

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Keterampilan pemecahan masalah adalah suatu keterampilan yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk menjadikan peserta didik dapat berfikir secara kritis. Dengan siswa memiliki keterampilan pemecahan masalah diharapkan siswa mampu mengatasi masalah yang sedang mereka alami di dalam pembelajaran. Keterampilan pemecahan masalah juga diperlukan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana yang efektif dan tercapai tujuan yang diinginkan karena di dalam kegiatan pemecahan masalah siswa dilibatkan langsung dalam pemecahan masalah tersebut.

Akan tetapi tingkat keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih sulitnya peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dialami seperti masalah kesulitan menangkap materi yang diajarkan oleh guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Di sisi lain materi pelajaran yang terkandung dalam Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) sangatlah luas dan membutuhkan penalaran yang tinggi. Itu dapat disebabkan karena guru yang kurang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Banyak guru yang masih mengajar dengan metode konvensional sehingga menyebabkan siswa bosan menerima pelajaran dan pada akhirnya siswa kurang belajar dengan berfikir kritis. Dan itu menyebabkan siswa kurang terampil dalam memecahkan masalah-masalahnya.

Keterampilan pemecahan masalah bukan kegiatan yang sederhana akan tetapi lebih kompleks dan membutuhkan keterampilan berfikir yang tinggi, kritis dan beragam termasuk mengamati, melaporkan, mendeskripsikan, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Dan keterampilan itulah yang seharusnya diajarkan pada tiap tingkat pendidikan. Akan tetapi guru tidak menyadari bahwa keterampilan tersebut perlu diajarkan dalam proses pembelajaran. Banyak guru yang tidak mementingkan mengajarkan keterampilan tersebut. Menurut mereka yang paling penting adalah peserta didik mampu memahami dan menerima materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Di masa sekarang masih banyak permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan. Permasalahan tersebut salah satunya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Masih banyak peserta didik yang mengalami masalah-masalah dalam pembelajaran. Masalah tersebut dapat disebabkan karena pemilihan strategi yang kurang tepat dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran dimana guru menggunakan metode ceramah sehingga yang terlihat aktif hanya guru sedangkan peserta didik hanya sebagai penerima atau pendengar dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran tersebut.

Selain metode yang masih konvensional kurangnya penggunaan media juga berpengaruh dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat berpengaruh terhadap keberlangsungan proses

pembelajaran. Dengan penggunaan media yang kreatif dan menarik bagi siswa dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga tidak akan mudah merasa bosan jika guru dalam mengajar menggunakan media. Dalam penerapan media pembelajaran siswa juga harus dilibatkan secara langsung agar siswa dapat ikut aktif dalam penggunaan media tersebut.

Seiring berjalannya waktu media pembelajaran saat ini beragam jenisnya dan semakin canggih. Akan tetapi mengingat biaya dalam mendapatkan media pembelajaran yang tidak sedikit, sehingga sekolah-sekolah yang kategorinya kurang mampu belum bisa memanfaatkan media tersebut. Maka dari itulah guru dituntut untuk lebih kreatif menciptakan media pembelajaran yang mudah dijangkau dan kategorinya lebih murah. Namun, banyak guru yang beranggapan bahwa media pembelajaran tidaklah terlalu penting dalam proses belajar mengajar. Mereka beranggapan bahwa membuat media hanya akan membuang waktu dan tenaga. Sebab mereka beranggapan yang terpenting bagi pendidik adalah cara mengajar dan menerangkan pelajaran di kelas dengan benar.

Di sisi lain peserta didik lebih akan tertarik mengikuti pembelajaran apabila ada media dan mereka ikut aktif dalam penerapan media tersebut. Sehingga pendidik dituntut kreatif dalam penciptaan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran tidak harus mahal, tetapi pintar-pintarnya guru dalam membuat media yang dapat ditemukan di sekitar kita atau di lingkungan sekitar. Pendidik dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya media pembelajaran “teka-teki silang”.

Teka-teki silang tidak asing lagi kita dengar. Sebuah permainan yang sangat mengasikkan dan dapat dilakukan dengan santai. Mengisi teka-teki silang juga mempunyai berbagai manfaat yang dapat kita ambil. Pembuatan media teka-teki silang juga tidak membutuhkan biaya yang banyak dan cukup terjangkau. Sehingga dapat dijadikan alternative bagi pendidik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap perkembangan masyarakat sejak masa lalu dan masa kini. Tetapi kenyataan dalam pembelajaran IPS dianggap terlalu sulit dipahami siswa dan bahkan banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran tersebut. Materi IPS yang banyak dan mencakup wawasan yang luas sehingga membuat siswa malas untuk mempelajarinya.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV di SD Negeri 01 Gedongan adalah kurangnya keterampilan siswa memecahkan masalah dalam mengikuti pembelajaran IPS yaitu sebanyak 20 siswa. Keterampilan memecahkan masalah yang dimaksud adalah keterampilan pemecahan masalah dalam mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan dari guru dan keterampilan dalam memahami materi dimana cakupan materi IPS sangat luas.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah

Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Teka-teki Silang (TTS) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Gedongan Tahun Ajaran 2013/2014”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Luasnya permasalahan yang dikaji agar masalah lebih fokus dan terarah, maka peneliti ini dibatasi pada:

1. Keterampilan pemecahan masalah.
2. Penggunaan media teka-teki silang.
3. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

## **C. Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “apakah media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Gedongan?”.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah melalui media teka-teki silang pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD Negeri 01 Gedongan tahun ajaran 2013/2014.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan khususnya dalam pembelajaran IPS. Dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam peningkatan pembelajaran IPS terutama dalam hal meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dengan menggunakan teka-teki silang sebagai media pembelajarannya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.
- 2) Dengan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan pemecahan masalah siswa dapat berfikir secara kritis dan dapat memecahkan masalahnya.

#### b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat untuk memperbaiki proses pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan kreativitas guru dalam menentukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.
- 3) Memberikan alternative media pembelajaran yang murah tapi mengasikkan.
- 4) Sebagai bahan kajian para guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Memberi masukan bahwa di dalam proses pembelajaran peran media juga berpengaruh.
- 2) Kepala sekolah dapat mengevaluasi guru yang masih kurang dalam pemilihan strategi maupun media pembelajaran yang dipakai.