

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Manusia dididik untuk menjadi manusia yang berguna bagi Nusa dan Bangsa, peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini diperkuat oleh pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Nasional, 2003).

Salah satu bentuk menempuh Pendidikan adalah dengan belajar di sekolah sesuai dengan jenjangnya ada dua komponen utama dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu siswa dengan guru. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh guru dan diterima oleh siswa. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik agar menguasai kompetensi yang diharapkan. Salah satu potensi yang diharapkan untuk berkembang adalah prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

Arifin (2013:12) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan “masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang kehidupan rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut kemampuan masing-masing”. Selain itu menurut Mulyasa

(2014:189) yaitu “prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar. Dengan demikian, bahwa Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk memperoleh prestasi belajar menurut kemampuan masing-masing.

Kurikulum terdiri atas sejumlah mata pelajaran, mata pelajaran sendiri adalah sejumlah informasi atau pengetahuan, sehingga penyampaian mata pelajaran kepada siswa dapat membentuk mereka menjadi manusia yang mempunyai kecerdasan berpikir. UU RI No.20 tahun 2003 Pasal 37 ayat (1) Kurikulum Pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, ketrampilan, dan kejujuran dan muatan lokal. Berdasarkan hal tersebut, muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan muatan yang wajib diajarkan pada siswa jenjang pendidikan dasar.

Ruang lingkup muatan pelajaran IPS jenjang pendidikan dasar berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 meliputi: 1 manusia, tempat, dan lingkungan; 2 waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3 sistem sosial dan budaya; 4 perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Tujuan utama dalam penguasaan pembelajaran IPS yaitu peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk memahami berbagai konsep, teori, dan fakta yang ada dalam kehidupan sosialnya agar mereka mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapi serta dapat mengembangkan kehidupan sesuai dengan tujuan jaman.

Menurut Ahmadi (1991:2-3) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Ali Imran Udin IPS ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa materi

IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah (Kusumawati & Maruti, 2019:4).

Satu masalah yang masih sering muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang mengakibatkan implementasi pembelajaran di sekolah masih jauh dari harapan. Materi yang disampaikan oleh guru sering kali tidak diperhatikan dengan baik oleh siswa karena membosankan. Sedangkan masih banyak materi-materi pembelajaran yang perlu diajarkan didalam pendidikan IPS SD/MI, salah satunya peristiwa kebangsaan masa penjajahan adalah materi yang terdapat pada mata pelajaran IPS SD/MI pada jenjang pendidikan dasar tepatnya pada Tema 7 Subtema 1. Apabila hal ini dibiarkan terus menerus maka akan berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa dan apabila prestasi belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan maka hal tersebut membuktikan tujuan pembelajaran IPS belum dapat diwujudkan. Guru diharapkan agar terus berupaya mewujudkan proses pembelajaran IPS yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil data pra penelitian yang dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara berupa prestasi belajar siswa pada tanggal 16 September 2022 di kelas V SDN Tritih Lor 03 kecamatan Jeruklegi, kabupaten Cilacap. Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam proses peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran. Guru sudah banyak menerapkan media pembelajaran yang berbeda namun belum berhasil dalam meningkatkan prestasi siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil kognitif siswa, maka perlu diperkenalkan dengan media pembelajaran baru untuk menemukan hasil yang baru. Maka peneliti menawarkan media pembelajaran baru yaitu media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang secara teoritis media

pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Menurut Bruner menyatakan bahwa belajar merupakan proses perkembangan kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang berlangsung dalam belajar, yaitu: proses memperoleh informasi baru, proses transformasi informasi, proses mengevaluasi atau menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (Sundari & Fauziati, 2021:130). Salah satu keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah membuat siswa aktif dalam proses belajar, agar siswa lebih aktif dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran dijadikan sebagai titik awal pembelajaran. Rancangan guru dalam mengolah suasana kelas yang menjadikan siswa aktif serta antusias dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga harus menyesuaikan keadaan kelas serta kebutuhan siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) media ini dapat membantu peserta didik untuk mudah mengingat yang akan membuat prestasi belajar siswa meningkat dan media *Crossword Puzzle* ini digunakan untuk menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang, media ini dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Silberman, 2018:256).

Crossword Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini, 2008). *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini bisa diisi secara perorangan atau kelompok. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki

silang sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran seperti di atas akan membuat siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga prestasi belajar mata pelajaran IPS materi Peristiwa kebangsaan masa penjajahan siswa dapat lebih optimal. Media *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai turnamen karena dapat menemukan rasa kebersamaan siswa dan melatih mental siswa agar lebih berani untuk mengutarakan pendapat dan jawaban saat pembelajaran berlangsung.

Pemecahan masalah tersebut didukung oleh hasil penelitian yang mengacu keberhasilan penggunaan model pembelajaran TGT berbantu media *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Meira Rohmah Fikoyati, Maryadi, dan Arfilia Wijayanti (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantu Media TTS Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas III SD”. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat pengaruh model *Team Game Tournament* berbantu media TTS materi perubahan sifat benda terhadap hasil belajar IPA SDN Sendangmulya 03 Semarang hal itu dibuktikan dari pengaruh aspek psikomotor siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar 79%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Intan Indah Tri Murti, Widya Trio Pangestu, dan Prima Rias Wana (2021) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III”. Hasil penelitian menemukan bahwa penerapan media TTS mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dijadikan sebagai solusi hasil belajar siswa yang kurang baik, perhatian siswa yang kurang ketika pembelajaran, serta menjadi alternatif media pembelajaran untuk menyajikan pelajaran IPS. Melalui media TTS pembelajaran IPS semakin menarik perhatian siswa, siswa lebih bersemangat dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga

mampu mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan media TTS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS. Nilai yang dicapai siswa meningkat dari *pre test* ke *post test* dengan memanfaatkan media pembelajaran TTS. Hal ini terbukti dari nilai thitung pada penelitian ini adalah sebesar 21,512 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Berbagai penelitian yang telah dipaparkan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya prestasi belajar dapat disebabkan salah satunya dari media pembelajaran yang kurang inovatif, untuk itu peneliti tertarik untuk dapat menguji tentang Pengaruh Penerapan media *Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V Tema 7 Subtema 1 SD Negeri Tritih Lor 03 kecamatan Jeruklegi, Kabupaten Cilacap. Media ini akan di eksprimenkan dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Tritih Lor 03 Jeruklegi. Peneliti ingin membandikan perbedaan prestasi belajar siswa sebelum diterapkan media *Crossword Puzzle* dan pembelajaran setelah diterapkannya media *Crossword Puzzle*. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada nilai *Pretest* dan *Posttest* sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *Pretest* nantinya akan diperoleh dari hasil jawaban soal yang diberikan sebelum perlakuan sedangkan untuk nilai *posttest* nantinya akan diperoleh dari hasil jawaban soal sesudah melakukan media *Crossword Puzzle*

Alasan peneliti ingin menerapkan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS karena media pembelajaran ini dapat membentuk kondisi belajar yang kooperatif, kreatif terstruktur serta menyenangkan. Penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* diduga dapat berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar siswa karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu, siswa bisa lebih aktif, termotivasi pada saat pembelajaran. Mendorong guru mampu lebih inovatif dalam proses belajar dan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kajian teori dan hasil-hasil penelitian relevan, serta data-data hasil belajar siswa, dan proses pembelajaran di sekolah yang

masih cenderung berpusat pada siswa permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi guru dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya pengenalan media pembelajaran yang baru.
2. Kurangnya perhatian guru terhadap peserta didik
3. Peserta didik masih pasif dalam kegiatan belajar mengajar
4. Peserta didik masih mendapatkan nilai yang rendah dari evaluasi kompetensi dasar yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada masalah pendidikan IPS yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam Pendidikan IPS kurang. Dengan didukung data dari nilai prestasi belajar siswa yang diperoleh dari evaluasi kompetensi dasar yang telah dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Hasil prestasi belajar yang rendah disebabkan kurangnya inovasi pada media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik yang berdampak pada kurangnya pemahaman materi yang diperoleh, berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menguji Pengaruh Penerapan media *Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V Tema 7 Subtema 1 SD Negeri Tritih Lor 03.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penerapan media *Crossword Puzzle* terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas V Tema 7 Subtema 1 SD Negeri Tritih Lor 03?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan media *Crossword Puzzle* terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas V Tema 7 Subtema 1 SD Negeri Tritih Lor 03

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, sarana prasarana, waktu pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

