

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pepatah Jerman menyatakan bahwa, “Kalau engkau ingin membangun bangsamu, bangunlah terlebih dahulu pendidikanmu”. Kalimat tersebut jelas sekali memberikan gambaran bahwasanya kalau suatu Negara ingin maju maka yang harus diperbaiki terlebih dahulu adalah mutu pendidikan yang ada di negara tersebut. Negara Indonesia yang merupakan Negara yang sedang ingin membangun bangsanya juga berusaha memperbaiki mutu pendidikannya saat ini. Banyak hal yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan ini, mulai dari memperbaiki tenaga pendidik (guru) dengan cara mengadakan pelatihan-pelatihan, program sertifikasi tenaga pendidik bahkan juga dengan menaikkan honor bagi para tenaga pendidik. Selain diperbaiki lewat sektor perbaikan kualifikasi dan kompetensi tenaga pendidik pemerintah juga banyak menggembor-gemborkan tentang metode-metode pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (Hasbullah, 2009: 1). Sedangkan menurut Hamalik (1994: 14) “Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta

didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan, bagi peranannya di masa yang akan datang”. Selain itu pengertian pendidikan juga telah dirumuskan pada UU No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Berdasarkan apa yang terdapat dalam UU No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 tersebut sudah jelas bahwasanya pendidikan itu adalah sebuah aktifitas, kegiatan, atau usaha yang dilakukan dengan sadar, sengaja dan juga dengan niat yang ikhlas untuk menyiapkan peserta didik supaya menjadi lebih baik dan juga berguna peranannya dimasa yang akan datang dengan cara kegiatan bimbingan, pengajaran, atau juga bisa dengan cara latihan. Maka dari itu sekolah-sekolah haruslah benar-benar serius untuk mendidik para peserta didiknya supaya nantinya menjadi orang yang berguna di masa yang akan datang.

Pendidikan yang ada di Indonesia saat ini telah banyak mengalami perubahan-perubahan demi untuk terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Salah satunya dalam bidang kurikulum yaitu adanya perubahan dari kurikulum yang pertama yang masih berupa Rencana Pelajaran (1947) hingga muncul kurikulum CBSA, GBPP, KPK, KTSP dan yang baru-baru ini muncul dan masih dalam proses percobaan yaitu Kurikulum 2013. Selain dari bidang kurikulum yang ada perubahan-perubahan, pendidikan di Indonesia juga berusaha meningkatkan kualitas para pendidiknya salah

satunya dengan adanya program sertifikasi. Dengan adanya sertifikasi tersebut diharapkan para pendidik benar-benar mampu menjadi pendidik yang professional. Guru yang professional haruslah banyak menguasai metode maupun strategi pembelajaran, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung ilmu yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik secara maksimal.

Permasalahan yang timbul di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura merupakan masalah klasik yang sebagian masih belum mendapat tindakan sosial yang tepat, oleh karena itu disini peneliti berupaya memberikan alternatif. Diantara permasalahan yang timbul pada umumnya adalah rendahnya antusiasme siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan oleh kurangnya inovasi kreativitas dari guru yang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung atau pembelajaran masih bersifat konvensional dengan ceramah, *pre-test*, *post-test* maupun pemberian tugas. Keterlibatan siswa secara aktif masih sangat minim. Penggunaan media pembelajaran maupun alat peraga pun jarang dilakukan. Selain itu penggunaan strategi pembelajaran yang variatif juga dirasa masih sangat kurang sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan, mengantuk, kurang konsentrasi dan bahkan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang peneliti himpun pada guru pengampu kelas V di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura khususnya berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

beliau mengatakan bahwa antusiasme siswa dalam proses pembelajaran masih cukup rendah. Masih perlu adanya stimulus-stimulus yang diberikan guru kepada siswa. Meskipun secara kognitif hasil belajar maupun prestasi yang diraih siswa telah mencapai angka prosentase 75 % untuk siswa mencapai nilai di atas rata-rata (KKM) dan 25 % untuk siswa yang masih berada di bawah rata-rata (KKM), akan tetapi dalam hal afektif dan psikomotorik masih mencapai kriteria kurang dari rata-rata. Dari beberapa hal tersebut diatas diakibatkan dari kurang bervariasinya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan. Hal ini mengakibatkan adanya suasana pembelajaran yang kurang hidup karena kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional dan mengajar secara klasikal. Guru jarang membagi kelas menjadi kelompok-kelompok. Hal ini dikarenakan pengkondisian kelas sulit dilakukan apabila dibuat kelompok. Apalagi pada jam-jam siang saat siswa sudah mulai lelah belajar. Akibatnya, kerjasama antar siswa di dalam kelas kurang. Guru juga belum menggunakan media inovatif untuk menarik perhatian siswa dan membuat pemahaman siswa lebih konkrit. Guru hanya sesekali mengkondisikan kelas dengan *ice breaking*. Penyajian materi dengan strategi dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sangat penting dalam

menarik perhatian siswa. Apabila siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar diharapkan hasil belajarnya akan lebih optimal.

Menurut Mujiman dalam Widiyanto Kurniawan (2013: 14) Strategi Pembelajaran *Word Square* merupakan strategi pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Strategi tersebut bertujuan untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan juga bertujuan untuk melatih konsentrasi peserta didik.

Sejenis dengan strategi pembelajaran *Word Square* terdapat pula strategi pembelajaran yang lain yaitu strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Menurut Silberman (2006: 256) strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini bisa diisi secara perorangan atau kelompok. *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berpikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*crossword puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Media visual (yang berupa gambar) merupakan salah satu media yang cocok untuk dikolaborasikan dengan strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle*. Menurut Munadi (2013: 81) media visual

adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan; dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol nonverbal-visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media visual.

Pemilihan strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* yang didukung dengan penggunaan media visual mempunyai peranan yang sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran aktif dan menyenangkan. Hal ini bertolak belakang dari latar belakang siswa yang sebagian besar memiliki tipe kecerdasan visual. Adanya variasi strategi pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media visual dirasa akan lebih menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPA sehingga aspek afektif dan psikomotorik pada pembelajaran IPA tercapai secara maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Strategi Pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* melalui Media Visual terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian singkat pada latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah, diantaranya adalah:

1. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
2. Kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih kurang.
3. Guru belum mengajar menggunakan strategi pembelajaran inovatif, masih menggunakan metode konvensional dan secara klasikal.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran inovatif untuk menarik perhatian siswa.
5. Dalam pembelajaran siswa jarang diajak untuk saling berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan siswa lain dalam bentuk diskusi atau kerja kelompok.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Word Square* dan *Crossword Puzzle*.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media visual (gambar).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* dengan media visual (gambar) pada siswa kelas V SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar?
2. Manakah yang lebih baik antara hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* dengan media visual (gambar) pada siswa kelas V SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui perbedaan antara strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* melalui media visual (gambar) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas V SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Mengetahui strategi pembelajaran yang lebih efektif antara menggunakan strategi pembelajaran *Word Square* dengan *Crossword Puzzle* melalui media visual (gambar) terhadap hasil belajar Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas V SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat memperluas dan memperdalam wawasan dan pengalaman dalam bidang pendidikan, khususnya pada penerapan strategi pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa termotivasi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* dengan media visual (gambar).
- b. Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk bekerjasama, menghargai pendapat orang lain dan lebih memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* dengan media visual (gambar).
- c. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa bisa lebih meningkat dengan strategi pembelajaran *Word Square* dan *Crossword Puzzle* dengan media visual (gambar).

3. Bagi Guru atau Calon Guru

- a. Sebagai alternatif ataupun referensi bagi guru atau calon guru dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- b. Memberikan informasi bagi guru atau calon guru mengenai beberapa macam strategi pembelajaran.
- c. Menambah informasi terbaru dalam dunia pendidikan agar tidak terpaku pada satu sumber informasi saja.
- d. Sebagai sarana bagi guru atau calon guru untuk meningkatkan suasana pembelajaran yang kondusif, kerjasama, terbuka, toleransi, nyaman, dan menyenangkan.

4. Bagi Sekolah

- a. Sekolah memiliki guru profesional.
- b. Dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga menjadi sekolah yang bermutu.

5. Bagi Pembaca

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan pembaca.
- b. Sebagai referensi penelitian selanjutnya.