

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dalam kehidupan, manusia tidak dapat terlepas dari pendidikan. Pendidikan dapat berlangsung didalam ruangan maupun diluar ruangan. Undang–Undang No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Depdiknas,2008:3).

Berdasarkan pengertian diatas makna dari pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pengajaran dan pelatihan dimaksudkan agar tercipta manusia dewasa yang berprestasi, berakhlak mulia tetapi juga tercipta manusia yang kreatif. Salah satu tujuan dari adanya pendidikan adalah menciptakan individu yang mempunyai keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri. Sejauh ini, proses pendidikan hanya sebatas menyampaikan materi agar hasil belajar siswa baik dan memenuhi batas kriteria yang ditentukan yang biasa disebut dengan KKM. Cara seperti ini cenderung membuat siswa merasa malas karena siswa sering dibantu guru dalam memahami

materi. Siswa sering tergantung kepada guru sehingga proses pembelajaran cenderung bersifat Teacher Centered. Hasil belajar yang diterima siswa juga kurang memuaskan. Hasil belajar siswa masih dibawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal. Untuk kreativitas pun juga tergolong rendah karena proses pembelajaran lebih menekankan pada hasil belajar saja.

Dalam proses pendidikan terdapat seseorang yang membantu dalam proses pembelajaran. Guru adalah seseorang yang bertugas untuk mentransformasikan pengetahuan yang diperolehnya kepada siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran tertentu yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Seorang guru dituntut untuk memilih, menggunakan dan mengembangkan strategi pembelajaran sehingga terciptanya proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan disertai gembira dan berbobot yang terkenal dengan sebutan PAIKEM GemBrot. Strategi pembelajaran yang sering digunakan guru yaitu ceramah. Guru kurang mengembangkan strategi pembelajaran yang lain sehingga siswa kurang terpacu untuk mengembangkan kreativitasnya. Siswa sering merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti proses belajar, bahkan banyak yang mengantuk jika mengikuti proses pembelajaran. Dalam mengadakan ulangan maupun tes hasil yang diterima siswa kurang maksimal karena siswa hanya menggunakan sistem menghafal. Padahal belajar dengan sistem menghafal, hanya paham saat menghafal, apabila sudah beberapa hari

ditanya materi yang sama siswa akan bingung karena hapalannya sudah tidak diingat lagi.

Jika seorang guru mampu menguasai dan memahami strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan keadaan siswanya, maka pembelajaran akan mudah diserap dan dipahami oleh siswa. Selain itu kebutuhan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas dapat terpenuhi dengan baik dan terpenuhi secara merata bagi siswa. Peranan seorang guru dalam kegiatan proses belajar mengajar sangat penting. Berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar tergantung kreativitas yang dilakukan guru dalam mengemas mata pelajaran sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik yang mengakibatkan siswa mampu mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Seorang guru dapat membimbing siswanya untuk mengembangkan kreativitas yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari siswa. Dengan kreativitas yang dilakukan siswa, siswa akan mudah memahami materi yang telah disampaikan. Dengan melibatkan dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa, maka materi yang telah siswa pelajari akan selalu diingat karena siswa terlibat dan mengalami sendiri proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan pembelajaran yang seperti ini, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan hasil belajar siswa dapat memenuhi nilai kriteria maksimal bahkan melebihi nilai maksimal yang telah ditentukan oleh KKM.

Realitasnya dilapangan, proses belajar mengajar disekolah menggunakan metode konvensional yang mengakibatkan kurang memicu kreativitas yang dimiliki siswa. Siswa cenderung mengapresiasi kreativitas ke hal-hal yang kurang baik. Akibatnya siswa cenderung bandel dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru. Berdasarkan jenjang pendidikan di Indonesia, guru SD juga mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Bahkan tidak sedikit para pemuda melirik profesi ini. Mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) terhitung sangat banyak dan semua mata pelajaran tersebut harus dikuasai oleh murid. Dari salah satu mata pelajaran yang di pelajari oleh siswa terdapat mata pelajaran yang kurang dipahami oleh siswa karena siswa cenderung pasif dan dianggap sulit dalam proses pembelajaran, yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berdasarkan observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong dalam pembelajaran IPA masih rendah. Hasil belajar IPA siswa SD Negeri 1 Senggrong tidak mencapai nilai KKM. Hanya 50% yang mampu mencapai nilai KKM, yang 50% masih berada dibawah nilai KKM. Siswa cenderung pasif dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru. Siswa juga sering bermain sendiri bahkan bermain dengan teman-teman yang lain. Padahal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terdapat materi yang dapat digunakan untuk memicu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh tiap siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi

kegiatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Faktor tersebut antara lain cara guru yang mengajar dengan metode konvensional, guru menerangkan yang terlalu cepat, kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, pemberian tugas di kelas maupun PR yang terlalu banyak, kurangnya kreativitas dan hasil belajar siswa mengenai mata pelajaran IPA, siswa yang asyik bermain sendiri saat guru menyampaikan materi.

Setiap guru menginginkan siswanya mengerti dan memahami setiap pengetahuan yang telah disampaikan. Guru kelas V SD Negeri 1 Senggrong sendiri sudah berusaha agar masalah-masalah dalam proses pembelajaran tersebut dapat diatasi. Guru kelas pun sudah menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran maupun melalui pendekatan-pendekatan agar kreativitas dapat muncul dan hasil belajar siswa dapat meningkat saat proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi hasil yang didapat belum maksimal dan bahkan tidak sesuai harapan.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan strategi pembelajaran baru dalam memacu timbulnya kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan strategi pembelajaran *Crossword puzzle*. Menurut Hisyam dkk (2007:73), strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Strategi pembelajaran *Crossword puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang menggunakan sistem teka-teki silang dengan cara mengisi kotak-kotak kecil sesuai dengan petunjuk yang telah disediakan.

Strategi pembelajaran *Crossword puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPA. Untuk itu, dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SENGGRONG TAHUN PELAJARAN 2012/2013**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang penulis kemukakan di atas, maka identifikasi masalah yang penulis kemukakan adalah:

1. Kebiasaan guru cenderung menggunakan strategi pembelajaran konvensional, yaitu ceramah.
2. Guru yang menerangkan terlalu cepat.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang meningkatkan kreativitas siswa.
4. Hasil belajar IPA dibawah nilai KKM.
5. Siswa kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
6. Pemberian tugas atau PR yang terlalu banyak

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar hasil penelitian dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan harapan peneliti, maka perlu adanya pembatasan masalah.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Strategi pembelajaran *Crossword puzzle* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong Tahun Pelajaran 2012/2013.

### **D. Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalahnya adalah:

“Apakah strategi pembelajaran *Crossword puzzle* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong Tahun Pelajaran 2012/2013?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam penelitian ini di bagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umumnya adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan terutama pendidikan ditingkat Sekolah Dasar. Sedangkan untuk tujuan khususnya adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1

Senggrong Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword puzzle*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan khususnya kualitas proses pembelajaran terutama proses pembelajaran yang berhubungan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi peneliti

- a. Dapat meningkatkan keprofesional peneliti dalam proses belajar mengajar.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan peneliti dalam bidang penelitian.

#### 2) Bagi guru

- a. Dapat mengetahui kekurangan guru dalam proses belajar mengajar.
- b. Dapat meningkatkan keprofesionalan guru dalam pendidikan.



### 3) Bagi sekolah

- a. Meningkatkan kualitas sekolah baik dari segi siswa, guru maupun proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan kinerja sekolah dengan mengoptimalkan kinerja guru.
- c. Sebagai kontribusi adanya inovasi pembelajaran di sekolah.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk penelitian yang relevan.