

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mengembangkan segala potensi dasar manusia demi berkembangnya kemajuan suatu bangsa, dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) disebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 5 juga menegaskan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat”.

Pendidikan merupakan kegiatan yang mengarahkan pada pengembangan kepribadian, dilakukan secara sadar, terencana dan memiliki tujuan. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Nomor 19 tahun 2005 tentang standar Nasional pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya dengan baik sehingga peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.

Upaya yang dilakukan demi berkembangnya potensi yang dimiliki peserta didik yaitu melalui proses pembelajaran, sehingga perlu adanya proses pendidikan yang berkualitas dengan menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan, penerapan ilmu yang sesuai dengan kemajuan zaman, dan pengelolaan pendidikan serta pembelajaran. Pengelolaan pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara (Munadi, 2008: 34).

Guru diharapkan dapat selalu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswanya dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menciptakan kondisi

belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih berminat dan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas siswa dalam belajar meningkat. Ibrahim (2010:24) menjelaskan bahwa pada prinsipnya, dalam proses pembelajaran seorang guru juga harus bersifat sebagai fasilitator yang dapat memberikan dukungan terhadap terciptanya proses pembelajaran kondusif, agar siswa mampu belajar secara aktif menuju belajar yang mandiri.

UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa “guru harus memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professiona”l. Sadiman (2005: 17) menyebutkan bahwa, Guru harus menguasai pengelolaan kelas yang didalamnya termasuk media pembelajaran. Media pembelajaran ini yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar karena media merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan motivasi dan kegairahan belajar dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti di SD IT Harapan Umat Purbalingga, realita di lapangan guru masih melakukan pembelajaran teachers center yaitu guru bertindak sebagai penyampai materi dan siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Hasil pembelajaran tersebut kurang maksimal, hal ini dilihat dari kurangnya motivasi belajar dan hasil evaluasi belajar peserta didik setelah pembelajaran. Peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, ditandai dengan banyaknya peserta didik yang mengobrol bersama temannya dan asyik bermain sendiri daripada mencatat, yaitu sekitar 15 anak dari 30 peserta didik dalam kelas. Hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran juga kurang memuaskan, di mana hanya 8 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (>75) sedangkan sisanya 11 anak yang sesuai dengan KKM (75) dan 11 anak dibawah KKM. Kondisi seperti ini juga terjadi pada saat pembelajaran mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu yang ada dalam setiap jenjang sekolah. IPS adalah suatu mata pelajaran yang menerangkan tentang manusia beserta segala ranah kehidupan dan interaksinya

di masyarakat. Djahiri (dalam Sapriya, 2006:7) menyatakan bahwa IPS adalah suatu ilmu pengetahuan yang mengintegrasikan beberapa konsep baik itu dari cabang ilmu sosial, maupun ilmu lainnya. Ilmu tersebut kemudian diolah baik secara didaktik maupun prinsip pendidikannya yang diintegrasikan menjadi sebuah program pengajaran sekolah. Berdasarkan pengertian tersebut, diketahui bahwa IPS adalah cabang ilmu terdiri dari beberapa konsep ilmu untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada persekolahan. KTSP 2006 menyebutkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

Mengetahui konsep yang berhubungan dengan kehidupan lingkungan masyarakat, mempunyai rasa ingin tahu, berpikir logis, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mempunyai kepastian dan kesadaran dalam kehidupannya di masyarakat, dan mempunyai keterampilan dalam berkomunikasi, bekerjasama, serta berkompentensi dengan kemajemukan masyarakat secara global.

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan manusia sebagai anggota masyarakat. Umumnya guru menyampaikan pelajaran IPS dengan metode *teachers center* seperti ceramah, sehingga secara umum orang menganggap bahwa IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang bersifat hafalan. Pandangan yang demikian menjadikan pembelajaran IPS kurang menarik karena tidak disampaikan dengan metode yang dapat membuat siswa aktif. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Hanifah (2009) selama ini yang menjadi hambatan pembelajaran IPS karena tidak dikemasnya dalam metode yang menarik bagi siswa, yang biasanya guru hanya menggunakan metode *teachers center* membuat siswa bosan, tidak memotivasi siswa dalam belajar IPS sehingga hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS menjadi kurang memuaskan.

Kenyataannya kondisi demikian sering terlihat dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Saat guru menyampaikan materi, kemudian peserta didik diminta untuk mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga sebagian siswa tidak memperhatikan

apa yang diterangkan oleh guru dan terkesan kurang memiliki motivasi dalam belajar.

Motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari keaktifan siswa maupun kemampuan siswa dalam pembelajaran. Namun tidak semua peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Faktanya, di SD IT Harapan Umat kabupaten Purbalingga, masih ditemukan beberapa peserta didik yang memiliki motivasi rendah dan hasil belajar yang rendah walaupun ada siswa yang mendapat nilai tinggi tapi masih didapatkan beberapa siswa yang mendapat nilai rendah dalam evaluasi kompetensi dasar setelah pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah diatas, pada pembelajaran IPS ditemukan keragaman masalah sebagai berikut: keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran hampir tidak nampak, siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal yang belum paham. Keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran masih kurang, dan hasilnya juga belum memuaskan.

Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa termotivasi untuk belajar karena senang dalam belajar dan akan berdampak pada hasil belajar. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Pengembangan variasi mengajar tidak sembarangan, tetapi ada tujuan yang hendak dicapai yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, memberikan motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah agar mendorong siswa untuk belajar. Belajar dalam arti perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD haruslah menggunakan model pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan sebagus apapun suatu model pembelajaran pasti ada titik kelemahannya.

Suprijono (2012:46) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah pola yang difungsikan sebagai acuan dalam membuat perencanaan pembelajaran di kelas, pelaksanaan pembelajaran di kelas, mengevaluasi dan merefleksi selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik, guru harus pandai memanfaatkan metode, media atau sumber belajar yang tepat agar dapat menstimulasi sehingga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan prestasi belajar menjadi lebih tinggi. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran dengan permainan media *puzzle*.

Pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman tidak mungkin dicapai hanya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bersifat *teacher centered*. Kini telah banyak sekali metode pembelajaran yang menarik yang membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, misalnya metode pembelajaran permainan. Metode pembelajaran permainan dapat mendukung proses belajar siswa, karena siswa dapat mengasah keterampilan dan kemampuan siswa. Metode ini sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, dan lebih menarik serta mudah diingat oleh siswa.

Tarigan (1986: 234) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata. Dengan menggunakan media peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran dan akan memperoleh hasil yang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Apalagi dalam pembelajaran mata pelajaran IPS yang materinya kurang menarik, tentunya sangat membutuhkan kreatifitas dan inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan antusias dalam belajar dan mampu menguasai semua materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu penggunaan media belajar yang tepat akan lebih memotivasi belajar peserta didik serta dapat membantunya dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar pada pelajaran IPS.

Dalam hal ini, media permainan *puzzle* dapat digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran terutama dalam pembelajaran tematik di kelas III SD karena banyaknya muatan pelajaran di dalamnya sehingga membutuhkan pembelajaran yang kreatif dan menarik minat siswa. Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk memecahkan suatu masalah.

Tarigan (1986:234) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crossword puzzle* anagram dan *alindron*. Model pembelajaran dengan permainan *puzzle*, berorientasi pada keaktifan belajar siswa. Pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* ini bisa berbentuk kelompok-kelompok, agar peserta didik tidak pasif dan menjadi aktif. Pembelajaran dengan permainan seperti *puzzle*, memiliki tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil akademik, yakni dengan meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademiknya (Tukiran, 2015:60).

Penelitian ini, menggunakan permainan *puzzle* jenis *crosswords* (teka-teki silang). Pada *crosswords puzzle* terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan (Haryono, 2013:128). *Crossword puzzle* adalah suatu media permainan dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horisontal.

Alasan penulis menggunakan model pembelajaran *puzzle* jenis *crosswords* (teka-teki silang) adalah untuk melatih ketelitian, kritis dalam berfikir dan menyenangkan. Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *crosswords puzzle* (teka-teki silang) diharapkan dapat mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan metode berupa permainan, yang dapat melatih dan merangsang peserta didik untuk berfikir aktif, sehingga lebih memotivasi belajar anak dan dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS.

Permasalahan yang telah diuraikan diatas, mendasari peneliti untuk mengadakan penelitian pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar dengan judul *Pengaruh Permainan Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SD IT Harapan Umat.*

## **B. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka, permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah permainan *crosswords puzzle* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik?
2. Apakah permainan *crosswords puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh permainan *crosswords puzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik.
2. Pengaruh permainan *crosswords puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan secara teoritis mampu memberikan sumbangan terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS, khususnya pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan *crosswords puzzle*.

2. Manfaat Praktis.

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini memberi manfaat antara lain:

- a. Bagi sekolah

Membantu meningkatkan kualitas peserta didik terutama motivasi belajar dan hasil belajar pada pembelajaran mata pelajaran IPS yang berdampak pada meningkatnya kualitas pendidikan sekolah.

b. Bagi guru

Meningkatkan kompetensi guru dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran serta menambah wawasan agar dapat menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan kreatif.

c. Bagi peserta didik

- 1) Meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.
- 2) Memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi pelajaran IPS sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

