

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan nasional yang terdapat pada pembukaan UUD 1945 pada alenia ke 4 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa bernegara. Upaya untuk mencerdaskan bangsa dan meningkatkan moralitas kehidupan bangsa dan Negara adalah dengan melalui pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Tujuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan solusi dari segala permasalahan. Dalam menyiapkan kehidupan dimasa yang akan datang, manusia sangat membutuhkan pendidikan sebagai pedoman karena pendidikan mempunyai pengaruh luar biasa. Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa aktif untuk mengembangkan potensi diri (Triwiyanto, 2014). Proses pembelajaran menjadi salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah salah satu situasi yang mendorong siswa terlibat aktif secara fisik dan mental. Secara fisik pembelajaran yang aktif ini dapat di tandai secara kasat mata yang disebut dengan "*learning by doing*" (Zein, 2021). Siswa juga di tuntut untuk menggunakan pemikiran yang kreatif sehingga apa yang di

pahami dan di kuasainya menjadi lebih kuat dan dapat menjadi panduan yang menuntun tingkah lakunya. Pembelajaran juga merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Mustoip *et al.*, 2023).

Pembelajaran yang baik adalah ketika guru dan siswa saling berinteraksi dan memberikan timbal balik saat belajar. Proses pembelajaran merupakan proses yang sangat inti dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan pendidikan (Suardi, 2018). Dalam Permendikbud 2013 menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang baik dan benar terdiri dari minimal lima aspek pengalaman pembelajaran yaitu mengamati atau melakukan pengamatan, menanya hal yang belum dipahami, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengelola informasi dan mengasosiasi dan mengomunikasikan. Dari beberapa aspek pengalaman belajar tersebut dapat dilaksanakan sebagai kegiatan belajar seperti membaca, mengajukan pertanyaan, berpendapat dan berdiskusi. (Frendiyanti, 2023).

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Marwa *et al.*, 2023). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa (Wahono, 2022)

Pada kurikulum merdeka yang sudah mulai diterapkan pada Pendidikan di Indonesia saat ini, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (Susilowati, 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang diterapkan dalam kurikulum merdeka berisi dua mata pelajaran yang dijadikan satu dalam satu buku yang terdiri dari delapan bab (Hasyah & Purwowidodo, 2024). Pada bab satu sampai bab lima pembelajaran membahas tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sedangkan pada bab enam sampai bab delapan pembelajaran membahas tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar dari setiap siswa mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Rahayu *et al.*, 2022). Penggabungan dua mata pelajaran tersebut sangat berguna karena menurut Imaduddin (2024), IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk siswa karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, siswa juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya (Imaduddin, 2024).

Keberhasilan proses pembelajaran IPAS juga tidak terlepas dari kesesuaian metode yang dipilih guru dalam proses belajar mengajar di kelas (Radiansyah & Oktaviani, 2021). Ketepatan dalam pemilihan metode merupakan kesesuaian antara karakteristik materi dan karakteristik siswa baik secara psikologis maupun jasmani dan untuk itu diperlukan keahlian seorang guru dan keterampilan dalam menentukan strategi serta metode yang akan diterapkan (Aeni *et al.*, 2022). Kesalahan dalam pemilihan metode pembelajaran akan mengakibatkan tidak maksimalnya pemahaman siswa yang berimbas pada tidak maksimalnya

pencapaian materi dan tujuan. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Keberhasilan belajar siswa dapat dinilai melalui tingkat pemahaman terhadap materi-materi yang telah tersampaikan dan terintegrasikan pada prestasi yang siswa capai. Hasil belajar adalah adanya perubahan yang lebih baik setelah pembelajaran berlangsung (Kosila & Septian, 2022). Hasil belajar tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap siswa (afektif) (Suswati, 2021).

Sebagaimana SDN Pabian IV Kecamatan Kota Sumenep menggunakan kurikulum merdeka, untuk pembelajaran IPAS materi bab yang dipelajari dalam satu semester adalah 1 bab IPA dan 1 bab IPS. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Pada penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran IPS. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu berfikir kritis, kreatif, dan inovatif. Selain itu pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kehidupan sehari-hari (Prsetyo & Sintia, 2021). Pembelajaran IPS memberikan bekal siswa berupa pengetahuan dan mengarahkan siswa untuk mengembangkan potensi diri agar dapat berinteraksi dan peka terhadap lingkungan sekitar dan masyarakat (Hasyah & Purwowidodo, 2024). Namun pada kenyataannya pada pembelajaran IPS siswa diarahkan untuk menghafal konsep tanpa memberikan ruang kepada siswa untuk memahami informasi kemudian menerapkan konsep yang mereka terima dalam kehidupan sehari-hari (Hasudungan, 2022)..

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SDN Pabian IV Kecamatan Kota Sumenep, pada tanggal 14 Oktober 2024 yang dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dikelas, siswa menganggap pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan membosankan. Masalah lain yang terjadi yaitu siswa masih kesulitan memahami materi pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh minat baca siswa yang rendah dan proses pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal tersebut juga didukung oleh Masripah (2023) yang menyatakan bahwa permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPAS yaitu siswa sangat pasif dalam proses pembelajaran di kelas, keaktifan dalam proses pembelajaran juga masih minim. Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pada sisi guru, dalam mata pelajaran IPAS guru masih bersifat monoton atau terlalu sering bergantung dengan buku siswa dan buku guru (Permana & Sintia, 2021). Seperti yang telah diketahui bahwa siswa di ranah pendidikan sekolah dasar adalah golongan anak yang masih berusia anak-anak, sehingga apabila guru masih bersifat monoton dalam menyampaikan pembelajaran maka akan membosankan. Mereka lebih cenderung suka melihat gambar-gambar, membaca cerita ataupun melakukan sesuatu dibandingkan hanya menyimak penjelasan guru di depan kelas (Rokhayah *et al.*, 2023). Siswa masih banyak yang ramai dan berbicara sendiri dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yulia Wulandari.S.Pd selaku wali kelas IV pada tanggal 14 Oktober 2024 diperoleh informasi bahwa guru sering

menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, sehingga pada saat proses pembelajaran di kelas siswa berbicara sendiri dengan teman, kurang memperhatikan guru, dan dalam perspektif siswa pelajaran IPAS mudah hanya menghafal. Mata pelajaran yang biasanya sulit dipahami siswa menurut ibu Yulia Wulandari adalah materi pembelajaran IPAS, khususnya IPS.

Berbagai alasan ketidaktutasan siswa dalam belajar IPAS seperti kesalahan dalam penggunaan metode yang mengakibatkan siswa kesulitan mengingat informasi dan susah dalam menyerap materi, karena metode yang digunakan terkesan membuat siswa kurang memahami pada pelajaran IPAS. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan rata-rata hasil penilaian siswa kelas IV SDN Pabian IV pada pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia dengan jumlah siswa 17 anak dengan batas minimal tercapainya nilai atau KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) adalah 70. (Sumber : Guru Kelas IV SDN Pabian IV) hanya 35% siswa yang mampu tuntas dalam pembelajaran. Hal ini akan mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi saat ujian atau penugasan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang telah disebar kepada siswa kelas IV SDN Pabian IV pada tanggal 15 Oktober 2024 mendapatkan hasil bahwa, 70% siswa merasakan bosan pada saat pembelajaran berlangsung, hanya 30% siswa saja yang dapat mengingat materi yang telah dipelajari, dan 70% siswa suka dengan pembelajaran yang menggunakan teka-teki. Dapat disimpulkan, permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Pabian IV penyebab dari tidak tercapainya tujuan pembelajran IPAS adalah karena faktor metode pembelajaran

yang bersifat monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa kurang memperhatikan pembelajaran.

Metode *Crossword Puzzle* dianggap memiliki potensi untuk mengatasi permasalahan yang ada karena, metode *Crossword Puzzle* tidak hanya memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami lebih banyak kosakata, tetapi juga menumbuhkan rasa penasaran dan memperkuat ingatan mereka. Dimana metode *Crossword Puzzle* didalamnya diberikan gambar serta mengisi pada kotak-kotak yang didesain sangat menarik, agar siswa merasa lebih diperhatikan oleh guru dalam menumbuhkan semangat belajar.

Berdasarkan penelitian oleh (Prsetyo & Sintia, 2021), Metode ini tidak hanya mengasah kemampuan pengetahuan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, *Crossword Puzzle* juga membantu mengasah daya ingat, menganalisis, serta merangsang kreativitas siswa, seperti yang disampaikan oleh (Irmayanti & Amalia, 2022).

Keadaan yang demikian didukung penelitian Mardhatillah dan Tanjung (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *Crossword Puzzle* dapat melatih ketelitian dan kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan, serta mengasah otak mereka. Selain itu, metode ini juga membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru, baik secara individu maupun dalam kelompok, Disamping itu, penelitian yang dilakukan Wahyuni, (2022) yaitu pengaruh penggunaan metode *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa menemukan bahwa pembelajaran IPAS sering kali hanya mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab, tanpa variasi yang memadai. Dampaknya, siswa cenderung cepat merasa jenuh dan kesulitan

memahami materi. Sehingga penelitian tersebut menggunakan metode *Crossword Puzzle* guna mengukur seberapa efektif dalam pembelajaran dan hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode ini di sekolah berhasil meningkatkan pencapaian belajar siswa secara positif.

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan memberikan fokus pada siswa dan meningkatkan interaktifitas dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya diarahkan untuk mengukur kemajuan belajar, tetapi juga untuk menilai apakah penerapan *Crossword Puzzle* dapat secara signifikan mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengingat informasi yang dipelajari. Hal ini diharapkan memberikan kontribusi baru dalam memahami seberapa baik metode pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mengingat informasi dan hasil belajar yang meningkat, terutama dalam pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN Pabian IV, penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik permasalahan tersebut menjadi alternatif solusi yang efektif. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *Crossword Puzzle*. Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul **Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep.**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah, adakah pengaruh yang signifikan dari metode permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Pabian IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Pabian IV.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Dewey (1938) yaitu teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar melalui pengalaman dan aktivitas nyata. Dewey berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang merangsang berpikir kritis serta pemecahan masalah. Metode permainan seperti *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) mendukung teori ini karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara aktif. Dengan menyusun kata-kata dan konsep yang berkaitan dengan pelajaran, siswa tidak hanya mengingat informasi dengan lebih baik tetapi juga mengembangkan keterampilan analisis dan pemahaman yang lebih mendalam. Metode ini membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi guru

Menjadikan penelitian ini sebagai bahan tambahan pengetahuan dalam memilih pembelajaran kreatif, dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sebagai salah satu bentuk usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat bagi siswa

Sebagai bentuk hal yang baru dirasakan siswa dalam pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada mata pelajaran IPAS.

3. Manfaat bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam memilih pembelajaran yang bervariasi khususnya penggunaan metode permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah untuk membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini mengambil sampel dari populasi siswa yang relevan, yaitu siswa kelas IV SDN Pabian IV Kecamatan kota Sumenep.
- b. Proses Pembelajaran dalam penelitian dibatasi pada muatan bentuk keanekaragaman budaya materi pakaian adat dan rumah adat di Indonesia kelas IV.

- c. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Definisi Istilah

- a. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan menuliskan satu huruf di setiap kotak putih dalam sebuah kisi-kisi persegi berbentuk kotak hitam dan putih, untuk membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. *Crossword puzzle* (teka teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran IPAS.
- b. Hasil belajar adalah yaitu hasil pada saat siswa-siswi memiliki banyak kemampuan dan pengetahuan setelah mereka mendapatkan pengalaman dalam belajar mereka (Sudjana, 2010)