

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kenyataannya pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negaranya. Dalam Undang- Undang RI No. 20 Pasal 3 tahun 2003, yang mengatur mengenai sistem pendidikan nasional menyebutkan tujuan pendidikan yakni, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi Siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, tujuan pendidikan nasional perlu dijabarkan menjadi himpunan kompetensi dalam tiga ranah kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). Di dalamnya terdapat sejumlah kompetensi yang harus dimiliki seseorang agar dapat menjadi orang beriman dan bertakwa, berilmu, dan seterusnya. Hal ini berarti bahwa guru harus mampu merancang pembelajaran yang efektif dan menciptakan suasana belajar yang menarik (Yulvinamaesari, 2014, hal. 100).

Dalam kegiatan belajar dan mengajar siswa adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu tujuan proses belajar akan dicapai apabila siswa berusaha secara aktif untuk mencapainya (Pane & Dasopang, 2017, hal. 334). Tumbuhnya hasil belajar secara optimal yang memenuhi standar nilai KKM merupakan hasil akhir dari setiap proses belajar mengajar, tanpa adanya semangat dan keaktifan siswa dalam

proses belajar mengajar itu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jadi guru berperan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru kelas IV.A Ibu Dewi Wulandari, S.Pd SDN 128 Palembang, pada pembelajaran IPAS peneliti menemukan permasalahan terkait hasil pembelajaran siswa Kelas IV.A, permasalahan dilihat dari hasil evaluasi siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 34 siswa terdapat 11 siswa yang bisa dinyatakan berhasil dengan nilai KKM 75. Permasalahan tersebut diduga karena penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Hal ini membuat siswa kurang aktif dalam belajar, siswa yang hanya menyerap pembelajaran secara pasif tidak akan mampu memahami apa yang dipelajarinya. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran. Agar penciptaan lingkungan mencapai hasil yang optimal, guru harus memahami berbagai konsep dan teori yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang nantinya akan dipraktikkan dalam kegiatan mengajar, salah satunya model pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, model pembelajaran merupakan istilah yang berhubungan, rancangan atau pola. Model pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena model pembelajaran menjadi sarana penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Isrok'atun & Amelia (2019, hal. 36) model pembelajaran merupakan suatu pola rancangan yang menggambarkan proses interaksi siswa dengan guru, yang mengacu pada sintak pembelajaran mulai dari awal hingga akhir dengan menerapkan berbagai macam cara kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang

diharapkan. Berdasarkan kondisi yang terjadi maka dari itu penulis berkeinginan untuk mencoba menerapkan suatu model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Brain Based Learning*.

Rahman (2019, hal. 132), Model pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) merupakan sebuah cara berpikir tentang proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak yang didesain secara alamiah untuk belajar. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan akan membuat siswa merasa nyaman, tidak tertekan, aktif terlibat dalam pembelajaran, berani mencoba, tidak takut dalam bertanya. Suasana kelas yang membuat siswa merasa nyaman dan membuat siswa aktif sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran dan hasil belajar meningkat. dalam menerapkan model pembelajaran BBL tentunya juga membutuhkan media pembelajaran yang baik dalam membantu jalannya proses pembelajaran, salah satu media yang akan diterapkan adalah media teka-teki silang.

Kartawidjaja (Matondang & dkk, 2021, hal. 111) teka-teki silang merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan, teka-teki silang merupakan permainan yang berupa rangkaian kotak, kotak-kotak tersebut diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban. Subana dan Suna dalam (Matondang & dkk, 2021, hal. 111) Permainan teka-teki silang merupakan salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan, lalu siswa akan mudah mengingat materi, karena materi dijelaskan secara berulang serta belajar secara berkelompok dan diberi kesempatan lebih aktif mencari informasi. Peneliti menawarkan model pembelajaran BBL berbantuan media teka-teki silang karena memiliki kesamaan dalam memecahkan masalah menggunakan

otak sehingga siswa akan berfikir kritis dalam menyatukan kata-kata agar berhubungan menjadi kesatuan dalam setiap kotak.

Beberapa penelitian relevan yang mendukung permasalahan diatas adalah permasalahan yang dilakukan oleh (Ulfa, 2020) dalam penelitiannya model pembelajaran *brain based learning* digunakan pada materi matematika berbantuan media lingkungan, penelitiannya merupakan penelitian *quasi eksperiment*. Dan (Afroh, 2019) dalam penelitiannya model pembelajaran *brain based learning* digunakan untuk melatih kemampuan berfikir lateral siswa, jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan angket. siswamenunjukkan bahwa model pembelajaran *brain based learning* efektif terhadap hasil belajar. Dari penelitian sebelumnya diatas hasil belajar yang menerapkan model pembelajaran berbasis otak *brain based learning* (BBL) lebih tinggi setelah menerapkan model pembelajaran *brain based learning*. Dengan demikian model pembelajaran berbasis otak *brain based learning* (BBL) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah di sampaikan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Brain Based Learning*. Dengan adanya persoalan yang harus diteliti, untuk itu peneliti mengambil penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 128 PALEMBANG.”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih berpusat pada guru
2. Media pembelajaran yang terbatas
3. Siswa kurang mengikuti pembelajaran dengan aktif

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka melihat kondisi serta permasalahan yang ada di sekolah maka diperlukannya pembatasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *brain based learning*
2. Pembelajaran IPAS dengan materi kebutuhan primer, sekunder dan tersier dalam kehidupan. Peneliti dalam penelitian ini tidak hanya menggunakan model pembelajaran *brain based learning* tetapi juga menggunakan media pembelajaran yaitu media teka-teki silang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah Efektivitas Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang Efektif terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 128 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektifitas dari model pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 128 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari setiap penelitian yang akan dilakukan diharapkan memberikan manfaat diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Untuk memperoleh pengetahuan baru tentang menumbuhkan semangat serta minat siswa menggunakan model pembelajaran BBL berbasis media teka-teki silang.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Manfaat yang diperoleh siswa dari penelitian ini adalah melalui pembelajaran yang diterapkan guru menggunakan model pembelajaran berbasis media teka-teki silang dapat memudahkan siswa dalam belajar IPAS dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

2. Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh guru dari penelitian ini yaitu dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran menggunakan model *BBL* berbasis media Teka-Teki Silang.

3. Bagi Sekolah

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan yang baru dalam penulisan karya ilmiah di bidang penelitian pendidikan dan model pembelajaran yang akan menjadi bekal untuk diaplikasikan setelah menyelesaikan studi.