

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi atau metode pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Setiap strategi mengajar hanya dapat digunakan dalam situasi dan tujuan tertentu, jika situasi dan tujuan berubah maka cara mengajar juga berbeda. Seorang guru harus menguasai beberapa macam strategi penyajian pengajaran dengan baik sehingga mampu memilih strategi yang paling efektif untuk mencapai suatu tujuan tersebut tanpa terasa mengubah situasi pengajaran (Roestiyah, 2001).

Kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri I Banyudono, Boyolali pada siswa kelas X.AK (Akutansi Keuangan) menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPA, guru belum menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa mudah untuk mengingat materi pembelajaran yang disampaikan sehingga pelajaran terkesan membosankan. Kecenderungan sebagian besar guru yang masih menggunakan metode ceramah (*Teacher centered*) dalam penyampaian materi pelajaran mendorong siswa menjadi jenuh dan bosan karena siswa hanya berperan sebagai pendengar. Maka dari itu, untuk menarik perhatian dan menghindari rasa jenuh maupun bosan yang dialami siswa pada mata pelajaran IPA materi gejala alam abiotik ini

diperlukan suatu metode pembelajaran aktif, diantaranya adalah metode *Crossword puzzle* dan *Card sort*.

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi siswa yang melibatkan semua siswa untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword puzzle*) sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Sebagai salah satu metode pembelajaran aktif, *Crossword puzzle* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode *Crossword puzzle* diantaranya : (a) konsentrasi maupun perhatian siswa tertuju pada materi yang dipelajari sehingga siswa menjadi lebih kreatif, berani mengungkapkan kata yang dipikirkannya sehingga semangat siswa bertambah dan kelas menjadi efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas, (b) merangsang minat belajar siswa, (c) siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit. Beberapa kekurangannya : (a) siswa dituntut untuk berkonsentrasi secara matang, (b) banyak memakan waktu dalam mengisi teka-teki silang, (c) persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan guru harus matang.

Pengertian *Card sort* (memilah dan memilih kartu) ialah teknik kegiatan kolaboratif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, fakta mengenai suatu objek atau mengulangi informasi dengan mengutamakan gerakan fisik yang dapat membantu memberi energi pada kelas yang letih sehingga kesan yang didapat siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat. Dalam penggunaan metode *Card sort* terdapat beberapa

kelebihan maupun kekurangannya, kelebihan metode ini antara lain : (a) setiap siswa mendapat kartu materi yang akan dipelajari sehingga secara tidak langsung pemahaman materi menjadi semakin matang, (b) siswa lebih mudah menyerap materi pelajaran, sedangkan kekurangannya metode ini ialah : (a) hanya terjadi satu babak sehingga terkesan cepat, (b) terdapat sedikit diskusi antar siswa yang membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan penelitian Isdiyanti (2006), bahwa penggunaan metode ceramah dapat mengakibatkan pembelajaran kurang optimal sehingga siswa menjadi pasif dan tidak mempunyai kualitas berpikir. Hasil penelitian Widayanti (2010) bahwa hasil belajar siswa meningkat ditinjau dari segi afektif serta psikomotorik.

Dari hasil beberapa penelitian yang dilakukan dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa, maka akan dilakukan penelitian pengembangan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA siswa dengan penggunaan dua metode yang berbeda yaitu metode *Crossword puzzle* dan metode *Card sort*.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah yang dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Objek penelitian

Pembelajaran IPA materi Gejala Alam Abiotik dengan penerapan metode *Crossword puzzle* dan *Card sort*.

2. Subjek penelitian

Siswa kelas X.AK.1 dan X.AK.2 SMK Negeri I Banyudono tahun ajaran 2010/2011.

3. Parameter

- a. Penilaian dapat dilihat pada proses pembelajaran yang meliputi persiapan, mendengarkan pelajaran, memperhatikan pelajaran, menyerap materi pelajaran yang disampaikan, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab, tanggung jawab, dan disiplin.
- b. Parameter yang digunakan adalah perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran yang berbeda, yaitu *Crossword puzzle* dan *Card sort* yang ditunjukkan dari aspek kognitif (nilai tes setelah pembelajaran selesai dilaksanakan) dan aspek afektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dihadapi dalam penelitian ini ialah :

“Apakah terdapat perbedaan penerapan metode *Crossword puzzle* dan *Card sort* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas X.AK.1 dan X.AK.2 SMK N I Banyudono tahun ajaran 2010/2011 ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda yaitu metode *Crossword*

puzzle dan metode *Card sort* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas X.AK.1 dan X.AK.2 SMK N 1 Banyudono tahun ajaran 2010/2011.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang bersangkutan, diantaranya :

1. Ditinjau dari segi teoretis

Secara tidak langsung, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan dunia pendidikan tentang penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta memberi info tentang peningkatan mutu pendidikan dengan menggunakan metode *Crossword puzzle* maupun *Card sort* sehingga tercipta suasana pembelajaran kelas yang tidak membosankan.

2. Ditinjau dari segi praktis

Penelitian ini dapat memberi referensi dan manfaat bagi :

a. Bagi peneliti

Bagi peneliti, dari penelitian ini dapat diperoleh ilmu pengetahuan yang didapat dari praktek penelitian secara langsung dengan cara menerapkan teori-teori maupun memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan, sehingga dapat mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa, diantaranya dapat memotivasi siswa agar belajar aktif serta mempermudah siswa dalam memahami materi dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan.

c. Bagi guru

Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan maupun referensi dalam memilih serta menerapkan metode *Crossword puzzle* dan *Card sort* sebagai salah satu upaya memperbaiki dan memudahkan pembelajaran IPA sehingga pencapaian hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

d. Bagi sekolah

Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi dan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat, semangat serta hasil belajar IPA.

e. Masyarakat

Bagi masyarakat, penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan.