BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan. Sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Warisan sosial bagian dari lingkungan masyarakat, ialah alat bagi manusia untuk perkembangan manusia yang terbaik dan inteligen, untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Sadulloh, Muharram, & Robandi, 2021, p. 5)

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu. Proses ini mencakup berbagai cara, baik melalui jalur formal seperti sekolah dan universitas, maupun melalui pengalaman sehari-hari dan pembelajaran manusia. Tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang cerdas, kreatif, beretika, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Pada era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kemajuan yang terus berubah menampakkan dirinya melalui komputer dan gadget yang mempermudah komunikasi antar individu di berbagai tingkat, baik lokal maupun global. Akses yang mudah terhadap segala informasi ini kini hanya bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi ini menjadi perhatian global karena memberikan manfaat yang besar dalam menyelesaikan banyak permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lingkup pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk menghindari kebosanan dalam proses belajar (Ruswan Dkk, 2024, p. 4008).

Dengan menggunakan Media komputer, proyektor dan laptop guru dapat menampilkan materi pembelajaran menggunakan ppt, bahkan juga dapat menampilkan video pembelajaran yang bersuara agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti materi yang akan di sampaikan. Dengan media komputer juga kita dapat melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan dapat memperkenalkan media sosial sederhana seperti youtube, google, classroom, dan aplikasi lainya yang aman di jadikan untuk bahan belajar khususnya di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. pendidikan tersebut maka pada tingkat jenjang pendidikan sekolah dasar dengan tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan ke jenjang lebih lanjut. Namun pada kenyataannya di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa minat siswa untuk mengikuti pembelajaran masih sangat kurang Kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh siswa di tingkat ini meliputi kemampuan memahami dan menganalisis informasi dasar,

keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan menyelesaikan masalah (Febriyanti & Maryani, 2022, p. 817).

Pendidikan tingkat dasar merupakan hal penting yang fokus pada pembentukan karakter, pengembangan pengetahuan dasar, dan keterampilan sosial siswa. Tetapi, sering kali ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik atau membosankan. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu pendekatan yang diyakini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *crossword puzzle*.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) adalah permainan kata yang mengharuskan pemain mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan (Syifa & Supriatna, 2022, p. 46). Dalam pembelajaran. Permainan ini dapat disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa harus berpikir dan mencari informasi untuk menyelesaikan teka-teki tersebut. Media ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memperluas kosa kata dan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.

Secara umum kompetensi merupakan penguasaan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dapat diwujudkan oleh perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotori dengan sebaik-baiknya. kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan

pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja. Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang diterapkan (Fakhri & Rahman, 2023, p. 65).

Peningkatan Kompetensi siswa tidak bisa dipandangan secara pragmatis, terpisah dari bagianbagiannya yang utuh. Peningkatan kompetensi siswa harus dilihat secara pendekatan sistem, menyeluruh, utuh dan tidak terpisah-pisah dari bagian-bagiannya sehingga dapat dilihat progress reports terhadap laju perkembangan kompetensi siswa seperti yang diharapkan. Kompetensi merupakan kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan dan latihan. Kompetensi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui hal-hal yang baru didapat melalui latihan fisik. Dari pengertian yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan mengenai pengertian kompetensi. Kompetensi adalah siswa yang memiliki kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan dan latihan dalam belajar. Siswa juga harus meninggalkan pola kehidupan lama dan menciptakan pola yang baru dalam proses belajar (Darwis & Syaputra, 2024, p. 46).

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan Kompetensi siswa dapat diukur melalui indikator kognitif, afektif dan psikomotor atau dengan kata lain yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Namun, pada penelitian kali ini, kompetensi siswa diukur melalui Mata Pelajaran IPAS dengan materi indonesiaku kaya budaya pada kelas IV SD.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 90 Palembang pada hari Jumat, 11 Oktober 2024 bahwasanya terdapat suatu permasalahan. Adapun masalah tersebut yaitu banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya kompetensi belajar siswa serta kurangnya kemampuan dalam berfikir kritis siswa. Selain dari itu pembelajaran pun kurang efektif ditandai dengan siswa kurang fokus dan tidak bergairah dalam mengikuti pembelajaran, Hal tersebut disebabkan karena media yang diterapkan masih bersifat monoton, media tersebut berupa gambar dan buku siswa, dengan demikian dapat berpengaruh besar terhadap kompetensi siswa. Sebagaimana diketahui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SD Negeri 90 Palembang terutama pada kelas IV yaitu 68. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran aktif adalah dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Media ini merupakan media pembelajaran aktif dengan membantu siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melibatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah baik secara individu maupun berkelompok, selain dari itu *Crossword puzzle* (teka-teki silang) juga memberi pengaruh terhadap peningkatan kompetensi siswa.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Indriani, Rulyansah, Widowati, & Sukimin, 2023) dengan judul “Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD”

Hasil dari penelitian ini hasil belajar siswa sebelum diberikannya media teka-teki silang tidak sedikit yang belum memenuhi KKM dengan presentase ketuntasan klasikal sebanyak 44%. Namun, setelah mengimplementasikan media teka-teki silang terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yaitu sebanyak 88% dalam siklus terakhir yang menandakan bahwa, target penelitian telah tercapai dan media ini dinyatakan mampu menaikkan taraf hasil belajar khususnya pada muatan IPA materi gaya kelas IV. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu dilakukan pada muatan IPA materi gaya di jenjang kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian relevan selanjutnya yaitu dilakukan (Syifa & Supriatna, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pengajaran *Crossword Puzzle* memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7. Hal itu didasarkan atas hasil menganalisis rerata nilai test peserta didik pada kelas eksperimen sebelum serta sesudahnya mempergunakan media belajar *Crossword puzzle* dan nilai rata-rata pretest 53,06 dan nilai rata-rata posttest 80,42.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap Kompetensi Siswa kelas IV di SD Negeri 90 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai

efektivitas media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan kompetensi belajar siswa. Terutama dalam aspek pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Jika media *Crossword Puzzle* terbukti efektif, maka diharapkan media ini dapat diadopsi sebagai salah satu alat bantu pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar. Tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat.

Dalam penelitian ini, kompetensi yang dikaji hanya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kompetensi kognitif difokuskan pada pemahaman konsep, kemampuan mengingat, dan berpikir kritis dalam materi Keberagaman Budaya Indonesia. Kompetensi afektif mencakup keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran, minat terhadap materi, serta sikap terhadap penggunaan media *Crossword Puzzle*. Sedangkan kompetensi psikomotorik mengacu pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan *Crossword Puzzle*, koordinasi tangan-mata, serta kecepatan dalam mengisi teka-teki silang.

Berdasarkan Latar Belakang diatas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di kelas tersebut pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Kekayaan Budaya Indonesia” dengan menggunakan media yang

berbeda. Peneliti merencanakan pemanfaatan media *Crossword Puzzle* dengan harapan untuk meingkatkan kompetensi siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pemanfaatan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kompetensi siswa kelas IV di SD Negeri 90 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat didefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Banyak siswa yang kesulitan untuk memahami materi yang diberikan.
- 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Materi “Kekayaan Budaya Indonesia” yang cakupannya luas dan cara penyampaian yang monoton mengakibatkan siswa bosan, sehingga mengakibatkan rendahnya kompetensi belajar siswa.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, agar penelitian ini terpusat pada pokok permasalahan mengingat luasnya lingkup masalah diperlukan adanya pembatasan lingkup masalah, yaitu:

- 1) Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang.
- 2) Aspek yang diukur yaitu Pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi belajar siswa yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini.

- 3) Fokus penelitian adalah pada materi “Kekayaan Budaya Indonesia” dalam mata pelajaran IPAS kelas IV.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengaruh pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi belajar siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas ialah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi siswa kelas IV di SD Negeri 90 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun prktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti, diantaranya yaitu :

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa informasi tentang Pengaruh Pemanfaatan Media *Crossword Puzzle* terhadap Kompetensi siswa.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak yaitu siswa, guru, sekolah tempat peneliti, juga bagi peneliti. Berikut uraian mengenai manfaat praktis dari penelitian ini.

- 1) Bagi Siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi siswa menjadi lebih baik, membantu siswa dalam menerima serta memahami materi “Kekayaan Budaya Indonesia” melalui Pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap Kompetensi siswa semakin antusias atau tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 2) Bagi Guru, dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menggunakan media pembelajaran, menambah wawasan dan pengalaman tentang Pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap Kompetensi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi guru untuk menciptakan belajar mengajar yang variatif, inovatif, dan konstruktif.
- 3) Bagi Sekolah, dapat meningkatnya motivasi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran yang lebih beragam dan menyenangkan serta menambah inovasi dalam penggunaan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran di sekolah.
- 4) Bagi Peneliti, menambah wawasan dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan keterampilan dengan penerapan media *Crossword Puzzle* dalam materi “Kekayaan Budaya Indonesia” di sekolah dasar.