

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia untuk dapat selalu berkembang. Pendidikan mempunyai arti suatu proses perubahan tingkah laku seseorang dalam mengembangkan dirinya untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan melalui pengajaran dan pelatihan. Saat ini, pendidikan merupakan suatu hal yang keunggulannya harus diupayakan untuk memajukan bangsa. Upaya dalam meningkatkan pendidikan tidak hanya dilakukan dengan meningkatkan sumber daya alam saja tetapi sumber daya manusia juga harus ditingkatkan. Peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan dengan berbagai pelatihan dan peningkatan kompetensi guru sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Upaya lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan pengadaan buku-buku dan alat pembelajaran, perbaikan sarana dan prasarana sekolah, serta pengubahan kurikulum pendidikan. Upaya-upaya tersebut diharapkan dapat memberikan dampak yang positif terhadap pendidikan di Indonesia.

Hamalik (2007: 28) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses perubahan manusia sebagai hasil dari belajar tampak dalam kepribadiannya dan peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Sehingga dengan belajar manusia tidak hanya memperoleh ilmu tetapi juga dapat mengasah kemampuan-kemampuan yang lain untuk menjadi manusia yang berbudi pekerti baik. "Proses belajar merupakan proses mengubah atau memperbaiki perilaku manusia melalui latihan dan pengalaman, jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar" (Sardiman, 2007: 21).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut perubahan pola pembelajaran menjadi aktif dan partisipatif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi tetapi sebagai penyedia fasilitas belajar.

Siswa juga bukan sekedar penerima pasif informasi melainkan pencari aktif pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, aktivitas siswa sangat penting karena siswa yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa merupakan subyek didik dalam proses pembelajaran (Suprijono, 2010: 13).

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Tujuan pembelajaran yang dimaksud yaitu siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang diberikan guru. Sehingga dalam hal ini guru mempunyai posisi yang penting dalam keberhasilan belajar siswa.

Pentingnya posisi dan peranan guru dalam proses pembelajaran di sekolah, maka upaya peningkatan kualitas belajar siswa menjadi tugas dan tanggung jawab guru. Untuk itu guru harus kreatif dan inovatif dalam memilih strategi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran tertentu diharapkan mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif dimana model ini dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa. Pembelajaran model kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa. Terdapat beberapa strategi dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya yaitu strategi *Two Stay Two Stray*. Pembelajaran ini melatih siswa untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Tidak hanya strategi yang berperan penting dalam pembelajaran yang aktif, tetapi media juga mempunyai peran penting dalam membangun keaktifan siswa. Media berperan sebagai sarana dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan teka-teki silang sebagai media pembelajaran. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk. Penggunaan teka-teki silang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi yang telah diajarkan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Selasa 20 Oktober 2015, pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional dimana guru dalam menyampaikan materi pelajaran monoton sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi yang ada dan para siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal. Pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa jenuh dan bosan sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat kurang. Hal itu terlihat dari beberapa siswa yang melamun, ngobrol sendiri, bermain sendiri, dan beberapa siswa yang menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu.

Untuk mengatasi permasalahan di SDN Karangkebagusan peneliti berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang pada saat pembelajaran PKn. Alasan pemilihan strategi *Two Stay Two Stray* karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu sama lainnya.

Penerapan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dilengkapi dengan media teka-teki silang bertujuan untuk mengasah ketajaman otak. Permainan ini memaksa orang untuk berfikir dan menggunakan daya ingat. Apabila belum menemukan jawaban, maka akan muncul perasaan penasaran dan akan terus mencari cara untuk memecahkan teka-teki tersebut. Teka-teki silang sangat cocok jika diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar, karena teka-teki silang membuat anak untuk berfikir lebih aktif.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar PKn melalui Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Teka – Teki Silang pada Siswa Kelas V di SDN Karangkebagusan Jepara Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Strategi pembelajaran masih kurang inovatif yaitu dengan berceramah.
2. Strategi pembelajaran yang monoton membuat siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa batasan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu:

1. Penelitian ini mengkaji keaktifan belajar siswa.
2. Penelitian ini mendeskripsikan strategi *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang dari siklus I ke siklus berikutnya.
3. Dampak dari penelitian ini adalah peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu “Apakah implementasi strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan keaktifan belajar PKn pada siswa kelas V di SDN Karangkebagusan Jepara Tahun Ajaran 2015/2016?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Karangkebagusan Jepara.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar PKn pada siswa kelas V SDN Karangkebagusan Jepara tahun ajaran 2015/2016 melalui strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada banyak pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya memahami teori tentang implementasi pembelajaran PKn dengan menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang. Selanjutnya, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap sekolah berkenaan dengan penerapan pembelajaran menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di sekolah
- 2) Meningkatkan mutu proses pembelajaran PKn

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memperoleh pengalaman tentang pelaksanaan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang pada pembelajaran PKn
- 2) Guru dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang
- 3) Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penggunaan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang dalam pembelajaran PKn menjadi lebih bermakna bagi

siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media teka-teki silang.