

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya Hal ini menurut (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Oleh karena itu, maka pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik.

Konsep pendidikan terasa sangat penting ketika kita sudah memasuki dunia masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus menerapkan ilmu yang di pelajari untuk menghadapi berbagai problem yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari maupun yang akan datang. (Ammarullah, Mulyadi, & Hermansyah, 2020) mendefenisikan bahwa mengajar sebagai menunjukkan atau membantu seseorang untuk belajar bagaimana melakukan sesuatu, memberi instruksi, membimbing studi sesuatu, memberikan pengetahuan, menyebabkan untuk mengetahui dan memahami. Dari semua kegiatan dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang di alami oleh peserta didik.

Keberhasilan dari proses pembelajaran ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan prestasi belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran di SDN Bangun Rejo khususnya pada peserta didik kelas V dan wawancara kepada wali kelas V bahwa “kami masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar, seperti ceramah dan tugas tulis. Kami berharap bahwa dengan metode ini, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Namun kami juga menyadari beberapa kelemahan, seperti kurangnya interaksi antara siswa dan guru, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif”. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara dari perwakilan siswa kelas V bahwa “Saya merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan. Saya ingin pembelajaran yang lebih dan menyenangkan, seperti diskusi kelompok atau proyek yang bisa membuat saya lebih aktif dan kreatif.”

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode konvensional masih digunakan secara luas dalam proses belajar mengajar. Sehingga permasalahan tersebut belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan, peserta didik masih kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh Guru, dan peserta didik mudah melupakan pembelajaran yang disampaikan di sekolah, hasil belajar peserta didik masih rendah.

Hasil informasi yang diperoleh penulis di kelas V SDN Bangun Rejo Terhadap hasil belajar IPAS peserta didik, diketahui bahwa KKM di sekolah tersebut adalah 75 namun penulis menemukan di lapangan bahwa peserta didik belum mencapai KKM. Hal itu disebabkan karena peserta didik masih banyak yang kurang memahami materi IPAS. Hasil belajar tentunya sangat penting bagi peserta didik dalam proses pencapaian pembelajaran. Menurut (Dakhi, 2020) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut (Andriani & Rasto, 2019) Hasil belajar dapat didefensikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Selanjutnya (Irawati, Nursiddin, & Ilhamdi, 2021) Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Pendidikan sangat penting bagi siswa, tetapi bagaimana jika siswa ingin mendapatkan pendidikan tetapi siswa sulit dalam memahami materi,

maka dari itu materi yang disampaikan haruslah dibawakan oleh seorang guru yang paham akan materi yang ingin disampaikan kepada siswanya dan mengerti strategi yang akan diberikan kepada siswa, serta mengetahui karakteristik untuk anak. Menurut Hikmah (2021) berdasarkan karakteristik anak usia SD suka bermain, bergoyang, berkelompok, dan mempraktikkan. Bentuk aktifitas fisik disesuaikan dengan jenjang usianya: tahap usia 7-8 tahun (SD kelas 1 dan 2), usia 9 tahun (SD kelas 3), usia 10-11 tahun (kelas 4 dan 5), dan usia 12-13 tahun (kelas 6). Maka, dengan adanya kegiatan fisik yang tepat dan sesuai tahap, harapannya pertumbuhan fisik dan emosi bisa optimal. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS sesuai dengan karakteristik peserta didik karena IPAS dikenal dengan pembelajaran yang mengenalkan pengetahuan dengan melaksanakan praktek.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik salah satunya adalah kurangnya strategi atau cara yang dilakukan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut (Asep, 2023) Strategi pembelajaran merupakan rencana, alat, ataupun metode dalam memberikan penyelesaian dalam sebuah tugas. Cakupan strategi pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada konteks tingkat pendidikan, jenis mata pelajaran, dan kebutuhan siswa. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa. Maka dari itu seorang guru harus dengan cermat menggunakan strategi pembelajaran yang cocok

sesuai karakteristik peserta didik seperti menggunakan strategi *crossword puzzle*.

Menurut (Oktarika & Sandika, 2023) *Crossword Puzzle* adalah salah satu jenis permainan yang bisa digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik serta menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sesungguhnya, bahkan strategi *Crossword Puzzle* dapat melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sedang menurut (Afiatine, 2023) teka-teki *crossword puzzle* merupakan sebuah permainan yang didalamnya berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak berwarna hitam putih, serta dilengkapi dengan dua jalur yaitu mendatar dan menurun.

Berdasarkan beberapa kutipan tersebut dapat disimpulkan pembelajaran yang menggunakan *crossword puzzle* (teka-teki silang) sangatlah sesuai untuk peserta didik serta memiliki banyak manfaat untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran dalam Pendidikan. penggunaan strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini di harapkan dapat melatih ketelitian peserta didik dalam mengerjakan soal, serta unntuk menguji kejelian peserta didik Dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak sehingga nantinya dapat meningkatkan pemahaman yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran IPAS dengan mengintegrasikan strategi *Crossword Puzzle* pada materi organ tubuh manusia yang belum pernah diteliti sebelumnya."

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bangun Rejo.

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Bangun Rejo.
2. Pembelajaran IPAS belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.
3. Strategi *crossword puzzle* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

1.2.2. Pembatas Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka diperlukan batasan masalah agar penelitian yang akan dilakukan menjadi lebih terarah. Maka penelitian ini hanya memfokuskan kajian yaitu pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Bangun Rejo.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “apakah terdapat pengaruh strategi

pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Bangun Rejo”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Bangun Rejo menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori-teori pendidikan dan pembelajaran, sehingga dapat memajukan pendidikan di Indonesia serta diharapkan mampu menjadi referensi dan bahan kajian baik untuk pemecahan masalah atas kendala-kendala yang terjadi dalam pembelajaran, maupun untuk penelitian-penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Pendidik

Dapat sebagai bahan perbaikan cara mengajar yang lebih dalam pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka- teki silang) pada pembelajaran IPAS. Guru diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)

dalam rangka memberikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan, serta dapat memotivasi guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.

2) Peserta didik

Bisa merasakan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) serta berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dapat menimbulkan semangat, keaktifan, dan meningkatkan partisipasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Peserta didik juga akan lebih mudah memahami materi pelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

3) Peneliti

Dapat menambah pengalaman yang berharga serta pengetahuan tentang strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) sebagai pengaruh hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program SI di Universitas PGRI Palembang.

4) Kepala Sekolah

Dapat sebagai pertimbangan bagi kepala untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

5) Pembaca

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* (teka- teki silang) dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.