

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan yang sudah berkembang saat ini banyak menggunakan berbagai macam media atau alat pembelajaran sebagai sarana penyampaian pelajaran. Salah satu contohnya yaitu penggunaan permainan dalam proses pembelajaran. Desmita (2009:141) menjelaskan bahwa melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah. Berbagai macam bentuk permainan memberikan ruang lingkup kepada siswa untuk mengembangkan skil-skil dan pemahaman mereka tentang pembelajaran. Permainan biasa digunakan dalam proses pembelajaran agar suasana menjadi lebih menarik. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dalam pelaksanaannya tidak lepas dari berbagai permasalahan seperti permasalahan yang dihadapi secara umum yaitu masih dijumpainya keterbatasan media, kurang optimalnya penggunaan metode pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa, kurangnya guru menggunakan media saat pembelajaran, serta rendahnya aktivitas pembelajaran siswa.

Salah satu pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. Melalui pelajaran IPS siswa mempelajari berbagai macam hal yang terkait dengan masalah sosial, seperti perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta

pengalaman menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Susanto (2015:143) menjelaskan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pembelajaran IPS dapat juga mengembangkan potensi peserta didik agar mampu memahami masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap yang positif terhadap perbaikan segala permasalahan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Materi IPS terdapat berbagai macam ilmu pengetahuan yang dipelajari, hal itu membuat materi IPS menjadi luas dan kompleks sehingga membuat siswa merasa kesulitan untuk mempelajarinya. Siswa juga cenderung menghafal materi, tentu saja hal tersebut dirasa sangat membosankan dan menjadikan siswa pasif. Kompleksitas dan padatnya materi IPS juga sering menjadi alasan guru untuk menyampaikan materi dengan ceramah sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri secara luas. Menurut Susanto (2014:6) pembelajaran IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar siswa. Guru harus mampu memotivasi siswa agar aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Karanglo diperoleh beberapa informasi, diantaranya yaitu bahwa

siswa kelas IV merasa kesulitan di dalam memahami materi IPS. Siswa merasa bahwa materi IPS yang dipelajarinya cukup banyak dan cukup luas, beberapa materi harus mereka hafalkan sehingga siswa sering merasa bosan di dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *Pretest* mata pelajaran IPS semester II materi perkembangan teknologi yaitu 51,81. Terdapat 8 siswa yaitu sebesar 36,37% yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 14 siswa yaitu 63,63% yang belum mencapai KKM dari 22 siswa. Adapun KKM mata pelajaran IPS di SDN Karanglo yaitu 65. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Karanglo, beliau menjelaskan bahwa masih jarang menggunakan media atau alat peraga yang melibatkan siswa agar mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru menerangkan bahwa sikap percaya diri siswa masih kurang yang dilihat dari hasil refleksi guru pada pembelajaran yaitu pada saat guru memberikan pertanyaan sebagian besar siswa masih malu-malu untuk menjawab karena takut apabila jawabannya salah, serta dalam mengemukakan pendapat siswa juga masih malu-malu.

Sikap percaya diri siswa memang sangat diperlukan saat proses pembelajaran berlangsung. Kepercayaan diri siswa harus diasah oleh guru di sekolah melalui serangkaian metode proses belajar mengajar sehingga guru mengetahui bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Guru dapat mendidik siswanya agar dapat yakin akan kemampuan dirinya sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mustari (2011:69) bahwa siswa harus bisa

berani menyatakan pendapat, harus bisa berani tampil di hadapan orang lain, harus yakin dan tidak ragu-ragu akan tindakan yang dipilihnya.

Berdasarkan pada permasalahan yang telah disebutkan di atas maka peneliti dan guru sepakat untuk melakukan upaya perbaikan pembelajaran dengan menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Guru dan peneliti juga sepakat untuk memilih permainan *Crossword Puzzle* sebagai pilihan dari berbagai model dan metode yang tersedia untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa.

Dari hasil konsultasi dengan guru kelas IV maka dipilih permainan *Crossword Puzzle* karena siswa lebih mudah diajak selalu aktif dan suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik. *Crossword Puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yaitu selain belajar siswa juga dapat bermain sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat mengingat materi yang sudah dipelajari dengan baik. Permainan tersebut merupakan wahana pembelajaran yang dapat memberikan kesenangan, menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi. Permainan *Crossword Puzzle* tersebut dapat menguatkan sikap positif terhadap pembelajaran sehingga membantu siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri, menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab pada keputusan mereka sendiri.

Penjelasan tersebut diperkuat oleh pendapat Hisyam (2008: 71) bahwa teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Melalui Permainan *Crossword Puzzle* siswa akan mempelajari sesuatu yang

rumit serta siswa akan berpikir bagaimana teka-teki silang tersebut dapat dijawab dengan benar. *Crossword Puzzle* dapat diselesaikan secara individu maupun secara tim atau berkelompok. Pertanyaan yang terdapat pada teka-teki silang tersebut terkait dengan materi yang sudah dipelajari pada saat pembelajaran sehingga permainan *Crossword Puzzle* dapat membantu siswa mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah :

1. Apakah permainan *Crossword Puzzle* dengan media video dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa di kelas IV SDN Karanglo pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi?
2. Apakah permainan *Crossword Puzzle* dengan media video dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas IV SDN Karanglo pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, meningkatkan sikap percaya diri dan prestasi belajar siswa serta mengatasi permasalahan yang dihadapi guru saat proses belajar berlangsung. Melalui permainan *Crossword Puzzle* dengan media video pada materi perkembangan teknologi di kelas IV Sekolah Dasar diharapkan tujuan tersebut tercapai dengan optimal.

Tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi perkembangan teknologi di kelas IV SDN Karanglo.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

- a. Untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi melalui permainan *Crossword Puzzle* dengan media video di kelas IV SDN Karanglo.
- b. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi melalui permainan *Crossword Puzzle* dengan media video di kelas IV SDN Karanglo.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang efektif dan menyenangkan agar dapat menarik rasa percaya diri siswa sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi siswa

Meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran dan berani mengeluarkan pendapat dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada materi perkembangan teknologi sehingga prestasi belajarnya meningkat. Meningkatkan pemahaman siswa tentang teknologi yang semakin berkembang.

b. Bagi guru

Meningkatkan profesionalisme bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Memberi pengalaman dan meningkatkan keterampilan pada guru dalam penggunaan permainan *Crossword Puzzle* dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti dengan penelitian tindakan kelas ini maka memberikan pengalaman yang mendalam bahwa menjadi pendidik itu harus selalu berinovasi untuk mencerdaskan siswa calon generasi penerus bangsa. Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai cara belajar yang dapat menjadikan siswa aktif dan intraktif.