

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berguna bagi masyarakat. Guru adalah tenaga pendidik yang mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa di sekolah. Maka peran guru dalam proses pembelajaran mempengaruhi kualitas pendidikan. Berhasil tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Akan tetapi, dalam pelaksanaan PAIKEM sering ditemui berbagai permasalahan.

Permasalahan yang sering terjadi antara lain yaitu, guru kurang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai, minimnya sumber belajar atau buku dan lain sebagainya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Bunau (2012) dalam penelitiannya berjudul “Kondisi Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Kapuas Hulu Provinsi Kalimantan Barat”, menyatakan bahwa jumlah siswa yang tidak naik kelas di 5 kecamatan di daerah perbatasan kabupaten Kapuas Hulu masih tergolong tinggi, yaitu 78 orang, sumber daya guru yang berpendidikan S-1 hanya 9 orang, dan sumber daya sarana prasarana sekolah masih sangat minim. Berdasarkan hasil penelitian tersebut kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, serta kurangnya kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah, dibuktikan dengan masih banyak siswa yang tinggal kelas. Proses pembelajaran sangat berperan penting dalam hasil belajar yang akan didapatkan siswa.

Keberagaman proses pembelajaran banyak ditemukan di sekolah, misalnya dalam penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Strategi pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Sehingga penggunaan strategi pembelajaran diharapkan agar hasil belajar siswa meningkat. Akan tetapi, masih banyak juga guru yang menggunakan metode pembelajaran yang monoton, misalnya metode ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Nur Hidayah Surakarta, menyatakan bahwa materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V terlalu banyak dan bersifat hafalan. Guru menganggap materi pembelajaran IPS terlalu sulit dipahami siswa kelas V. Oleh karena itu, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan memperbanyak latihan soal. Dengan menggunakan metode ceramah diharapkan mempercepat penyampaian materi. Sedangkan memperbanyak latihan soal diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru. Namun pada kondisi proses pembelajaran siswa kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru kurang tersampaikan dengan baik. Hasil belajar mata pelajaran IPS siswa sudah cukup baik, tetapi sekitar 20% dari keseluruhan siswa masih memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang SPN Bab X Pasal 37 ayat 1 menyatakan, “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejujuran, dan muatan lokal”. Dengan demikian, mata pelajaran IPS wajib ada di pendidikan dasar. IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk warga negara yang berkemampuan sosial yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat.

Menurut Gardiner dalam Pinto (2014: x) sebuah riset menyatakan, “siswa mengingat hanya 20% dari apa yang mereka pelajari”. Berdasarkan hasil riset tersebut guru harus membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga ingatan siswa terhadap materi pembelajaran diharapkan lebih baik. Guru harus mempunyai kreativitas dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga terciptanya pembelajaran aktif dalam kelas. “Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang menuntut siswa belajar secara aktif untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber dengan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar lebih maksimal” (Zaini, 2008: xiv). Oleh karena itu, strategi pembelajaran aktif dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran aktif. Hasil belajar siswa diharapkan meningkat dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif yang bertujuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPS adalah strategi *true or false* dan *crossword puzzle*.

Strategi *true or false* merupakan kegiatan kolaboratif yang menstimulasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Gambaran dari strategi ini adalah siswa diberikan kartu pernyataan tentang materi pembelajaran yang isinya pernyataan benar atau salah. Siswa mengidentifikasi pernyataan tersebut benar atau salah, kemudian dibahas bersama guru. Kelebihan strategi ini adalah melatih siswa berani berpendapat dan bertanggungjawab atas pendapatnya. Sedangkan strategi *crossword puzzle* merupakan suatu permainan mengisi huruf-huruf yang membentuk sebuah kata dalam kotak-kotak yang sudah disediakan, berdasarkan petunjuk yang diberikan. Gambaran strategi ini adalah siswa diberikan teka-teki yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Siswa mengisi teka-teki tersebut, kemudian dibahas bersama guru. Kelebihan strategi ini adalah menambah daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Penerapan kedua strategi pembelajaran tersebut dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Kedua strategi pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, serta kelebihan dan kelemahan masing-masing. Belum diketahui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, maka perlu penelitian untuk membandingkan

penerapan strategi *true or false* dengan *crossword puzzle*. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil penerapan kedua strategi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan diadakan penelitian yang berjudul, “Studi Komparasi Strategi *True or False* dengan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terpapar di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai serta kurangnya kreativitas guru mengelola pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
2. Materi pembelajaran IPS untuk SD kelas V banyak dan bersifat hafalan.
3. Pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar IPS beberapa siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta masih ada yang di bawah KKM.
5. Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan strategi pembelajaran aktif, namun belum diketahui keefektifan masing-masing strategi.

C. Pembatasan Masalah

Dalam suatu penelitian agar tidak terlepas dari tujuan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi *true or false* dan *crossword puzzle*.
3. Hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan strategi *true or false* dan *crossword puzzle*.
4. Materi pembelajaran yang digunakan adalah “Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar IPS dalam penerapan strategi *true or false* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun pelajaran 2015/2016?
2. Manakah yang lebih baik antara penerapan strategi *true or false* dengan *crossword puzzle* pada hasil belajar IPS siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS dalam penerapan strategi *true or false* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui yang lebih baik antara penerapan strategi *true or false* dengan *crossword puzzle* pada hasil belajar IPS siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan ilmu pengetahuan, khususnya penerapan strategi *true or false* dan *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan bagi guru mengenai penggunaan strategi pembelajaran yang lebih efektif ditetapkan dalam pembelajaran.
- b. Memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pengajaran IPS.
- c. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya apabila mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini.