

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik. Dengan demikian, pendidikan seyogyanya menjadi wahana strategis dalam mengembangkan potensi individu sehingga cita-cita membangun manusia seutuhnya dapat tercapai. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan berbagai macam problem dalam kehidupan yang dihadapinya Hal ini menurut (Yusuf, 2021). 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. 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 223 Palembang khususnya pada peserta didik kelas V dan wawancara kepada wali kelas V yang sudah penulis lakukan pada tanggal 02, 04 dan 09 Oktober 2023, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, permasalahan tersebut yaitu guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, Masih banyak peserta didik yang belum aktif dalam proses pembelajaran, 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 223 Palembang Terhadap hasil belajar IPA peserta didik, diketahui bahwa KKM di sekolah tersebut adalah 75 namun penulis menemukan di lapangan bahwa peserta didik belum mencapai KKM.

Hasil belajar tentunya sangat penting bagi peserta didik dalam proses pencapaian pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut (Samarinda, 2022) hasil belajar adalah hasil

pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Selanjutnya (Dakhi, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

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 IPA sesuai dengan karakteristik peserta didik karena IPA 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 (Lamatenggo, 2020) strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Pengetahuan didapat tanpa dibatasi usia dalam pendidikan yang paling penting adalah mendapatkan pengalaman baru berdasarkan strategi yang diberikan seorang guru. Jadi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka guru harus memiliki strategi pembelajaran yang efektif agar dapat membantu proses pembelajaran. Maka dari itu seorang guru harus dengan cermat menggunakan strategi pembelajaran yang cocok sesuai karakteristik peserta didik seperti menggunakan strategi *crossword puzzle*.

Menurut (Ulfiah, 2023) *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan yang mengisi kotak kosong yang disediakan sedang menurut (Samarinda, 2022) *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam teka-teki silang disediakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata sebagai kata kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang dibuat sedemikian rupa.

Berdasarkan beberapa kutipan tersebut dapat saya simpulkan 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 daalam 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.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN 223 Palembang.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 223 Palembang.
2. Pembelajaran IPA belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, efesien dan menyenangkan.
3. Strategi *crossword puzzle* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

1.2.1. Pembatasan 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 IPA di kelas V SDN 223 Palembang.

1.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 223 Palembang”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 223 Palembang menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

1.4. Manfaat Penelitian

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

1.4.1. 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 IPA peserta didik di sekolah dasar.

1.5. Manfaat Penelitian

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

1.5.1. 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 IPA peserta didik di sekolah dasar.

1.5.2. Manfaat Praktis

1.5.2.1. Pendidik

Dapat sebagai bahan perbaikan cara mengajar yang lebih dalam pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada pembelajaran IPA. 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.

1.5.2.2. 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 IPA. Peserta didik juga akan lebih mudah memahami

materi pelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

1.5.2.3. Peneliti

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

1.5.2.4. Kepala Sekolah

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

1.5.2.5. Pembaca

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