

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sumber pengembangan manusia, karena pada dasarnya manusia memiliki seni dalam hidupnya dan sebagai penunjang dalam masa depan hidup yang akan dijalani. Munib (dalam Rosanti,2015) mengemukakan bahwa pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup : pengetahuannya, nilai serta sikapnya, dan keterampilannya. Pendidikan salah satu hal sangat penting untuk setiap manusia. Manusia tanpa pendidikan tidak akan berkembang dan tidak memiliki seni dalam hidupnya. Manusia hendaknya mengasah kemampuan yang dimiliki agar menjadi manusia yang memiliki kualitas. Dalam pendidikan setiap manusia membutuhkan proses yaitu proses dalam mendapatkan pembelajaran, proses dalam mendapatkan pengetahuan, dan proses dalam mengembangkan seni dalam diri.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar (Mujtahidin,2014:6). Menurut Mulyasa (dalam Aisyah, 2014), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial

dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan terutama pada pembelajaran IPA pada siswa kelas III.

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari (Mujtahidin,2014:1). Tugas guru sebagai fasilitator adalah memberikan arahan kepada siswa. Ketika siswa belajar tentunya siswa juga melakukan kegiatan. Kegiatan belajar tidak hanya terpaku pada bahan ajar saja karena pada dasarnya buku sebagai pegangan siswa untuk memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Guru dapat membangkitkan semangat dalam keaktifan siswa dengan cara menggunakan pembelajaran aktif. Guru dapat melibatkan siswa dalam berfikir dan melakukan kegiatan pembelajaran sehingga dalam pembelajaran keaktifan siswa terlihat dan pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif (Zaini dkk,2004:xvi). Siswa dapat belajar aktif karena guru dapat membangun keaktifan siswa melalui melakukan kegiatan bersama dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum pendidikan dasar. IPA adalah usaha manusia dalam

memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013:167). Pelajaran IPA tentunya banyak melakukan eksperimen, mengasah otak siswa, melakukan diskusi, mengembangkan strategi sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan karena rata-rata guru hanya terpaku pada buku saja. Guru harus mengembangkan kemampuan siswa untuk melakukan kegiatan agar keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA terlihat. Guru belum menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakteristik materi pelajaran. Proses dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, banyak sebagian guru yang hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Pada keadaan seperti ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan hanya terpusat pada penyampaian materi dalam buku teks saja.

Observasi yang dilakukan di SDN Pejagan 1 Bangkalan tepatnya pada kelas IIIA dan IIIB. Pada kelas IIIA guru saat pembelajaran menggunakan metode ceramah kepada siswa. Sebagian siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran, mereka sibuk bermain dan berbicara dengan teman sebangkunya. Guru dalam penguasaan kelas juga kurang melibatkan siswa serta aktif. Akibat dari pembelajaran tersebut maka berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Sedangkan pada kelas IIIB guru juga menggunakan metode ceramah. Saat pembelajaran berlangsung siswa lebih berfokus pada teman sebangkunya. Guru kurang melibatkan siswa dalam

pembelajaran sehingga hal tersebut berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Pembelajaran IPA jika menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan penggunaan materi yang sesuai maka siswa merasa pembelajaran lebih berbeda sehingga dapat membangkitkan keaktifan dan semangat siswa untuk ingin tahu. Rata-rata siswa lebih asik bersenda gurau dengan teman sebangkunya apabila pelajaran yang dijelaskan oleh guru tidak mudah dipahami oleh siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai dengan kondisi kelas. Siswa lebih mengalihkan dengan cara bermain dengan teman disekitarnya. Hal tersebut dapat membuat siswa kurang tertarik dalam belajar di dalam kelas. Dengan demikian, hendaknya pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dapat mengaktifkan siswa secara mandiri maupun kelompok.

Pembelajaran yang dapat mengatasi masalah diatas menggunakan akan digunakan didalam kelas adalah pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah strategi pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh guru yang melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang baik secara individu maupun di dalam kelompok. Secara berkelompok siswa dapat berperan aktif dalam mengerjakan teka-teki silang tersebut. Guru tentunya juga mengamati siswa yang benar-benar melakukan diskusi aktif agar guru mengetahui sejauh mana siswa mengikuti pembelajaran dan tentunya guru membimbing siswa apabila siswa mengalami kesulitan.

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh guru untuk memilih kegiatan yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Ada banyak macam-macam strategi pembelajaran yang ada. Guru dapat memilih strategi yang sesuai untuk digunakan pada suatu materi ajar. Pemilihan strategi biasanya disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan dipelajari. Alasan pemilihan strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) yaitu cocok diterapkan di kelas rendah maupun di kelas tinggi baik secara individu maupun kelompok, dapat melatih ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak, siswa dapat bekerja sama dengan kelompok masing-masing dan membuat siswa dalam pembelajaran didalam kelas menjadi aktif seperti siswa dapat mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengajukan pernyataan, diskusi bersama teman kelompok dan sebagainya. Harapan penggunaan strategi *crossword puzzle* agar siswa lebih aktif dalam setiap pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya diam dan terpaku pada buku saja. Siswa dapat berinteraksi aktif dengan teman dalam melakukan kegiatan yang telah di rencanakan oleh guru.

Penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh Rosanti (2015) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap aktivitas belajar siswa kelas III SD Negeri Perigikan 033 pada pembelajaran IPA materi hubungan awan dan cuaca yang belajarnya menerapkan strategi *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan aktivitas siswa yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,185 > t_{tabel} = 1,717$. Sedangkan pada hasil belajar siswa pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran *crossword*

puzzle lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,675 > t_{tabel} = 1,717$.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengajukan judul tersebut untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III SDN Pejagan 1 Bangkalan.

1.2 Permasalahan

Dari latar belakang yang tertera diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* ?
- 2) Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas III SDN Pejagan 1 Bangkalan pada pembelajaran IPA menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* ?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

- 2) Mengetahui bagaimana keaktifan belajar siswa kelas III SDN Pejagan 1 Bangkalan pada pembelajaran IPA menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

- a) Memberikan informasi tentang pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap keaktifan belajar dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III.
- b) Sebagai rujukan bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu :

1) Bagi Siswa

- a) Siswa menjadi lebih aktif dalam belajar IPA.
- b) Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- c) Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru dan bermakna.
- d) Siswa semakin tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA.

2) Bagi Guru

- a) Dapat menambah wawasan dan pengalaman guru tentang strategi *Crossword Puzzle* yang diterapkan pada mata pelajaran IPA.
- b) Menambah variasi strategi pembelajaran lebih menarik.

3) **Bagi Sekolah**

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah
- b) Memberikan keikutsertaan pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

- 1) H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*
- 2) H_a : Ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*