

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

pendidikan ialah kebutuhan hidup bagi semua orang yang dapat diperoleh secara formal maupun informal. Pendidikan formal dilakukan melalui proses pembelajaran dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi, sedangkan pendidikan informal diperoleh diluar sekolah misalnya keluarga, bimbingan belajar, dan lain-lainnya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat suharyanto (2015:163) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan formal adalah pendidikan yang sistemnya disusun secara hierarkis dan berjenjang secara berturutan dimulai dari sekolah dasar sampai ke universitas atau perguruan tinggi. Sedangkan Pendidikan informal adalah pendidikan seumur hidup yang memungkinkan individu memperoleh sikap-sikap, nilai-nilai, keterampilan-keterampilan dan pengaruh-pengaruh yang ada di lingkungannya dari keluarga dan tetangga.

Melalui pendidikan, seorang individu mendapatkan informasi serta kemampuan dan bisa menumbuhkan keahlian pada dirinya sehingga dapat memanfaatkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti dalam UU no. 20 Tahun 2003 Bagian 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Kerangka Diklat Umum, menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah 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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Guru berperan dalam mengajar, mendidik, mengarahkan, mempersiapkan dan menilai pembelajaran itu sendiri. Cara paling efektif untuk menunjukkan seorang pendidik berkualitas adalah hal penting menurut siswa agar memiliki minat untuk belajar secara benar. Yang dapat mengukur siswa telah belajar dengan benar ialah apabila siswa bisa menyadari yang harus mereka wujudkan, maka dapat meraih nilai belajar yang diinginkan (Trianto, 2014: 19).

Di masa pandemi ini, tentunya semua bidang mengalami kesulitan, tak terkecuali bidang pendidikan. Coronavirus telah membawa perubahan strategi penting dalam bidang pelatihan. Luthra dan Mackenzi (2020) memperhatikan bahwa ada empat cara berbeda yang dilakukan Coronavirus mengubah cara orang di masa depan diinstruksikan. Pertama, bahwa proses pendidikan di seluruh dunia semakin saling terhubung. Kedua, pendefinisian ulang peran pendidik. Ketiga, mengajarkan pentingnya keterampilan hidup di masa yang akan datang. Dan keempat, membuka lebih luas peran teknologi dalam menunjang pendidikan.

Pemerintah menghimbau kepada masyarakat untuk menghentikan kegiatan yang dapat menyebabkan kerumunan agar mencegah menyebarnya Covid-19. Oleh karena itu, proses tatap muka di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya sehingga pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran secara *online*. Dengan berlakunya pembelajaran *online* membuat guru maupun siswa merubah cara belajar atau konsep pembelajaran yang akan dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam perubahan strategi ini, proses pembelajaran dilakukan secara *online* atau daring (menggunakan jaringan). Hal itu dilakukan karena merupakan salah satu cara dalam melakukan proses pembelajaran. Selama pembelajaran *online* guru menggunakan layanan *Google Classroom* dan juga menggunakan *WhatsApp group* agar kegiatan pembelajaran tetap terlaksana dan indikator hasil belajar yang diinginkan, tetap dapat dicapai oleh siswa.

Proses pembelajaran *online* tidak semata memindahkan pembelajaran di kelas yang digantikan dengan menggunakan aplikasi digital, namun juga meningkatkan belajar menjadi lebih baik. Dalam penggunaan teknologi ini, dapat meningkatkan kemampuan guru maupun siswa dalam mengeksplorasi berbagai hal terkait dalam bidang pendidikan secara mendalam. Selain itu, orangtua dapat memonitor langsung bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh anaknya, yang dapat menjadi acuan dalam perkembangan peserta didik.

Pelaksanaan proses pembelajaran *online* diharapkan dapat berlangsung efektif, sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai dengan baik. Namun

pada kenyataannya masih terdapat banyak kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 11 Medan bahwa pembelajaran *online* yang dilakukan guru selama proses pembelajaran hanya menggunakan layanan *Google Classroom* dan juga menggunakan *WhatsApp group* sebagai media pembelajaran *online*. metode yang digunakan guru yaitu ketika pembelajaran *online* guru menyampaikan materi pelajaran hanya dengan memberikan *PowerPoint* (PPT), Selain itu juga guru memberikan tugas kepada siswa melalui *Google Classroom* dan juga melalui *WhatsApp group*, dalam hal ini siswa dituntut untuk dapat memahami pembelajaran melalui *PowerPoint* (PPT) dengan sendirinya tanpa ada penjelasan yang dilakukan guru. Guru tidak melakukan inovasi sehingga mempengaruhi minat siswa dalam belajar selama pembelajaran *online*.

Dalam pemaparan materi yang diberikan oleh guru berupa *PowerPoint* (PPT) terkadang belum dipahami oleh siswa, juga sebaliknya guru tidak memahami sejauh mana tingkat pemahaman siswanya hal ini akan mengakibatkan siswa cenderung tidak mempelajari dan mengerjakan tugas yang telah diberikan guru dengan sungguh-sungguh, sehingga terjadinya ketimpangan dalam pencapaian materi atau tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pada saat wawancara yang dilakukan kepada guru bidang studi hal ini dapat dilihat dari hasil analisis jawaban, Tidak jarang pula hasil analisis jawaban oleh siswa hanya mengambil kutipan dari sumber yang tidak relevan hanya demi memenuhi agar

pertanyaan dapat dijawab, sehingga banyak perbedaan persepsi atau pandangan terkait dengan materi pelajaran yang terkadang sulit untuk diselesaikan.

Dengan keadaan seperti itu akan berimbas kepada hasil belajar siswa Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). KKM yang ditetapkan dikelas X IPS adalah berikut ini adalah persentase nilai ujian ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan.

Tabel 1.1.

Persentase nilai ujian mid semester siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	K K M	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang Tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X IPS 1	36	75	11	30,6%	25	69,4%
X IPS 2	36	75	13	36,1%	23	63,9%
X IPS 3	36	75	14	38,9%	22	61,1%
Jumlah			38	35,2%	70	64,8%

Sumber: Data diolah dari daftar nilai ujian mid mata pelajaran ekonomi

Pada Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa rendahnya nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan. Pada kelas X IPS 1 Persentase Siswa yang mencapai KKM sebesar 30,6% sedangkan persentase yang tidak mencapai KKM sebesar 69,4%. Pada kelas X IPS 2 persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 36,1% sedangkan persentase siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 63,9%. Pada kelas X IPS 3 Persentase siswa yang mencapai KKM

sebesar 38,9% sedangkan persentase siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 61,1%. Rata-rata persentase nilai siswa kelas X IPS pada Ujian mid semester yang mencapai nilai KKM adalah 35,2% sedangkan persentase siswa yang tidak mencapai KKM adalah 64,8%.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan disebabkan oleh beberapa faktor seperti pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan secara *online*, hal ini membuat guru maupun siswa merubah cara belajar ataupun konsep pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh faktor internal dan juga faktor eksternal. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2016:12) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi kecerdasan, minat, kebiasaan belajar, disiplin belajar dan motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa, yang meliputi keluarga, sekolah (sarana prasarana dan juga metode mengajar yang digunakan guru) dan masyarakat, Pada faktor eksternal ini metode mengajar yang digunakan guru yang menjadi faktor nilai siswa SMA Negeri 11 Medan masih banyak dibawah KKM karena guru belum melakukan inovasi seperti menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang menarik minat belajar siswa selama pembelajaran online, berdasarkan observasi yang dilakukan hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang merespon guru pada saat pembelajaran *online* berlangsung menggunakan *Google Classroom*,.

Guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi selama pembelajaran yang akan digunakan selama pembelajaran *online*. Pemilihan metode dan media

pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan ditempuh oleh peserta didik. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru harus bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya adalah dengan mengubah model dan media pembelajaran yang ada menjadi lebih kreatif, inovatif, dan menarik.

Inovasi yang dapat dilakukan guru dalam proses belajar online guna memperbaiki hasil belajar peserta didik yaitu mengubah metode konvensional dengan model pembelajaran yang lebih menyenangkan seperti strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Strategi *Crossword Puzzle* ditemukan pertama kali oleh Athur Wyne pada tanggal 2 Desember 1913. Dengan menggunakan Strategi ini memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang. Selain itu, strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu penerapan dari model pembelajaran aktif, sehingga kemungkinan besar siswa akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran secara *online*. Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat diterapkan sebagai salah satu strategi di dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Ali (2015: 369) teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Tipe pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *Crossword*

Puzzle siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar selama pembelajaran *online*.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa yang digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi, dalam pembelajaran ekonomi khususnya Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran sangat menekankan pada konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi yang dapat dilihat, digunakan dan diamati secara langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dimana dalam aktivitas peserta didik pasti sudah menjumpai dan menggunakan produk dari Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran seperti alat pembayaran tunai, nontunai, uang kartal, uang giral berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada guru mata pelajaran biasanya sedikit banyaknya siswa sudah mengetahui tentang Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran dengan begitu siswa dapat dengan mudah untuk menjawab Teka-Teki Silang yang akan diberikan. Dalam mengisi Teka-Teki Silang perlu adanya usaha dari siswa untuk menyelaraskan isian pertanyaan mendatar dan menurun sehingga membentuk kata-kata yang saling berhubungan satu sama lain. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir dalam menebak kata-kata yang terdapat pada pertanyaan. Sehingga dapat mengundang minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Joneska Dkk, 2016:29).

Sebagai pendukung strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, media yang digunakan yaitu media Audio Visual, Faturrohman dan Sutikno (2010: 68) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan media yang menampilkan suara dan unsur gambar. Penggunaan media audio visual yang tepat, membuat peserta didik mendapatkan pembelajaran bermakna yang membekas diingatan peserta didik. media audio visual digunakan untuk dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan media audio visual ini juga dapat membantu guru dalam mengkondisikan siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, merangsang siswa, dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi yang terkait dengan materi pembelajaran Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat tercapai dan juga hasil belajar siswa akan meningkat dan mencapai kriteria kelulusan minimal (KKM).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan masih rendah dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).
2. Pembelajaran *online* hanya pemberian tugas dan share *PowerPoint* (PPT) melalui *Google Classroom* dan juga melalui *WhatsApp group*.
3. Pendidik belum menggunakan strategi pembelajaran yang tepat selama pembelajaran *online*.
4. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual animasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka yang akan diteliti dibatasi pada Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual animasi terhadap hasil belajar Ekonomi Siswa pada mata pelajaran Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran Di Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan dunia pendidikan.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran dan bahan dalam penelitian.

2. Manfaat praktis

Sebagai bahan masukan serta saran bagi pihak-pihak yang berada didalam dunia pendidikan, baik lembaga ataupun perseorangan.

Adapun pihak-pihak yang dimaksud ialah:

- a. Bagi tenaga pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi penggunaan

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan

media audio visual. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan masukan yang dapat memperluas wawasan pendidik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, menambah dan mengembangkan kemampuan pendidik dalam menggunakan strategi pembelajaran, dengan demikian berguna untuk mengembangkan keprofesionalan pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi SMA Negeri 11 Medan pada umumnya terhadap penggunaan metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukan dalam memahami Pengaruh Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa.