

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada di masyarakat. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing serta memiliki budi pekerti yang baik, luhur, serta moral yang baik. Untuk dapat mewujudkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, maka pentingnya peningkatan kualitas pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang individu, sehingga dapat mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap individu sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menemukan jati diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang.

Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pembelajaran berjalan secara efektif dan tentunya mampu memberikan perubahan terhadap siswanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Tilaar (2020, h. 48) bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk satu profesi atau jabatan akan tetapi untuk menyelesaikan masalah sehari-harinya. Untuk mencapai pendidikan yang baik maka perlu dilakukan proses belajar. Peningkatan mutu pendidikan nasional dalam membentuk serta mengembangkan potensi yang ada pada setiap generasi serta mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga mampu bersaing di zaman modern seperti sekarang ini. Oleh karena itu salah satu yang di

perhatikan adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia pendidikan dapat dilakukan melalui beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran. Aqib (2019, h. 29) mengatakan bahwa “pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi”. Maka dari itu guru harus meningkatkan pengetahuan serta pemahaman untuk keberhasilan mutu pendidikan yang ada di Indonesia.

Menurut Ritonga R.D (2024, h. 103) mengatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajaran dapat mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa”. Model pembelajaran diskusi memecahkan masalah, mencari informasi dari sumber alam sekeliling atau sumber-sumber sekunder buku bacaan dan pengalaman berupa permainan. Proses pembelajaran peserta didik memperoleh inspirasi dari pengalaman yang menantang dan termotivasi untuk bebas berprakarsa, kreatif dan mandiri. Karena pengalaman itu sendiri merupakan sebuah proses pembelajaran yang merupakan aktivitas mengingat, menyimpan dan memproduksi informasi, gagasan-gagasan yang memperkaya kemampuan dan karakter peserta didik. Proses pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk membantu peserta didik dalam mensukseskan materi yang didapatkannya. Akan tetapi kesuksesan peserta didik untuk mempelajari suatu materi sangat berpengaruh pada metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berbagai revolusi telah dilakukan oleh para

tenaga pendidik untuk membuat suasana pembelajaran tidak membosankan Ramadhanti (2024, h. 42).

Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa di sekolah dasar adalah IPAS. dimana salah satu muatan pembelajaran IPAS adalah sains atau ilmu pengetahuan alam (IPA). Sains atau ilmu pengetahuan alam adalah pembelajaran yang berfokus pada proses, prinsip, serta pengembangan sikap ilmiah. Siswa memperoleh pengalaman langsung melalui penyelidikan sederhana, pengamatan, dan diskusi. Melalui kegiatan pengamatan, siswa diajak mengembangkan sikap ilmiah dengan merumuskan masalah dan membuat kesimpulan, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis adalah ilmu pengetahuan alam. (Septiani dkk., 2021).

Menurut Susilowati (2024, h. 256-266) mengatakan bahwa “proses pembelajaran di kelas sering kali dijumpai peserta didik hanya dianggap sebagai wadah kosong yang harus dan dapat di isi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apa pun yang dikehendaki oleh guru”. Jarang ditemukan guru yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, dan kesiapan siswa untuk belajar, baik secara psikis maupun fisik. Hal tersebut karena kebanyakan dari guru meyakini bahwa, pada saat guru mengajar, maka siswa pun akan belajar. Selain itu banyak para guru yang enggan untuk menggunakan metode tertentu dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS sehingga guru cenderung menyamaratakan kemampuan peserta didik yang ada di dalam kelas (Wijayanti, 2023, h. 310). Akibatnya bagi siswa yang mempunyai latar belakang kemampuan yang lebih dari teman-temannya mereka akan semakin berkembang dan maju,

sedangkan siswa yang memiliki kemampuan yang kurang dalam pelajaran IPAS maka mereka akan semakin tertinggal oleh teman-temannya yang lain. Kompetensi yang dimiliki seorang guru harus diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya khususnya dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus mampu membuat persiapan secara seksama dan meningkatkan peluang belajar yang aktif bagi siswa. Guru harus berusaha semaksimal mungkin agar siswa benar-benar berpartisipasi secara aktif, baik secara fisik, intelektual, mental, dan emosional. Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses belajar-mengajar, karena peserta didiklah yang seharusnya aktif dalam proses pembelajaran.

Materi IPAS yang diajarkan guru masih belum sesuai dengan kebutuhan atau minat siswa. Ketika siswa merasa bahwa materi pelajaran tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari atau tujuan akademik mereka, mereka cenderung kehilangan fokus dan terlihat kurang terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa bahwa materi pelajaran tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari atau tujuan akademik mereka, mereka cenderung kehilangan fokus dan terlihat kurang terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga terlihat kurang berminat saat mengikuti proses pembelajaran (Dakhi A.S., 2020).

Beberapa masalah ini yang bisa menjadi salah satu sebab rendahnya prestasi akademik dan kurangnya keterampilan yang diperlukan dalam mencapai kompetensi tertentu. Siswa masih kurang untuk bertanya, menanggapi, atau pun berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga masih belum terlihat adanya kompetensi secara sehat dan aktif pada saat mengikuti pembelajaran di kelas. Masalah ini bisa saja disebabkan karena kurangnya rasa percaya diri siswa, karena takut membuat kesalahan atau merasa tidak mampu memahami materi. Hal ini bisa

disebabkan oleh guru yang masih belum konsisten dalam memberikan *feedback* kepada siswa terkait hasil pembelajaran yang telah diperoleh siswa. Hal ini dapat membuat siswa merasa kurang percaya diri dan belum merasa puas terhadap pembelajaran yang dilakukan (Lubis dkk.,2023)

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa masih dalam kategori rendah. Hal ini sesuai dengan data pendukung berupa nilai UTS pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 060883 Medan tahun ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai UTS IPAS Kelas V SDN 060883 Medan T.A 2023/2024

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1	30-50	8	Belum Tuntas
2	51-70	16	Belum Tuntas
3	71-90	6	Tuntas

Sumber: Wali Kelas VA T.A 2023/2024 SD Negeri 060858 Medan

Berdasarkan data nilai UTS yang ditunjukkan pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa nilai siswa kelas V di SD Negeri 060883 Medan pada pembelajaran IPAS masih pada kategori rendah. Rendahnya nilai IPAS ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena pemahaman konsep yang kurang dapat menghambat perkembangan akademik mereka. Hal ini menjadi salah satu landasan permasalahan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 060883 Medan.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa guru perlu memiliki kemampuan untuk menyajikan pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa yang beragam. Serta mampu mengubah kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dan tentunya tujuan utamanya adalah mampu

meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara melakukan pembelajaran yang bervariasi adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih relevan, salah satunya adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, dikarenakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun lingkungan sekitarnya. Faktor internal meliputi motivasi belajar yang rendah, kurangnya minat terhadap mata pelajaran, serta keterbatasan kemampuan kognitif dalam memahami konsep-konsep abstrak. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi, serta keterbatasan fasilitas belajar di sekolah. Selain itu, peran guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan interaktif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar, seperti ketersediaan sumber belajar di rumah, juga berkontribusi terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi IPAS.

Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah melalui penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif, seperti crossword puzzle. Metode ini tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN 060883 pada tahun ajaran 2024/2025. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar, diharapkan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain

itu, penelitian ini juga ingin mengetahui sejauh mana penggunaan crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggali lebih dalam mengenai efektivitas pembelajaran dengan menggunakan teknik crossword puzzle dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan keseluruhan permasalahan yang telah dipaparkan, dapat dianalisis bahwa peneliti berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Perlunya mengaplikasikan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* di SD Negeri 060883 Medan adalah karena dalam penerapannya, peserta didik diajak untuk meninjau materi dengan bentuk *Crossword Puzzle* sehingga dapat mendukung daya ingat peserta didik dalam materi yang telah diajarkan yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih berpartisipasi dan berminat dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Selain itu juga strategi ini cocok diterapkan di kelas rendah maupun di kelas tinggi baik secara individu maupun kelompok.

Oleh karena itu peneliti mencoba untuk membuat sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 060883 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS, yang berdampak pada rendahnya minat dan motivasi mereka untuk belajar.
2. Penggunaan metode pembelajaran konvensional sering kali tidak efektif dan membuat siswa merasa bosan, sehingga menghambat proses belajar mereka.
3. Hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS cenderung belum memenuhi standar yang diharapkan, menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran.
4. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif, seperti permainan edukatif, di lingkungan sekolah.
5. Belum adanya penelitian yang cukup mendalam mengenai penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Melalui identifikasi masalah ini, penelitian dapat di fokuskan pada bagaimana strategi *Crossword Puzzle* dapat di implementasikan dan dievaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas dan lebih optimal, diperlukan adanya batasan masalah. Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS muatan IPA, Fase C materi “Hewan dan Tumbuhan” di kelas V SD Negeri 060883 Medan tahun ajaran 2024/2025

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 060883 T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS di SDN 060883 T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yang diharapkan oleh peneliti yaitu meliputi manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis yang penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam

pengembangan teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran aktif, motivasi, pembelajaran berbasis permainan, dan media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Di bawah ini adalah beberapa manfaat praktis yang bisa dihasilkan dari temuan penelitian ini:

1.6.1.1 Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti terkait penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* serta dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai strategi pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.1.2 Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan *Crossword Puzzle*, guru dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

1.6.1.3 Bagi Siswa

Penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS, memperkuat daya ingat, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, siswa juga dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dan kerja sama dalam kelompok.

1.6.1.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kurikulum dan program pembelajaran yang lebih efektif. Sekolah dapat mengintegrasikan strategi *Crossword Puzzle* ke dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

