

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dan selalu dibutuhkan oleh setiap manusia. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan maju dan akan terus berada dalam keterpurukan.

Penyelenggaraan tersebut salah satunya adalah pendidikan formal yaitu pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah diberikan dengan kepercayaan dan keyakinan bahwa anak itu dapat dididik serta dapat belajar. Persoalan yang penting ialah bagaimana anak itu dapat belajar, belajar yang menciptakan kesenangan, belajar yang menumbuhkan semangat dan belajar yang membuat anak didik tersebut beranggapan bahwa belajar itu merupakan suatu hasil pengalaman dalam kehidupannya sehari-hari. Terlebih lagi saat mereka belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Banyak siswa disetiap jenjang pendidikan menganggap pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sulit, pelajaran yang menuntut untuk dihafal dan dipahami sehingga ada anggapan bahwa pelajaran IPS menjadi sangat membosankan bagi para siswa. Salah satu penyebabnya karena adanya pengalaman mengikuti pelajaran IPS yang kurang menarik. Contohnya pelajaran IPS yang sulit akan membuat siswa kurang tertarik kepada pelajaran IPS. Apabila pengalaman pertama pelajaran IPS yang dialami siswa mempunyai

kesan yang menarik, diharapkan siswa akan senang dan respon terhadap pelajaran IPS. Sedangkan apabila pengalaman pertama yang dialami siswa berkesan kurang menarik terhadap pelajaran IPS, dalam artian siswa sudah tidak ada rasa senang dan merasa kesulitan, maka ada kemungkinan siswa akan tidak senang terhadap pelajaran IPS.

Salah satu karakteristik pelajaran IPS adalah mempunyai objek kajian ilmu sosial seperti mempelajari kehidupan manusia, sejarah, sosiologi, antropologi, kenampakan alam dan budaya alam setempat. Sifat abstrak ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPS.

Kenyataannya masih banyak guru dalam menyampaikan materi IPS secara Informatif dan siswa menghafalnya, guru cenderung sebagai satu-satunya sumber ilmu bagi siswa, kegiatan belajar yang demikian tidak memberikan suasana yang memancing daya kritis dan kreatif anak, sehingga cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran

Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan dituntut untuk bersikap lebih profesional, inovatif dan penuh kreatifas terutama dalam melaksanakan tugas pembelajarannya, mampu mengatasi masalah yang dialami siswa dalam belajar secara terus menerus melalui pendekatan, metode, dan teknik atau strategi pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga mampu menggali dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki secara optimal, melalui cara demikian diharapkan keaktifan dan perhatian siswa dalam belajar akan meningkat sehingga ketergantungan siswa terhadap guru akan berkurang

Berdasarkan hasil nilai formatif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 2 Sendang kecamatan Karanggede kabupaten Boyolali, menunjukkan adanya indikasi rendahnya tingkat ketuntasan dan penguasaan siswa yang masih berada di bawah KKM. KKM mata pelajaran IPS ditetapkan 65. Hasil yang dicapai siswa saat ulangan formatif tersebut nilai rata-rata kelas hanya 60,9 . Dari sejumlah 20 siswa kelas V, hanya ada 7 siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan yang masih berada di bawah KKM ada 13 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 72. Sementara 13 siswa memperoleh nilai kurang dari 65 dengan nilai terendah 50.

Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai ulangan formatif tersebut dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan dan penguasaan siswa terhadap mata pelajaran IPS masih rendah dan perlu dilakukan upaya perbaikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1

Nilai tes formatif Mata Pelajaran IPS kelas V SD Sendang 2

No	No induk	Nama siswa	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	831	Aldi Slamet widodo	L	72	✓	
2	847	Riyanto	L	64		✓
3	851	Aprilia Puji Rahayu	P	56		✓
4	852	Ade Ajeng Prastiwi	P	70	✓	
5	856	Elsa Fadika W	P	56		✓
6	857	Kinenti Tamarani	P	68	✓	
7	858	Leli Septiani Kurniana	P	58		✓
8	859	Muhammad Aziz F	L	66	✓	
9	861	Nanang Febriyanto	L	56		✓
10	863	Nur Azizah	P	58		✓
11	864	Puguh Irawan	L	50		✓
12	865	Rachmawati Rizqi S	P	70	✓	
13	866	Rizqi Febrian Nugroho	L	56		✓
14	867	Vega Irniyati	P	52		✓
15	868	Yudas Prasetyo P	L	68	✓	
16	869	Yuliana Sinta Dewi	P	54		✓
17	871	Muhammad Risqi R	L	54		✓
18	888	Dicky Ari Mateya	L	58		✓
19	905	Muhammad Redo S	L	60		✓
20	907	Indri kurnia sari	P	72	✓	
Nilai tertinggi				72		
Nilai terendah				50		
Rata-rata				60,9		
Tuntas				7		
Belum tuntas				13		

Oleh karena itulah, guru dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan pembelajaran, baik kreatif dalam memilih strategi pembelajaran maupun dalam memilih metode atau membuat media. Kreatifitas guru akan sangat berperan dalam penanaman konsep IPS kepada siswa. Dari berbagai macam strategi yang ada, strategi pembelajaran *Croosword Puzzle* adalah salah satu strategi yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dan cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS SD guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD SENDANG 2 Karanggede Boyolali. Menurut Zaini dkk (2008:7), strategi pembelajaran Crossword Puzzle adalah salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang didalam kelompok ataupun individu, selanjutnya kelompok atau individu yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapat penghargaan, penghargaan itu dapat berupa tambahan nilai atau bingkisan, dengan adanya penghargaan dari guru, akan memacu siswa lebih aktif, bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

Dengan menggunakan strategi belajar *Crossword Puzzle*, siswa dengan mudah dapat menemukan penyelesaian suatu masalah tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung pada suatu kelas. Sehingga tercipta suatu kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. hal ini karena

strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* tepat digunakan untuk menyampaikan materi secara praktis .

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 SENDANG KARANGGEDE BOYOLALI”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka terdapat masalah yang timbul dalam pembelajaran yang diidentifikasi sebagai berikut

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal materi IPS
2. Guru kurang kreatif dalam memilih strategi dan metode pembelajaran IPS
3. Siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan
4. Kesan siswa terhadap pelajaran IPS adalah pelajaran yang tidak menarik.
5. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Sendang 2 Karanggede, Boyolali

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup masalah penelitian dibatasi pada penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS

pada siswa kelas V di SD Negeri Sendang 2 Karanggede Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan akan diteliti adalah “Apakah dengan penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Sendang 2 Karanggede Boyolali tahun ajaran 2011 / 2012”.

E. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut: meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V di SD Negeri Sendang 2 Karanggede Boyolali tahun ajaran 2011 / 2012.

F. MANFAAT PENELITIAN

Segala sesuatu yang di mulai dengan suatu prosedur yang sistematis, pasti mempunyai kegunaan baik secara langsung maupun tak langsung, demikian juga dalam penelitian ini, adapun penelitian bermanfaat :

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan informasi bagi guru di Sekolah Dasar dalam meningkatkan Hasil belajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*
 - b. Membantu penelitian yang akan datang tentang hal yang sama agar lebih sempurna dan baik
 - c. Menambah khasanah pengetahuan di dunia Ilmu Pengetahuan dan meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah dasar
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi guru
Memberikan masukan bagi guru bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat membantu bagi siswa dalam rangka meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran
 - b. Bagi siswa
Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kreatifitas, inisiatif, rasa percaya diri siswa dan kerjasama yang baik
 - c. Bagi sekolah
Memberikan masukan bagi sekolah bahwa strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat digunakan dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS, sehingga sekolah berusaha melengkapi sarana sekolah yang dapat meningkatkan hasil belajar