

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan suatu Negara. Kualitas pendidikan suatu Negara dipengaruhi oleh banyak faktor. Kualitas pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor kurikulum, guru, fasilitas, dan sumber belajar. Guru menjadi tokoh yang memiliki peran yang sangat penting pada proses peningkatan hasil belajar dikelas. Guru dapat memberikan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran adalah suatu hubungan komunikasi yang terjadi antara pengajar dengan siswa yang mana keberhasilan siswa tersebut mengacu kepada cara guru menyampaikannya. Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya (Angraini, 2015). Pada pembelajaran yang inovatif siswa dijadikan sebagai pusat pembelajaran, dan media *Crossword Puzzle* termasuk dalam salah satu media yang menjadikan siswa sebagai sumber pembelajaran.

Belajar secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan, yaitu terjadinya proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar merupakan suatu proses kejiwaan atau peristiwa pribadi yang terjadi di dalam diri setiap individu. Proses belajar itu sendiri, apabila dapat dilakukan dengan baik, akan mampu memberikan hasil belajar yang baik terutama hasil belajar kognitif.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa biologi disebabkan oleh beberapa faktor seperti (1) model mengajar guru masih menggunakan model ceramah, sehingga siswa kurang aktif, (2) kurang antusias, dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, (3) banyak siswa asik bermain, berbicara sendiri dengan temannya dan ada yang diam, akibatnya materi pelajaran dirasa sulit untuk dipahami, (4) guru belum mampu mengaitkan dan mengembangkan cara penyampaian materi pembelajaran sehingga proses belajar monoton membuat siswa cepat bosan, (5) proses pembelajaran sering dilakukan satu arah, dan lebih berpusat pada guru sehingga pembelajaran konvensional akan mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Metode pembelajaran konvensional dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Padahal, pembelajaran yang diinginkan saat ini adalah pembelajaran yang lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga perlu pembelajaran yang aktif supaya dapat mengatasi kebosanan peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif (Dores *et al.*, 2019). Pembelajaran aktif dapat mengatasi kebosanan peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Crossword Puzzle*. Menurut Jubaedah (2014) *crossword puzzle* dapat melibatkan siswa secara aktif sejak awal dan menyenangkan, bukan hanya dalam keaktifan siswa saja tetapi *crossword puzzle* juga melibatkan semua siswa untuk berpikir dalam pembelajaran ketika mengisi teka teki silang dengan kesan yang didapat siswa pada materi yang sedang dipelajari lebih

kuat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disisi lain *Crossword Puzzle* juga dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, kemampuan mengingat dan menyusun tes peninjauan kembali dan peningkatan minat serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kembali *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran biologi terhadap hasil belajar kognitif dengan menggunakan *Crossword Puzzle* tersebut. Penelitian kali ini mengacu kepada penelitian meta analisis pada *Crossword Puzzle* yang mana membandingkan hasil penelitian tentang *Crossword Puzzle* dari berbagai sumber jurnal tahun 2010-2019 untuk mengetahui besarnya kontribusi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif. Penelitian meta analisis ini diharapkan memberikan manfaat dalam bidang pendidikan biologi terutama bagi guru-guru biologi dalam menggunakan *Crossword Puzzle*. Berdasarkan yang telah diuraikan dalam latar belakang maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Potensi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meta analisis pada efektivitas *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui meta analisis pada efektivitas *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi dua hal yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang berarti bagi pengembangan kemampuan para ahli dibidang pendidikan khususnya guru dalam mengajar dan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta dunia pendidikan pada umumnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa meningkatkan hasil belajar kognitif terkait materi pembelajaran Biologi.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri siswa
- 3) Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

2. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi dan masukan bahwa *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
- 2) Membantu guru memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Memungkinkan guru dan siswa secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

3. Bagi Sekolah

- a) Meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
- b) Sebagai bahan kajian untuk turut berperan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.
- c) Sebagai acuan dan perbandingan peneliti untuk mengambil tindakan dalam mengatasi masalah yang serupa dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Sebagai langkah nyata dalam mewujudkan penerapan ilmu-ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menuntut ilmu di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang serta dapat menambah wawasan sebagai bekal peneliti apabila sudah terjun langsung di masyarakat sebagai guru.

5. Bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga di masa yang akan datang, dapat menambah bahan referensi dan sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa dan mahasiswi khususnya mahasiswa dan mahasiswi Program Studi Pendidikan Biologi serta sebagai penunjang dalam melakukan penelitian ilmiah lainnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memfokuskan pada tujuan penelitian maka penulis membatasi ruang lingkup skripsi ini. Adapun yang menjadi ruang lingkup adalah proses meta analisis pada artikel-artikel *Crossword Puzzle*.

F. Definisi Operasional

Crossword Puzzle ini merupakan susunan teks peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini biasa diisi secara perorangan ataupun kelompok (Zulkifri, 2017). *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dengan *templete* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar dan menurun.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Meta-analisis adalah analisis statistik yang menggabungkan hasil berbagai studi ilmiah. Meta analisis dapat dilakukan ketika ada beberapa studi ilmiah yang menjawab pertanyaan yang sama, dengan setiap pengukuran pelaporan studi individu yang diharapkan memiliki beberapa tingkat kesalahan.

