

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN No. 20 Tahun 2003).

Seiring dengan perubahan kurikulum dari tahun ke tahun mulai dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) lalu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kita tidak bisa lagi mempertahankan paradigma lama yaitu guru merupakan pusat kegiatan belajar di kelas (*teacher center*). Tetapi hal ini nampaknya masih banyak diterapkan di ruang-ruang kelas dengan alasan pembelajaran seperti ini adalah yang paling praktis dan tidak banyak menyita waktu. Untuk mengubah keadaan tersebut dapat dimulai dengan peningkatan kompetensi para guru, baik dalam menyampaikan materi, menggunakan metode dan teknik mengajar yang tepat, serta menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru yang profesional pada hakekatnya adalah mampu menyampaikan materi pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Namun demikian untuk mencapai tujuan tersebut perlu berbagai latihan, penguasaan dan wawasan dalam

pembelajaran, termasuk salah satunya menggunakan model, metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Misalnya pada mata pelajaran bahasa daerah atau bahasa Jawa yang sekarang menjadi mata pelajaran wajib. Mata pelajaran bahasa Jawa sebagai sarana pendidikan budi pekerti dapat ditinjau dari substansi bahasa Jawa itu sendiri bahwa bahasa Jawa penuh dengan nilai-nilai budi pekerti. Akan tetapi dalam praktek di lapangan kebanyakan guru menggunakan Strategi pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah, sehingga membuat minat belajar pada mata pelajaran bahasa Jawa berkurang sehingga berdampak pada hasil belajarnya menurun. Hal tersebut dapat dilihat dari perasaan senang siswa (54%), Ketertarikan siswa (51%), Perhatian siswa (50%), Keterlibatan siswa (57%) dan dengan rendahnya minat belajar tersebut berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa dengan hanya 10 dari 22 siswa yang mendapat nilai diatas KKM yaitu 65. Permasalahan yang terjadi di SDN 3 Mejobo ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa, karena strategi yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Salah satu pemecahan masalahnya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat minat belajar siswa bertambah. Strategi pembelajaran ” *Crossword Puzzle*” adalah merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Strategi ini pada dasarnya adalah menekankan pembelajaran sambil bermain. Strategi ini sering disebut dengan “Teka - Teki silang”.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk meneliti tentang “ *Peningkatan Minat Belajar Mata Pelajaran Bahasa Jawa Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Mejobo, Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah metode “ *Crossword Puzzle*” dapat meningkatkan minat belajar mata pelajaran Bahasa Jawa pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Apakah metode “*Crossword Puzzle* “ dapat meningkatkan hasil belajar Pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Mejobo Kudus.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan Minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri 3 Mejobo,Kudus dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*
2. Untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri 3 Mejobo,Kudus dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan bagi masyarakat luas dan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle*, khususnya mata pelajaran bahasa jawa dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam rangka mengupayakan peningkatan kualitas proses belajar mengajar di kelas
- 2) Memberikan informasi kepada guru dan calon guru untuk lebih menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Sebagai bahan masukan pada bidang studi bahasa jawa dalam proses pembelajaran agar menggunakan metode pembelajaran aktif

c. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan oleh guru
- 2) Memperoleh suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan
- 3) Dapat meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa jawa