

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek terpenting yang wajib dimiliki generasi muda dimasa depan. Manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan pendidikan guna menjawab tantangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat. Untuk dapat membekali diri dengan berbagai macam keterampilan dasar maka dibutuhkan pendidikan formal yaitu sekolah. Pendidikan disekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan guna mempersiapkan diri mengikuti pendidikan selanjutnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadimanusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk membantu perkembangan siswa dalam proses belajar. Demikianlah dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya sebagai penyampai materi saja namun juga harus mampu menciptakan proses belajar yang aktif, dinamis dalam memenuhi

kebutuhan dan menciptakan tujuan. Maka perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Karena guru berinteraksi langsung dengan siswa. Maka guru menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan siswa.

Menurut Purwanto (Miswandi, 2018:300) hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia dalam sikap dan tingkah lakunya. Dimana hasil belajar diperoleh dari proses belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajar. Maka hasil belajar dapat diartikan sebagai alat ukur penilaian akhir proses belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik diperlukan strategi pembelajaran efektif.

Menurut Hamzah B. Uno (Nasution, 2016:1) strategi pembelajaran merupakan hal hal yang perlu diperhatikan pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru secara sadar melaksanakan strategi pembelajaran yaitu mendesain bagaimana proses pelaksanaan sampai bentuk evaluasi yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada kenyataannya, proses pembelajaran saat ini cenderung masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru sangat dominan sebagai satu-satunya sumber belajar Kumalasari (Mingan, 2018:71).

Strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Untuk itu kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan kepada peserta didik sebagai pembelajaran bukan pada guru yang bertugas sebagai pengajar. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar diperlukan upaya agar siswa dapat belajar bersama dengan sesama teman dan diharapkan mampu mengembangkan kemandirian mereka dalam rangka menguasai proses dan hasil belajar yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan pada tanggal 14 Januari 2022 di SDN 7 Sintang diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) tematik pembelajaran Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Sub tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada kelas V adalah menggunakan data tunggal yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia 70, Ilmu Pengetahuan Alam 67, Ilmu Pengetahuan Sosial 68, SBDP 71 diakumulasikan rata-rata kkm 69. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang ditemukan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa untuk kelas V dalam pembelajaran tematik sudah tergolong baik seperti terlihat pada hasil ulangan Tema 6 Sub tema 1 hasil rata-rata nilai ulangan yang telah dihitung di

lampiran 14, terlihat dari hasil ketuntasan klasikal siswa. Pada saat observasi proses pembelajaran sudah baik, tapi sebagian dari siswa terlihat cenderung bosan dalam memperhatikan penjelasan guru dan dalam mengerjakan soal. Peneliti melihat bahwa hal tersebut terjadi karena guru masih belum menggunakan strategi pembelajaran dalam mengaktifkan belajar siswanya. Guru hanya menggunakan proses pembelajaran secara konvensional yang berasal dari buku tematik pegangan guru. Oleh karena itu diperlukan adanya upaya perbaikan pembelajaran di kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran yang baru.

Berdasarkan masalah diatas peneliti mencoba menawarkan solusi salah satu alternative untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran dengan harapan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mereka terhadap pembelajaran tematik, khususnya pada tema Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Sub tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pembelajaran 1.

Menurut Zaini dkk, (Mingan, 2018:73) bahwa strategi *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap**

Hasil Belajar Kognitif Tematik Siswa Kelas V SDN 7 Sintang Tahun Ajaran 2021/2022”.

B. Rumusan Masalah

Menurut (Sugiyono, 2017:55) masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Sedangkan rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 7 Sintang Tahun Ajaran 2021/2022?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 7 Sintang Tahun Ajaran 2021/2022 dikelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas V SDN 7 Sintang?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil *posttest* terhadap hasil belajar tematik siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas V SDN 7 Sintang?
- d. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil

belajar tematik siswa kelas V SDN 7 Sintang Tahun Ajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang ingin dicapai oleh peneliti dari sebuah permasalahan yang ada. Tujuan tersebut untuk memperoleh informasi baru, menjelaskan, memprediksi, mengontrol suatu variabel dan mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 7 Sintang Tahun Ajaran 2021/2022

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 7 Sintang Tahun Ajaran 2021/2022?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas V SDN 7 Sintang?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil *posttest* terhadap hasil belajar tematik siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas V SDN 7 Sintang?

- d. Untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 7 Sintang Tahun Ajaran 2021/2022?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan penelitian tersebut bagi siapa yang membutuhkan. Manfaat penelitian ini dibagi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik dan dapat dijadikan literatur untuk penelitian yang relevan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti dan merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan bagi para guru, bahwa dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa. Disamping itu hasil penelitian

ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi sesama guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dikelas.

c. Bagi Siswa

Penerapan strategi dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran tematik sehingga dapat mengubah perolehan prestasi belajar yang lebih baik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan disekolah yang mengarah pada hasil belajar khususnya pembelajaran tematik.

E. Definisi Operasional

1. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran berisi sekumpulan aksi yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Awang, 2017:13) strategi belajar mengajar adalah sebuah rencana yang berupa pemilihan komponen pembelajaran yang terdiri dari tahap-tahap atau pola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu siasat yang digunakan guru untuk mengantarkan materi kepada siswa dengan tujuan materi yang akan disampaikan akan sudah diterima, dipahami dan akan terus melekat pada siswa. Untuk mewujudkannya, maka proses belajar mengajar lebih mengajak siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

2. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*

Strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Strategi *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Menurut Zaini dkk (Miswandi, 2018:302) pada teka-teki silang ini dapat mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik. Teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau secara tim.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang berbentuk skor yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes atau soal. Menurut Nawawi (Susanto, 2014:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu. Maka hasil belajar dapat diartikan sebagai alat ukur penilaian akhir proses belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud meliputi hasil belajar pada penilaian ranah

kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah:

- a. Ranah kognitif yang akan diteliti meliputi: (C1) mengetahui (remembering), (C2) memahami (understanding), (C3) menerapkan (applying), (C4) menganalisis (analyzing), (C5) mengevaluasi (evaluating), (C6) menciptakan (creating). Untuk mengetahui nilai kognitif siswa alat ukur yang digunakan yaitu dengan soal tes di penilaian RPP.
 - b. Ranah afektif adalah penerimaan (receiving/attending), tanggapan (responding), penghargaan (valuing), pengorganisasian (organization), karakteristik (characterization). Pada ranah afektif menggunakan rubric penilaian sebagai alat ukur di penilaian RPP.
 - c. Ranah psikomotorik adalah persepsi (perception), kesiapan (set), respon terpimpin (guided response), mekanisme (mechanism), penyesuaian (origination). Sama seperti ranah afektif pada penilaian psikomotor menggunakan rubric penilaian sebagai alat ukur di penilaian RPP.
4. Pembelajaran Terintegrasi (tematik)

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Menurut T. Raka Joni (Kadir, 2015:5) pembelajaran terpadu suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa secara

individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran untuk mengajarkan satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.