

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan terpenting dalam kehidupan setiap orang, oleh karena itu pendidikan merupakan kebutuhan utama di era globalisasi ini. Menurut uu no 20 tahun 2003, pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar. Dan lingkungan belajar bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensinya agar memiliki jiwa keagamaan, pengendalian diri dan keperibadian kecerdasan dan kemampuan yang kita dapat melihat bahwa pendidikan memiliki dampak yang besar bagi kemajuan negara. Untuk mencapai kemajuan bangsa perlu menuntut pendidikan dari tingkat yang paling dasar sampai dengan tingkat yang paling tinggi sesuai dengan kebutuhan bangsa indonesia sistem pendidikan nasional. Sudah menjadi tanggung jawab seluruh rakyat Indonesia, khususnya pendidik dan guru, untuk menjamin pendidikan berkualitas yang memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu meningkatkan mutu pendidikan, pelatihan dan kreavitas guru.¹

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda

¹ Undang- Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional.

dengan apa yang telah ada sebelumnya.² Guru yang profesional harus tahu bagaimana memilih media yang tepat untuk digunakan membantu siswa mencapai hasil dalam proses pembelajaran yang maksimal. Guru yang profesional akan tahu bagaimana pendekatan, membimbing dan memenuhi kebutuhan siswa bervariasi. Oleh karena itu, ia harus mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran penting untuk dapat memberikan pola atau warna dan sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses belajar mengajar hal ini pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Jika pembelajaran monoton dengan satu media tanpa adanya variasi ataupun media penunjang, maka pembelajaran akan membosankan dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV SDN Cangkudu 03 Kecamatan Balaraja permasalahan yang dihadapi oleh siswa adalah pembelajaran yang hanya menggunakan satu media yaitu guru lebih sering menggunakan media buku paket saat menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Terlebih pada mata pelajaran IPS sehingga minat siswa dalam belajar menurun. Begitupun dengan siswa yang juga kurang aktif dalam bertanya kepada guru, mereka hanya mendengarkan

² Asyhar, Rayandra, "*Kreatif Mengembangkan Media pembelajaran*" (Jakarta: Gaung Persada, 2011)

penjelasan dari guru di depan kelas. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang efektif dan menurun.

Dari permasalahan di atas, maka diperlukan pengembangan dan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan kembali hasil belajar dan membantu mengembangkan potensi serta minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Salah satu media yang bisa meningkatkan hasil dan minat belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*. Dengan penggunaan media *crossword puzzle* siswa diajak untuk memecahkan satu masalah atau mencari jawaban dengan teka teki. Hal ini bisa membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Dengan demikian minat siswa dalam belajar semakin meningkat dan akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Crossword puzzle adalah media pembelajaran untuk meninjau review materi- materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan.³

Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dalam

³ Yulia Siska, "Konsep Dasar IPS", (Yogyakarta: Garudha waca, 2016), 8.

penerapan media pembelajaran teka-teki silang ini perlu pemahaman dari guru terlebih dahulu agar siswa dapat terlatih keaktifan belajarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka timbul suatu keinginan peneliti untuk melakukan penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terlalu luas dalam pembahasan. Adapun pembatasan masalah di titik beratkan pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan media *crossword puzzle*.
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Cangkudu 03 Kecamatan Balaraja.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ditemukan permasalahan-permasalahan dalam belajar diantaranya rendahnya hasil belajar siswa dan menurunnya minat belajar siswa di karenakan pembelajaran yang kurang kreatif dan aktif, maka perumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Memotivasi siswa dalam belajar IPS sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.
 - b. Memberitahukan kepada siswa bahwa pembelajaran IPS itu menyenangkan.
2. Manfaat bagi guru
 - Mengembangkan potensi guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
3. Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan refleksi untuk senantiasa meningkatkan kualitas sumber daya dan kemampuan anak didik dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan skripsi ini, maka penulis merumuskan sistematika penulisan kedalam lima bab sebagai berikut :

BAB I: Latar Belakang Masalah, Batasan masalah, Rumusan Masalah Tujuan Peneliti, Manfaat Penelitian dan Sistematika Pembahasan

BAB II : Landasan Teori, Kerangka Berfikir, Penelitian terdahulu, Hipotesis Penelitian

BAB III: Metodologi penelitian, waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data

BAB IV: Hasil Penelitian dan pembahasan

BAB V : Kesimpulan dan saran