pada siswa secara menyeluruh agar dikemudian hari dapat menjadi pribadi yang tangguh serta mampu menghadapi dan juga memecahkan masalah dalam kehidupannya. Pendidikan juga merupakan usaha seseorang untuk membentuk selaras dengan prinsip-prinsip yang ada pada rakyat dan negara. Secara tidak langsung, pendidikan merupakan suatu hal yang menjadi latar belakang bagaimana proses kita untuk berkembang dan menempatkan diri di masyarakat umum.

Misi pembelajaran memegang peran yang krusial dalam memajukan sistem pendidikan di Indonesia, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Kualitas dan sistem yang baik berperan vital dalam membentuk manusia sebagai sumber daya yang unggul, sehingga pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangatlah esensial untuk mencapai kesuksesan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penting bagi para pendidik untuk memahami sejauh mana efektivitas metode pembelajaran dalam setiap aspek mata pelajaran. Pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan, di mana keterlibatan aktif siswa sangat diharapkan. Namun, saat ini, fokus pembelajaran masih cenderung pada peran guru dengan sasaran penyampaian materi, sementara siswa diharapkan untuk memahami konsep materi secara mandiri (Faizah, 2015). Dalam konteks ini, model pembelajaran yang cenderung terpusat pada guru (teacher-centered) dianggap tidak

sejalan dengan arahan pemerintah seperti yang diatur dalam UU No.20 Tahun 2013 yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi secara optimal (Haji, 2010).

Model pembelajaran merupakan strategi yang dipergunakan sebagai panduan dalam merancang proses belajar mengajar di ruang kelas atau dalam situasi pembelajaran lainnya (Trianto, 2014). Menurut Abdul Majid (2013) Metode Problem Solving merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi siswa untuk memperhatikan, menelaah, dan berfikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa, media pembelajaran berupa audio, visual atau interaksi. Dalam penggunaan media pembelajaran, guru dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Ariwibowo(2014:3) bahwa “*Crossword* atau singkatnya *TTS* adalah permainan dimana kita harus mengisi lubang-lubang (berupa kotak-kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan”.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa untuk: (1) menjelaskan konsep, (2) menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan (3) mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep (Harefa, D., Telaumbanau, 2020). Memahami konsep adalah salah satu dari berbagai kecakapan atau keterampilan yang penting, IPA yang sangat diharapkan dapat tergapai pembelajarannya yaitu dengan menunjukkan Pemahaman konsep dalam IPA yang dipelajari seseorang melibatkan kemampuan untuk menjelaskan keterkaitan antara konsep-konsep tersebut, menerapkan konsep-konsep tersebut dalam berbagai situasi, dan menghasilkan solusi yang tepat saat menghadapi masalah (Harefa, 2020). Menurut Duffin dan Simpson dalam penelitian yang dilakukan

oleh Harefa dan Telaumbanua (2020), kemampuan siswa dalam memahami konsep mencakup kemampuan untuk (1) menjelaskan konsep dengan cara yang dapat dipahami, (2) mengaplikasikan konsep dalam berbagai konteks yang berbeda, (3) dari suatu konsep kembangkan implikasi. Adapun indikator pemahaman konsep yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl dalam Gunawan, dkk(2016) yaitu Menafsirkan (*interpreting*) yaitu verbalisasi atau sebuah proses penyampaian pikiran, ide atau gagasan secara lisan, Memberikan contoh (*exemplifying*) yaitu siswa dapat memberikan contoh yang spesifik atau jelas dan ditentukan dengan tepat, Mengklasifikasikan (*classifying*) yaitu siswa dapat membedakan sesuatu berdasarkan kategorinya, Meringkas (*summarizing*) yaitu siswa dapat memberikan ringkasan secara umum, Menarik inferensi/merumuskan (*inferring*) yaitu siswa dapat memberikan gambaran tentang kesimpulan yang logis, Membandingkan (*comparing*) yaitu siswa dapat mendeteksi hubungan antara dua ide atau obyek, Memaparkan (*explaining*) yaitu siswa dapat menjelaskan model sebab akibat.

Alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Bandungan 01 dikarenakan pada saat observasi dan wawancara dengan guru peneliti menemukan permasalahan pemahaman konsep siswa rendah. Hal ini karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah menggunakan buku pegangan guru, minimnya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dan minimnya penggunaan media pembelajaran.

Ketika peneliti melaksanakan studi pendahuluan pada siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01 pada Februari 2023 ditemukan beberapa siswa kesulitan dalam penyelesaian soal pemahaman konsep IPA. Berikut soal dan hasil jawaban siswa kelas IV:

7. perhatikan gambar dibawah ini.



Dari gambar diatas menunjukkan ada dua orang sedang melakukan kegiatan memanah, tentu saja memerlukan gaya agar busur panah tepat menancap dititik fokus. Coba sebutkan dan jelaskan gaya apa yang diperlukan kedua orang tersebut!

Jawaban : gaya pegas untuk menarik karet busur

Gambar 1.1 Lembar Jawaban Siswa

Dari hasil jawaban siswa dengan kode siswa MIR diatas menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami konsep-konsep pada soal, Sehingga siswa tidak menyelesaikan permasalahan dengan benar. Untuk menyelesaikan permasalahan seperti gambar di atas, siswa harus mengetahui indikator-indikator pemahaman konsep agar siswa bisa menyelesaikan persoalan dengan baik dan benar, pada indikator menafsirkan masih kurang karena siswa hanya membaca soal yang diberikan dengan sekilas tanpa memahami dengan benar. Indikator memberikan contoh masih kurang, siswa tidak memberikan contoh lain tentang soal gaya yang diberikan. Indikator mengklasifikasikan masih kurang, dikarenakan siswa belum memahami untuk membedakan persoalan. Indikator meringkas siswa masih kurang, dapat dilihat dari cara siswa menjawab pertanyaan yang sangat singkat tanpa memberi penjelasan. Indikator menarik inferensi/merumuskan siswa masih kurang, dilihat dari jawaban siswa yang tidak memberikan kesimpulan dari jawaban yang ditulis. Indikator membandingkan siswa ini masih kurang, hal ini karena dari hasil jawaban siswa tidak memberikan perbandingan dari dua obyek. Dan Indikator memaparkan juga masih kurang, dilihat dari jawaban siswa yang tidak memberi penjelasan persoalan mengenai gaya.

Rendahnya pemahaman konsep siswa tertera pada tabel hasil pemahaman konsep siswa yang tertera pada tabel 1.1, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Pemahaman Konsep Siswa

INDIKATOR	KELAS		RATA-RATA
	IV A(eksperimen)	IV B (kontrol)	
Menafsirkan	60,00%	53,00%	57,00%
Memberi contoh	47,00%	70,00%	59,00%
Mengklasifikasi	35,00%	43,00%	39,00%
Meringkas	42,00%	45,00%	44,00%
Menarik inferensi	42,00%	40,00%	41,00%
Membandingkan	50,00%	58,00%	54,00%
Memaparkan	57,00%	58,00%	58,00%
RATA-RATA	48,00%	52,00%	50,00%

Dari data hasil pemahaman konsep siswa diatas, dapat dibuktikan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa masih rendah, di buktikan dengan hasil rata-rata kelas A dan kelas B ialah 48% dan 52% dari setiap indikator Pemahaman Konsep Siswa menyatakan bahwa menafsirkan memperoleh hasil 57%, memberi contoh memperoleh 59%, mengklasifikasi memperoleh 39%, meringkas memperoleh 44%, menarik inferensi memperoleh 41%, membandingkan memperoleh 54%, dan menjelaskan memperoleh 58%. Dari hasil pemahaman konsep diatas maka perlu tindakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sebagai alat penunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Data angket dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01 yang berisi tentang hasil model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut hasil dari perolehan angket siswa kelas IV SD Negeri BandungN 01 sebaai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Angket Proses Pembelajaran

Kelas IV	Indikator		Total
	Model Pembelajaran	MediaPembelajaran	

kelas IV A	37%	31%	68%
kelas IV B	46%	47%	93%
Jumlah	84%	78%	161%
rata-rata	42%	39%	81%

Dari hasil angket diatas dapat dikatakan bahwa hasil angket pemahaman konsep kelas IV A dan kelas IV B mendapatkan presentase 68% dan 93%, dapat disimpulkan bahwa hasil angket kelas IV A tergolong rendah dibanding dengan kelas IV B. Penggunaan model pembelajaran oleh guru adalah model pembelajaran konvensional dengan hasil pembelajaran 42%, perlu juga untuk menggunakan media pembelajaran untuk menunjang hasil pembelajaran yang baik dari presentase 39%.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri Bandungan 01, siswa masih menunjukkan tingkat pemahaman konsep yang tergolong rendah. Kondisi itu karena minimnya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, hal ini yang mengacu kurangnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran. Berkaitan dengan kurangnya pemahaman konsep siswa, maka sangat penting untuk bertujuan meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.

Penerapan model Problem Solving dalam pembelajaran di SD Negeri Bandungan 01 adalah salah satu langkah yang baik untuk mengatasi permasalahan pemahaman konsep siswa. Model pengajaran adalah salah satu komponen pada sistem pendidikan model pembelajaran yang merujuk dalam alternatif pembelajaran yang akan dipergunakan, meliputi ada tujuan pembelajaran yang akan digunakan (Khoerunnisa et al., 2020). Model Problem Solving berbantuan media *Crossword Puzzle* adalah alat bantu siswa untuk mencapai pemahaman yang baik. Dengan menggunakan media *Crossword*

Puzzle siswa akan lebih mudah dalam memahami permasalahan dalam pembelajaran. Media merujuk pada beragam elemen dalam lingkungan siswa yang memiliki potensi untuk memicu minat belajar mereka (Sudirman, 2014), maka dari itu dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* juga akan mendukung siswa lebih semangat untuk mengikuti KBM. Media *Crossword Puzzle* mendukung keceriaan belajar dan juga meningkatkan kosa kata, karena *Crossword Puzzle* memiliki aspek playfull, yang bisa menciptakan kegembiraan dalam proses pembelajaran tanpa merasa bosan (Abdullah, 2015:128).

Berlandaskan dari latar belakang permasalahan di atas, maka penulis melakukan penelitian mengenai “Keefektifan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan Pemahaman Konsep siswa dengan menggunakan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01?
2. Apakah terdapat pengaruh Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep siswa Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01?
3. Apakah terdapat peningkatan Pemahaman Konsep siswa dengan menggunakan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan Pemahaman Konsep siswa dengan menggunakan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01.
3. Mengetahui peningkatan Pemahaman Konsep siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01 dalam pembelajaran Materi Gaya dengan menerapkan model Problem Solving berbantuan media *Crossword Puzzle*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Harapannya, hasil penelitian ini akan memberikan keuntungan baik dalam aplikasi praktis maupun kontribusi teoritis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Dapat menambah wawasan ilmu mengenai Keefektifan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01.
2. Dapat menjadi masukan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan atau dikembangkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

- b. Menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif.
- c. Mengetahui Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Bandungan 01.
- d. Sebagai acuan untuk meningkatkan model pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Dengan menerapkan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* untuk melatih Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungan 01.
- b. Dengan menerapkan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* diharapkan siswa memperoleh pembelajaran yang lebih efektif.
- c. Dengan menerapkan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* diharapkan siswa bisa lebih semangat lagi dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan cara efektif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran, sekaligus dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah agar lebih baik.

4. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk memperluas pengetahuan ilmu dan pengalaman dalam penerapan Model Problem Solving Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa dan juga sebagai informasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti.

