

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 dijelaskan bahwa “Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Proses pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Di mana usaha-usaha konkrit dari guru merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Seorang pendidik yang mampu menguasai dan menentukan metode belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan mengakibatkan proses belajar mengajar di kelas berlangsung dengan baik. Sehingga akan berdampak baik pula terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar mengajar yang direncanakan dan dijalankan secara professional, sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Adapun tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga Negara Indonesia yang demokratis, serta bertanggung jawab, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk pribadi siswa maupun sikap dalam berperilaku keseharian, sehingga di harapkan setiap individu akan menjadi pribadi yang baik. Melalui pembelajaran IPS akan ditanamkan sikap sosial yang baik pada diri siswa dari sejak dini. Namun kenyataannya sebagian siswa memandang mata pelajaran IPS hanya sebagai mata pelajaran bersifat hafalan yang membosankan, malas membaca dan tidak menarik. Akibatnya ketika mengikuti pelajaran IPS, siswa merasa cukup mencatat dan menghafal teori-teori yang dijelaskan guru. Tugas-tugas yang diberikan guru pun dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakanpun hanya sekedar formalitas saja.

Berdasarkan observasi awal di SDN 106819 Salam Tani Pancur Batu, kondisi yang terjadi adalah guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran IPS yaitu seringkali guru memberikan informasi dan siswa hanya menerima apa saja yang disampaikan guru sehingga siswa terlihat bosan dan tidak tertarik terhadap pelajaran, sedikitnya waktu yang diberikan oleh guru pada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, jarak dari rumah siswa ke sekolah yang cukup jauh mengakibatkan siswa kelelahan setibanya di sekolah, sehingga siswa kurang fokus terhadap pelajaran. Kondisi fisik dan sarana kelengkapan sekolah yang tidak memadai seperti : perpustakaan yang kurang efektif dan

bebasnya hewan peliharaan warga sekitar sekolah memasuki lingkungan sekolah dikarenakan tidak adanya pagar sekolah, sehingga mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Hasilnya, nilai yang diperoleh siswa pada ujian semester ganjil kurang memuaskan. Empat puluh persen siswa mendapat nilai dibawah enam, sepuluh persen mendapat nilai diatas tujuh dan lima puluh persen mendapat nilai di antara enam dan tujuh. Tentu saja hal ini tidak sesuai dengan tujuan pendidikan untuk mencerdaskan anak bangsa pun tidak akan tercapai. Standar yang digunakan sekolah menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai skor 65 dari skor 100.

Atas dasar tersebut, penulis ingin menyumbangkan sebuah gagasan baru dalam teknik pembelajaran IPS sebagai bagian dari metode pembelajaran, agar siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS, serta mempermudah siswa untuk menyerap berbagai informasi penting yang terkandung dalam pelajaran IPS.

Dalam penelitian ini penulis akan menerapkan penggunaan metode games crossword atau yang lebih dikenal dengan permainan teka-teki silang. Metode ini peneliti gunakan dalam pembelajaran IPS dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun alasan penulis memilih metode ini adalah, untuk mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar IPS di kelas. Dengan menggunakan teknik teka-teki silang dalam pembelajaran IPS, siswa akan merasakan suasana yang berbeda ketika sedang belajar IPS. Siswa tidak lagi hanya duduk diam dan mendengarkan cerita dari guru saja, tetapi mereka akan dilibatkan dalam sebuah permainan namun

permainan tersebut bersifat mendidik, karena selain akan mengasah kemampuan berfikir juga akan mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran IPS.

Selain itu dengan menggunakan teknik teka-teki silang dalam pembelajaran IPS ini juga dapat melatih kemandirian siswa dalam menggali informasi mengenai IPS dari berbagai sumber sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS, peningkatan aktifitas belajar tersebut akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Zaini, dkk (2008:71), berpendapat bahwa “teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung”. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa alasan tersebut maka dirasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Masa Penjajahan Belanda Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Games Crossword di Kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani Pancur Batu”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini antara lain :

1. Hasil belajar siswa masih rendah khususnya dalam mata pelajaran IPS,

2. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran yaitu guru memberikan informasi dan siswa hanya menerima apa saja yang disampaikan guru,
3. Siswa terlihat bosan dan tidak tertarik terhadap pelajaran,
4. Sedikitnya waktu yang diberikan oleh guru pada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat,
5. Jarak dari rumah siswa ke sekolah yang cukup jauh mengakibatkan siswa kelelahan setibanya disekolah, sehingga siswa kurang fokus terhadap pelajaran.
6. Kondisi fisik dan sarana kelengkapan sekolah yang tidak memadai mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Suatu penelitian tanpa ketidakjelasan pembatasan masalah serta fokus masalah yang akan diteliti menyebabkan penelitian tidak terarah. Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang hendak diteliti. Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah mengenai “Penerapan metode games crossword terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda di kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani Pancur Batu”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka perumusan masalahnya adalah : “Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran games crossword dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani Pancur Batu?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah : “Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dengan menggunakan metode pembelajaran games crossword di kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani Pancur Batu”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam menentukan metode-metode yang bisa digunakan pada pembelajaran.
2. Bagi siswa, sebagai masukan untuk mengembangkan cara belajar bermain teka-teki silang dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran IPS.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk mengembangkan dan memperkaya jenis metode pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam lingkungan belajar mengajar.
4. Bagi peneliti lain, sebagai masukan dan pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang metode pembelajaran games crossword.