

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar bisa dilakukan di usia sedini mungkin melalui aktivitas yang dilakukan, baik di rumah, sekolah, ataupun masyarakat. Belajar sesungguhnya dilakukan oleh semua makhluk hidup, mulai dari bentuk yang sederhana sampai dengan yang kompleks (Hamalik, 2011: 106). Belajar di sekolah merupakan aktivitas yang bisa membangun pribadi yang lebih baik dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Melalui aktivitas belajar di sekolah peserta didik diharapkan mampu mengalami perubahan yang maju atau lebih baik. Perubahan yang diharapkan tentunya adalah hasil aktivitas belajar.

Hasil belajar adalah pola perbuatan nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2012: 5). Hasil belajar merupakan suatu hal yang bisa memberikan gambaran bahwa peserta didik mampu menguasai ilmu yang telah disajikan dalam aktivitas belajar di sekolah. Di sekolah peserta didik belajar bersama teman-teman dan juga bersama guru yang berperan sebagai fasilitator, sehingga guru kelas dituntut untuk menjadi guru yang profesional

Guru merupakan tenaga profesional yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didiknya. Oleh karena itu, untuk dapat meningkatkan kualitas peserta didiknya guru haruslah bisa meningkatkan kualitas diri dengan program-program atau pelatihan seperti KKG, *Workshop*, Program Sertifikasi dan lain sebagainya. Dengan adanya program-program atau pelatihan yang diikuti, maka diharapkan guru atau pendidik mampu memaksimalkan kinerja sehingga pendidik menjadi tenaga pendidik yang lebih profesional. Guru profesional pastilah memiliki segudang metode pembelajaran ataupun strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas peserta didik, atau bisa dikatakan

peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan optimal dan mencetak hasil yang optimal pula.

SDN 3 Matesih merupakan sekolah dasar yang menerapkan kelas paralel, dan sampai sekarang mempunyai lima kelas paralel yaitu kelas Ia dan Ib sampai kelas Vb, sedangkan kelas VI memiliki satu kelas atau menjadi satu rombongan belajar. Pada tahun pelajaran 2014/ 2015 SDN 3 Matesih kelas I, II, IV dan V sudah menggunakan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 2013. Namun dengan adanya keputusan baru dari Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu Bapak Anies Baswedan menyatakan bahwa kurikulum 2013 yang baru berjalan satu semester harus dihentikan, sedangkan yang sudah tiga semester tetap berjalan. Jadi di SDN 3 Matesih masih menjalankan kurikulum 2013 pada kelas I dan IV saja. Ciri khas yang ada di dalam Kurikulum 2013 yaitu adanya pendekatan *scientific*. Setelah menjalankan wawancara terhadap salah satu guru kelas di SDN 3 Matesih, pendekatan *scientific* memang sudah dilakukan dengan baik, namun dengan adanya pendekatan *scientific* tersebut sebagian kecil guru kelas di SDN 3 Matesih jarang menggunakan atau memvariasikan strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan bisa membuat peserta didik lebih tertantang di dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru lebih terpaku pada pendekatan *scientific*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil solusi untuk menerapkan strategi yang membuat peserta didik lebih tertantang dalam pembelajaran yaitu *Crossword Puzzle* dan *Word Square*. Dengan diterapkannya strategi di atas maka peserta didik dituntut untuk lebih berkonsentrasi dan juga bekerjasama dengan anggota kelompok masing-masing. kedua strategi tersebut juga bisa meningkatkan tingkat antusias peserta didik terhadap materi pembelajaran agar selalu berpartisipasi aktif didalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan strategi di atas peserta didik juga bisa terangsang konsentrasi dalam menjawab pertanyaan yang tersedia. kedua strategi di atas dipilih karena kedua strategi tersebut

memiliki kemiripan. Alasan lain peneliti juga ingin membandingkan strategi mana yang lebih baik.

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. Strategi tersebut dapat meningkatkan antusias peserta didik untuk meningkatkan konsentrasi didalam pembelajaran, selain itu siswa juga terdorong untuk lebih berpartisipasi aktif didalam pembelajaran.

Selain strategi *Crossword puzzle* ada pula strategi yang mirip dengan strategi tersebut yaitu *Word Square*. Strategi *Word Square* mampu meningkatkan tingkat konsentrasi peserta didik di dalam pembelajaran karena peserta didik mencari jawaban yang tepat di dalam kotak yang sudah tersusun jawaban dari pertanyaan yang ada. Strategi ini pun bisa mendongkrak antusias peserta didik untuk aktif berpartisipasi di dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Antara *Crossword Puzzle* dan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar dengan Tema Cita-Citaku pada Siswa Kelas IV SDN 3 Matesih Tahun Pelajaran 2014/ 2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan uraian pada latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah, diantaranya adalah:

1. Siswa kurang berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran yang disajikan oleh guru kelas.
2. Kemampuan berinteraksi sosial siswa masih kurang di dalam pembelajaran yang disajikan oleh guru kelas.
3. Guru masih menggunakan strategi yang cenderung konvensional dan masih secara klasikal atau belum menggunakan strategi yang inovatif didalam proses pembelajaran untuk menarik antusias peserta didik.

4. Guru jarang mengajak siswa untuk saling berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan siswa lain dalam bentuk diskusi atau kerja kelompok di dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Pembelajaran dalam penelitian ini adalah Tema 1 Cita-citaku Sub Tema 1 Aku dan cita-citaku Pembelajaran 1.
2. Strategi Pembelajaran yang digunakan adalah *Crossword Puzzle* dan *Word Square*.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Matesih antara yang menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dan menggunakan strategi *Word Square*?
2. Hasil belajar manakah yang lebih baik antara strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Word Square* pada siswa kelas IV SDN 3 Matesih?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk:

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Matesih antara yang menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dan menggunakan strategi *Word Square*.
2. Mengetahui hasil belajar yang lebih baik antara strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Word Square* pada siswa kelas IV SDN 3 Matesih.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan cakrawala yang berkaitan tentang strategi yang bisa diterapkan didalam pembelajaran dengan lebih inovatif.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword puzzle* dan *Word Square*.
- b. Siswa dapat memahami materi, bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain dalam pembelajaran melalui strategi *Crossword Puzzle* dan *Word Square*.
- c. Hasil belajar siswa lebih meningkat dengan adanya pembelajaran melalui strategi *Crossword Puzzle* dan *Word Square*.

3. Bagi Guru dan Calon Guru

- a. Memberikan informasi bagi guru/ calon guru mengenai berbagai macam strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- b. Menambah referensi dalam dunia pendidikan agar tidak terpaku pada satu sumber informasi yang ada.
- c. Sebagai sarana untuk mengembangkan kondisi kelas yang lebih kondusif, serta menciptakan suasana kejasama, toleransi, kenyamanan dan menyenangkan.

4. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas guru agar lebih profesional
- b. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi sekolah yang lebih bermutu dan mencetak lulusan yang kreatif.