

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu usaha pendidik untuk menyampaikan kepada sejumlah besar peserta didik mengenai nilai-nilai yang dianut oleh suatu bangsa melalui proses pembelajaran. Menurut Feni (2014, h 79) Pendidikan merupakan sebuah proses yang bermaksud untuk mempengaruhi peserta didik supaya dapat menyesuaikan diri dengan sebaik mungkin terhadap lingkungannya sehingga membuat perubahan dalam dirinya agar bermanfaat di dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran, sebab belajar bukan hanya sekedar proses menumbuhkan dan mengembangkan potensi jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Tetapi juga merupakan proses yang tidak bergantung pada belajar. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan bakat dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

Peningkatan sumber daya manusia sejak dini merupakan salah satu prioritas utama dalam memajukan bangsa dan negara. Sifatnya yang terpendam yaitu kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, ahlak mulia serta kemampuan yang di butuhkan masyarakat, bangsa dan Negara. Hal

senada diungkapkan oleh Sujana (2019, h. 29) yang berpendapat bahwa pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik.

Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis strategi pembelajaran sehingga dapat memilih strategi manakah yang sesuai untuk mengajarkan atau menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar juga dibutuhkan strategi yang tepat agar dapat mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang baik. Senada diungkapkan oleh rohmawati (2015, h 17) berpendapat bahwa efektivitas belajar adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antara siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran, setiap guru dituntut untuk memahami benar strategi belajar-mengajar yang diterapkannya sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, kemudian lingkungan sekitar, serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Sehingga dapat berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar peserta didik. (Sri Anita, 2015, h 2)

Strategi pembelajaran adalah suatu metode penyampaian materi pembelajaran akan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar. Oleh karena itu, secara umum strategi pembelajaran

diartikan setiap kegiatan yang dipilih dan dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik dalam menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru ketika melaksanakan pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas adalah strategi *Crossword Puzzle* (TTS) atau teka-teki silang. *Crossword Puzzle* dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki silang. *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun.

Menurut Mursilah (2017, h.37) *Crossword Puzzle* adalah sebuah teka-teki dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi panjang yang tujuannya untuk menulis satu huruf disetiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan. Zaini dkk (2008, hal 71) menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi di dalam kelas.

Adapun tujuan permainan teka-teki silang ini adalah untuk menghilangkan atau mengurangi kebosanan dalam pembelajran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi. Di antara kelebihan strategi *Crossword Puzzle* adalah dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan menebak kata sesuai dengan petunjuk yang disediakan dan mengisikan kata tersebut pada kotak putih secara mendatar

maupun menurun. Petunjuk dalam *Crossword Puzzle* dapat berupa gambar, pernyataan, pertanyaan, maupun kata kunci lainnya.

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan muatan wajib dalam kurikulum pendidikan SD, SMP, SMA di Indonesia sebagaimana termuat dalam UU RI No 20 Tahun 2003 pasal 37. IPAS di sekolah dasar diartikan sebagai mata pelajaran yang mengkaji tentang konsep dasar dari beberapa ilmu sosial yang digabungkan dan disederhanakan untuk keperluan pembelajaran di sekolah.

Pada kurikulum merdeka IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS, dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan Alam dan Sosial dalam satu kesatuan. IPA secara umum ilmu pengetahuan alam meliputi bidang kajian energi dan perubahannya, bumi antariksa, makhluk hidup dan proses kehidupan, dan materi dan sifatnya yang sebenarnya sangat berperan dalam membantu peserta didik untuk memahami fenomena alam.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan yang sebenarnya dibuktikan dengan metode ilmiah dan mempunyai sifat objektif, metodik, sistematis, universal, dan pendahuluan. IPA merupakan ilmu yang pokok bahasannya adalah alam dan segala isinya. Sedangkan IPS merupakan kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat serta hubungan atau interaksi manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV A, di SDN 101739 Sei Mencirim bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS dibawah KKM. Hal ini terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Ulangan Harian kelas IV SD Negeri 101739 Sei Meincirim

Nilai	Jumlah Siswa	presentasi	Keterangan	Jumlah
<70	17 orang	59%	Dibawah kkm	29
70	3 orang	10%	kkm	
>70	9 orang	31%	Diatas kkm	

Berdasarkan tabel diatas, peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu >70 terdapat 9 orang siswa dengan presentase 31%, dan perolehan nilai 70 terdapat 3 siswa dengan presentase 10% serta nilai <70 terdapat 17 siswa dengan presentase 59%.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 101739 Sei Mencirim, ditemukan bahwa guru di sekolah tersebut masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan kurang memanfaatkan strategi yang lebih interaktif. Sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS rendah, dan juga siswa kurang tertarik dan kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan paparan diatas *Crossword Puzzle* cocok diterapkan pada usia anak SD yang memiliki karakter senang bermain. Selain itu, *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 101739 Sei Mencirm.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar IPAS sehingga perlu ditingkatkan lagi.
2. Kurangnya strategi Pembelajaran IPAS di kelas sehingga siswa kurang respon terhadap pelajaran yang di sampaikan dan siswa cenderung merasa bosan.
3. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada penelitian ini penulis membatasi permasalahannya dalam Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 101739 Sei Mencirim.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 101739 Sei Mencirim?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 101739 Sei Mencirim.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan suatu manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang bersifat teoritis antara lain:

1. Sebagai bahan acuan untuk mengetahui hubungan strategi gaya mengajar guru dan kemandirian belajar siswa dengan hasil belajar IPAS.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang teori-teori yang berhubungan dengan strategi gaya mengajar guru dan kemandirian belajar siswa dengan hasil belajar IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktisi merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang bersifat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat tersebut ditunjukkan pada berbagai pihak terkait antara lain peneliti, sekolah, guru, dan siswa.

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang belum maupun pengetahuan yang sudah dimiliki, dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan strategi *crossword puzzle* pada pembelajaran ini.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan strategi *Crossword Puzzle* pada penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan masukan untuk pelaksanaan strategi pembelajaran sebagai bahan pertimbangan dalam

meningkatkan mutu pendidikan khususnya dibidang ilmu pengetahuan sosial (IPS).

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian berkaitan dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.



THE
Character Building
UNIVERSITY