

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan ujian akhir sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan.<sup>1</sup>

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Kondisi ini juga menimpa pada pembelajaran IPA yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran sains di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016), 165

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 166

dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.<sup>3</sup>

Dalam proses belajar mengajar, kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Hal lain yang menjadi kelemahan dalam pembelajaran IPA adalah masalah teknis penilaian pembelajaran yang tidak akurat dan menyeluruh. Proses penilaian yang dilakukan selama ini semata-mata hanya menekankan pada penguasaan konsep. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengembangkan suatu sumber belajar bagi siswa yaitu berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk *Crossword Puzzle* berbasis *Scientific Learning*.

Salah satu sumber belajar dan media pembelajaran yang dirasa dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran adalah LKPD. LKPD dimaksudkan untuk memicu dan membantu siswa melakukan kegiatan belajar dalam rangka menguasai suatu pemahaman, keterampilan, dan sikap. Selain itu, penggunaan LKPD dapat membantu mengarahkan pembelajaran sehingga lebih efisien dan efektif.

Menurut Hidayah dan Sugiarto dalam buku Abdul Majid, LKS merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum LKS merupakan bagian dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan merupakan sebagian alat yang digunakan guru dalam mengajarnya. Oleh karena itu, LKS tidak dimaksudkan untuk mengganti guru. Guru masih memiliki peran, yaitu menjadikan suasana pembelajaran menjadi interaktif dengan cara mengatur agar hasil belajar siswa melalui LKS tersebut terkomunikasikan dan didiskusikan di antara para siswa; atau

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 166

guru masih harus mengajukan pertanyaan tambahan kepada siswa yang berkemampuan lebih serta menyederhanakan pertanyaan bagi siswa yang berkemampuan di bawah rata-rata.<sup>4</sup>

LKPD berbentuk *crossword puzzle* berbasis *scientific learning* lebih mendorong rasa ingin tahu siswa. Pengembangan LKPD berbentuk *crossword puzzle* juga merupakan salah satu solusi untuk membantu peserta didik mengasah kemampuannya melalui LKPD dalam bentuk baru, sehingga diharapkan akan didapat hasil belajar yang maksimal dan melatih target. *Crossword puzzle* juga melatih kemandirian siswa dengan mencari sendiri jawaban soal-soal yang ada di dalam *crossword puzzle*.

*Crossword puzzle* adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung arah kata-kata yang harus diisi.<sup>5</sup>

*Crossword puzzle* melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Selain itu, *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam

---

<sup>4</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 371-372

<sup>5</sup>[https://googleweblight.com/?lite\\_url=https://id.m.wikipedia.org/wiki/Teka-teki\\_silang&ei=Y-6Xta6u&lc=id](https://googleweblight.com/?lite_url=https://id.m.wikipedia.org/wiki/Teka-teki_silang&ei=Y-6Xta6u&lc=id) (diakses pada tanggal 5 desember 2016)

mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.<sup>6</sup>

Dari hasil observasi yang telah saya lakukan, Mata Pelajaran IPA di MI Masyariqul Anwar Gintung dan SD N Pasirmuncang 1 masih kurang diminati oleh peserta didik, karena penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang kurang memadai sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat penulis uraikan beberapa pokok permasalahan sebagai acuan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah *crossword puzzle* untuk peserta didik MI dan SD kelas V semester II pada materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya layak digunakan sebagai LKPD?
2. Bagaimana kualitas pengembangan Lembar Kerja peserta didik berbentuk *crossword puzzle* berbasis *scientific learning* untuk peserta didik MI dan SD kelas V semester II pada materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya yang memenuhi kriteria penyusunan *crossword puzzle*?

---

<sup>6</sup>[http://googleweblight.com/?lite\\_url=http://emanpgsdchelsea.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-crossword-puzzel.html?m%3D1&ei=ZVVcGjlu&lc=id-](http://googleweblight.com/?lite_url=http://emanpgsdchelsea.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-crossword-puzzel.html?m%3D1&ei=ZVVcGjlu&lc=id-) (diakses pada tanggal 5 desember 2016)

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk *Crossword Puzzle* berbasis *Scientific Learning* untuk peserta didik MI dan SD kelas V semester II adalah:

1. Menghasilkan produk Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk *Crossword Puzzle* berbasis *Scientific Learning Crossword Puzzle* untuk siswa MI dan SD kelas V semester II pada materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya.
2. Meninjau kualitas Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk *Crossword Puzzle* berbasis *Scientific Learning* tersusun untuk siswa MI dan SD kelas V semester II pada materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian Perbaikan pembelajaran ini memiliki manfaat yang sangat besar bagi guru sebagai peneliti, peserta didik sebagai subjek pembelajaran maupun sekolah sebagai lembaga pendidikan.

#### 1. Bagi peneliti

Sebagai peneliti sekaligus sebagai pelaksana pembelajaran, penelitian pengembangan pembelajaran memiliki beberapa manfaat antara lain:

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan serta keterampilan dalam merancang media pembelajaran
- b. Sebagai media alternatif untuk menunjang pembelajaran IPA khususnya materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya
- c. Menjadikan evaluasi terhadap pembelajaran IPA terkait materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya agar menjadi lebih luas,

selain menilai kemajuan siswa juga dapat menilai keefektifan suatu proses pembelajaran.

## 2. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik sebagai subjek pembelajaran, penelitian perbaikan pembelajaran bermanfaat untuk :

- a. Sebagai bahan penunjang bagi peserta didik dalam pembelajaran IPA di MI dan SD khususnya materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya
- b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar IPA
- c. Memudahkan peserta didik dalam berpikir ilmiah, karena LKPD berbentuk *crossword puzzle* dibuat secara sistematis.

## 3. Bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan LKPD berbentuk *Crossword Puzzle* berbasis *Scientific Learning* memberikan sumbangsih positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah yang tercermin dari peningkatan profesionalisme guru, perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik serta menciptakan iklim yang kondusif bagi kelangsungan pendidikan di sekolah.