

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah wahana untuk membentuk peradaban yang humanis terhadap seseorang untuk menjadi bekal bagi dirinya sendiri dalam menjalani kehidupannya. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan selalu dibutuhkan oleh setiap Negara termasuk Indonesia. Semua itu bertujuan semata-mata untuk menambah sumber daya manusia, agar menjadi sumber daya yang berkualitas, unggul, dan dengan pendidikan yang berkelanjutan diharapkan adanya inovasi yang dimiliki sumber daya manusia.

Sumber daya yang berkualitas tidak lepas dari peran guru (tenaga pendidik). Proses pendidikan tidak terlepas antara siswa yang berperan sebagai kelompok atau individu yang menerima pelajaran dan guru yang berperan sebagai pemberi materi pelajaran pada siswa dengan peranan yang lain yaitu mengatur pengelolaan kelas. Guru dan siswa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan, dan keduanya dapat dikatakan saling melengkapi antara satu dengan yang lain.

1. Pendidikan merupakan kegiatan yang mengusahakan anak untuk menyerupai orang dewasa. Sebagaimana pernyataan Sagala (2006:1):

Bahwa pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan suatu bangsa, karena dengan membekali warga negaranya dengan pendidikan, maka bangsa tersebut akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat bermanfaat dan berguna bagi kelangsungan hidupnya.

Dalam setiap proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman serta hasil belajar siswa. Setiap siswa aktif mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru serta merasa tertarik pada metode yang diberikan guru.

Mengingat pentingnya pendidikan bagi semua orang, guru selalu berusaha memberikan yang terbaik pada siswa, untuk membuat mereka paham akan materi yang disampaikan. Hal ini juga didukung dengan program pemerintah yang mencanangkan wajib belajar 9 tahun, proses pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam sebuah pendidikan karena interaksi pembelajaran adalah kegiatan inti pembelajaran yang dapat menjadi sarana transfer keilmuan dari guru dengan siswa yang terstruktur dan terencana, sehingga akan menjadikan siswa paham akan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang baik hendaknya guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kenyataan dalam pendidikan sekarang ini terdapat banyak masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Salah satu masalah dari berbagai masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada guru semata.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Tsanawiyah Negeri Bekonang Filial Kartasura menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada saat pelajaran Ekonomi sangat rendah karena guru

menggunakan metode konvensional meliputi Ceramah, Tanya jawab, Penugasan dan Demonstrasi. Tingkat keaktifan siswa saat pelajaran Ekonomi baru mencapai sekitar 10%. Berarti dapat disimpulkan bahwa 90% pembelajaran dikuasai oleh guru semata.

Berdasarkan kenyataan diatas bahwasanya seorang guru yang mengajar mata pelajaran Ekonomi, dalam menghadapi masalah tersebut harus mengambil suatu tindakan dan inovasi baru pada saat melakukan proses pengajaran sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa yang bagus dan terkonsep dengan baik dalam pengelolaan kelasnya. Salah satu solusi cerdas agar guru dapat mengambil tindakan dan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa pada saat pelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang komunikatif selanjutnya. Melalui penelitian tindakan kelas seorang guru dapat mengidentifikasi masalah dan menetapkan masalah, menganalisis dan merumuskan masalah, serta selanjutnya mengadakan tindakan perbaikan terhadap masalah – masalah yang ada saat pembelajaran sehingga guru dapat menemukan solusi permasalahan dengan menerapkan tahap – tahap penelitian yang dilakukan di saat pelajaran. Setelah hal itu dilakukan, guru dapat menyimpulkan dan mengevaluasi bagaimana hasil dari perbaikan yang dilakukan kemudian untuk menyempurnakan tindakan perbaikan yang dilakukan guru dapat melakukan penyempurnaan tindakan perbaikan yang telah dilaksanakan sampai dengan masalah dalam kelas dapat teratasi dengan tuntas.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas untuk menangani masalah meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ekonomi di Madrasah Tsanawiyah Negeri Bekonang Filial Kartasura dengan melakukan perbaikan mengajar terhadap guru melalui metode pembelajaran

Crossword Puzzle sehingga diharapkan setelah penelitian tindakan kelas ini dilakukan tingkat keaktifan siswa dapat meningkat.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas untuk menangani masalah meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ekonomi dengan spesifikasi judul “PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* SEBAGAI UPAYA MENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS VIII DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI BEKONANG FILIAL KARTASURA TAHUN AJARAN 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat dilakukan suatu identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Siswa dalam proses pembelajaran di kelas kurang aktif
2. Siswa tidak memperhatikan guru ketika pelajaran, atau siswa hanya diam ketika guru bertanya.
3. Faktor yang mempengaruhi siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran diantaranya adalah faktor dari dalam siswa sendiri, yaitu faktor psikologis dan faktor fisiologis siswa yang kurang baik, serta faktor dari guru.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dan agar permasalahan yang diatasi dapat lebih terarah, efektif dan efisien dan dapat dipahami secara mendalam, maka penelitian dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Peningkatan pemahaman konsep dalam penelitian ini merupakan bagian dasar untuk membangun pengetahuan yang mantap karena konsep merupakan bagian dasar ilmu pengetahuan. Pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran Ekonomi ini dibatasi pada keaktifan siswa dalam mengeluarkan ide, Kreativitas siswa dalam melakukan percobaan sendiri untuk menemukan konsep pelajaran Ekonomi siswa.
2. Metode pembelajaran media permainan *Crossword Puzzle* yaitu suatu pembelajaran dengan permainan yang dapat meminimalisasai kesulitan belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam pembelajaran yaitu perhatian siswa terhadap penjelasan Guru, kerjasamanya dalam kemampuan siswa berpendapat, memberi gagasan yang cemerlang, saling membantu menyelesaikan masalah pada pokok bahasan Angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya kegiatan ekonomi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Ekonomi pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Bekonang Filial Kartasura tahun ajaran 2012/2013?”.

E. Tujuan Penelitian

Suatu hal yang dilakukan pasti memiliki tujuan tertentu, begitu pula dengan penelitian ini juga memiliki tujuan. Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ekonomi.
- b. Untuk melatih siswa berani bertanya dan mengemukakan pendapat.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam proses pelajaran Ekonomi melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VIII. Madrasah Tsanawiyah Negeri Bekonang Filial Kartasura tahun ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, pihak sekolah, adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan keaktifan siswa mengenai materi Angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya kegiatan ekonomi melalui penerapan strategi *Crossword puzzle*
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam peningkatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan sebagai motivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan hasil prestasi yang berkualitas.

b. Bagi Siswa

Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif, serta meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan rujukan terhadap penelitian sejenis agar penelitian bisa dikembangkan lagi oleh orang lain dan menjadi lebih baik.