BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses metode-metode orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dengan cara bertingakah laku sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan dan kelangsungan bangsa dan Negara. Tanpa pendidikan bangsa dan Negara akan menjadi lemah. Untuk menjadi Negara yang maju dan kuat harus memiliki sumber daya manusia yang berkualias. Salah satu langkah awal pembentukan sumber daya manusia yang baik melalui pendidikan sekolah dasar (SD) karena pendidikan SD adalah pendidikan yang utama sebelum memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Kualitas dan mutu pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Salah satu meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan bagian penting dalam pendidikan. Memperbaiki proses belajar mengajar dilakuakan dengan meningkatkan hasil belajar. Peran guru dalam menetukan keberhasilan belajar siswa adalah sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Guru sebagai fasilitaor berperan dalam memfasilitasi siswa dalam belajar sedangkan guru sebagai motivator berperan memberi motivasi sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa, siswa juga dapat termotivasi untuk selalu belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal dengan begitu proses belajar akan lebih bermakna bagi siswa.

Guru mempunyai peranan besar untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan siswa dapat dilihat dari apa yang dipahami siswa penguasaan materi dan hasil belajar. semakin siswa paham dengan materi yang di sampaikan guru siswa dapat menguasai materi dengan baik maka hasil yang dicapai siswa akan baik. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa adalah

pengunaan model, strategi pembelajarn dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam belajar mengajar tidak semuannya baik, khusunya pada mata pelajaran IPA. Sains atau IPA adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran dan dijelaskan dalam penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam pembelajaran IPA para guru khsusunya yang mengajar sains pada sekolah dasar (SD) di harapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, agar para guru tidak kesulitan dalam mendisain dan melaksanakan pembelajaran dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep sains atau IPA (Ahmad Susanto, 2013:167).

Jelaslah bahwa IPA termasuk mata pelajaran yang harus ditekuni dan dikuasai oleh para siswa, karena IPA merupakan fondasi teknologi.

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA kurang diminati oleh para siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah yang cenderung lebih berpusat pada guru dan hanya mengandalkan buku pegangan saja sehingga membuat siswa bosan menerima materi pelajaran IPA. Hendaknya guru memperluas materi dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan mengaitkan kegiatan sehari-hari agar siswa lebih mudah menyerap materi. Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh, mengembangkan, dan menerapkan konsep-konsep IPA. Pembelajaran IPA dapat memupuk daya kreatif dan inovatif siswa, menyadarkan siswa akan keteraturan alam dan segala keindahannya.

Dari hasil observasi ketika melakukan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta pada tanggal 13 Agustus 2015- 9 Oktober 2015 dapat diketahui bahwa banyak siswa yang kurang aktif dan kurang memahami dalam menerima dan mengikuti pelajaran IPA, ini dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar sebagai strategi utama. Jika dibiarkan terus menerus akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Untuk itu guru harus lebih kreatif lagi dalam

memilih strategi yang menarik dan memudahkan siswa dalam penerimaan pelajaran IPA dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran IPA.

Strategi yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah strategi *Crossword Puzzle* dan *Word Squere.* Strategi *Crossword Puzzle* adalah strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar sedang berlangsung. Strategi ini dapat melibatkan partisipasi siwa secara aktif semenjak awal (Zaini Hisyam dkk, 2007:73). Strategi *Crossword Puzzle* ini membuat siswa berfikir, mencari dan menemukan jawaban, sehingga siswa aktif menggunakan otak untuk berfikir dan siswa akan merasa lebih senang dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.

Sedangkan strategi *Word Square* merupakan strategi dengan sarat permainan yang mengguanakn kartu sebagai media (Mulyadi dan Risminawati, 2012:71). Dalam strategi pembelajaran ini perlu adanyakerja sama antara kelompok dan siswa untuk berfikir efektif, kritis dan teliti

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu dilakukan suatu penelitain dengan membandingkan kedua strategi yang akan diterapkan pada pembelajaran IPA dengan judul **"**Studi Perbandingan Anatara Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta 2015/2016".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidenifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPA
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar
3. Siswa bosan saat menerima materi pelajaran
4. Kurangnya variasi media belajar saat pembelajaran
5. Strategi pembelajaran yang di gunakan guru kurang menarik
6. Hasil belajar IPA rendah

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengidentifikasi suatu permasalahan, perlu adanya pembatasan masalah diperlukan agar permaslahan yang dikaji tidak menyimpang dari topik kajian. Adapun pembatasan dalam penelitian ini:

1. Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Word Square* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun 2015/2016.
2. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar IPA (Gerak Benda dan Sumber Energi dan Keguaanya) siswa kelas III SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun 2015/2016.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas peneliti merumuskan masalah sebagi berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antar strategi *Crossword Puzzle* dengan *Word Square* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun 2015/2016?
2. Strategi manakah yang lebih efektif digunakan antara strategi *Crossword Puzzle* dengan *Word Square* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penelitian ini bertujuan :

1. Mengetahui perbedan strategi *Crossword Puzzle* dengan *Word Square* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun 2015/2016.
2. Mengetahui strategi yang lebih efektif antara menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dengan *Word Square* terhadap hasil belajar IPA pada IPA siswa kelas III SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Melalui penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman guru tentang manfaat strategi *Crossword Puzzle* dengan *Word Square* supaya lebih kratif dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA yang maksimal dan memuaskan.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi guru

      Meningkatkan ketrampilan dan kompetensi guru dalam proses pembelajaran menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dan *Word Square* pada materi IPA.

   b. Manfaat bagi siswa

      Meningkatan pemahaman dan penguasaan materi IPA untuk mendorong hasil yang maksimal dan memuaskan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dengan *Word Square*.

   c. Manfaat bagi Sekolah

      Penelitiian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap sekolah bahwa peningkatan mutu tidak hanya pada sarana dan prasarana tetapi sumber daya manusia perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas sekolah.

   d. Manfaat bagi Penulis

      Penelitian ini digunaka sebagai pembanding atau referensi untuk penelitian yang relevan