

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya untuk mendorong anak didik menuju kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan sektor penting dalam membangun potensi sumber daya manusia agar lebih terarah serta memiliki tujuan yang jelas. Seperti tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dari bentuk watak serta kemajuan bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.¹

Pendidikan di Indonesia yang diharapkan oleh pemerintah bisa lebih baik dalam mengembangkan kemampuan untuk mencerdaskan anak-anak bangsa. Pemerintah Indonesia juga meningkatkan mutu dari kualitas pendidikan yang ada di negara ini untuk menjadikan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dari sebelum-sebelumnya. Untuk itu pemerintah juga menerapkan aturan wajib belajar yang ada di Indonesia minimal 9 tahun dan 12 tahun untuk bersekolah. Aturan ini diterapkan untuk setiap anak kecil di Indonesia yang telah memenuhi syarat memiliki hak untuk mendapatkan akses pendidikan minimal tingkat sederajat untuk bersekolah.²

Upaya pemerintah dalam memperbaiki kualitas pendidikan yang ada pada saat ini nampaknya belum dilakukan secara totalitas oleh pemerintah. Selain itu sistem pendidikan di Indonesia masih dikelola secara terpusat yang menyebabkan kebijakan tersebut tentunya akan membuat setiap lembaga pendidikan menjadi ada yang belum bisa menyesuaikan diri karena berbeda dari fakta di lapangan. Masih banyak pembaruan yang harus dilakukan untuk menjadikan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik, secara formal maupun non formal untuk tercapainya kualitas yang ingin diharapkan.³ Pendidikan yang resmi salah satunya adalah di sekolahan. Sekolah merupakan lembaga yang bisa dijadikan untuk membangun potensi yang ada pada anak, baik dari membina,

¹ Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" (Jakarta, 2003).

² SUPARDI U.S, "Arah Pendidikan Di Indonesia Dalam Tataran Kebijakan Dan Implementasi," *Jurnal Formatif* 2, no. 2 (2012): 112.

³ Munirah, "Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan Dan Realita," *AULADUNA* 2, no. 2 (2015): 237.

mengembangkan maupun menyempurnakan kreativitas dalam diri siswa.⁴

Rendahnya minat belajar dalam diri peserta didik di sekolah dapat menjadi penyebab penurunan kualitas peserta didik yang ada di Indonesia. Tak heran jika banyak peserta didik justru tidak fokus dalam belajar seperti melakukan aktivitas bermain mengobrol sendiri bahkan tertidur saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Sifat seperti tidak aktif dalam belajar menjadikan mereka tidak bisa berkreasi serta kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran saat berlangsung. Oleh karena itu minat belajar juga mempengaruhi besar kecil keberhasilan dalam sebuah pembelajaran di kelas⁵.

Minat belajar merupakan hal utama dalam menumbuhkan semangat belajar dalam mengikuti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Tanpa adanya minat dalam belajar, siswa mengalami kesulitan untuk mencerna materi-materi pembelajaran untuk bisa masuk ke pikiran mereka. Sebagai sumber belajar pendidik juga harus bisa menarik minat siswa agar aktif dalam belajar serta dapat membangkitkan semangat minat peserta dikelas untuk paham akan pembelajaran yang telah diberikan. Bila peserta didik telah memiliki minat belajar yang tinggi maka dengan sendirinya peserta didik akan bisa memahami materi-materi yang telah diberikan oleh gurunya.⁶ Minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar hal ini minat mengikuti pembelajaran juga harus diperhatikan oleh seorang guru agar pembelajarannya berhasil didalam kelas.

Upaya peningkatan minat belajar siswa bisa dilakukan pada semua mata pelajaran yang ada di sekolah tanpa terkecuali IPS. Pendidikan IPS merupakan pendidikan yang masih mengutamakan pada kemampuan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan siswa. Pendidikan IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan bakat maupun potensi yang ada pada diri siswa untuk lingkungannya yang mana artinya pembelajaran IPS diarahkan untuk bisa mendidik siswa agar bisa peka terhadap

⁴ A. Bakar Rosdiana, *Pengantar Suatu Pengantar* (Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis, 2009).

⁵ Siti Maani, "Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMP Negeri 1 Pemenang," *Jurnal Paedagogy* 9, no. 2 (2022): 266–70.

⁶ Vina Rahmayanti, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Di Depok," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016).

lingkungan sosial⁷. Menumbuhkan minat sangatlah penting untuk para siswa agar memahami materi-materi pembelajaran sebab pembelajaran IPS tidak hanya sekedar menghafal konsep namun mengupayakan siswa agar paham akan ilmu pengetahuan. Dengan ini guru merupakan poros yang harus bisa mengarahkan peserta didik untuk berminat dalam belajar baik secara berkelompok maupun individu untuk memecahkan masalah pada saat pembelajaran berlangsung.⁸

SMPN 1 Kalinyamatan adalah lembaga pendidikan yang pembelajaran tingkat pertama yang berstatus negeri di kecamatan Kalinyamatan yang lokasinya berada di desa Bandungrejo. Berdasarkan wawancara penulis dengan kepala SMPN 1 Kalinyamatan yakni bapak Sudarto S.Pd M.Pd beliau mengatakan SMPN 1 Kalinyamat merupakan sekolah menengah pertama yang terbilang favorit yang ada di Jepara karena baik dari kualitas maupun prestasi yang telah dicapai SMPN 1 Kalinyamatan. Banyak kejuaraan-kejuaraan yang telah dimenangkan dan fasilitas sarana dan prasarana di sana sangat lengkap untuk tingkat sekolah. Meskipun begitu, permasalahan yang ada di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung khususnya mata pelajaran IPS tetap ada.⁹

Berdasarkan observasi di SMPN 1 Kalinyamatan di sana peneliti melihat bahwasanya minat belajar peserta didik baik itu siswa maupun siswi masih kurang. Ketika pada saat jam pelajaran berlangsung dari 32 siswa di kelas VIII C sekitar 30% peserta didik terlihat melakukan aktivitas lain dan ada yang gaduh sendiri dengan teman sebangku. Selain itu pada saat guru mencoba mengajukan sebuah pertanyaan kepada peserta didik hanya 20% dari beberapa siswa di kelas yang memberikan tanggapan maupun respon kepada guru. Pada saat guru mempersilahkan untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum paham hanya 15% yang bersedia untuk bertanya¹⁰. Di sana peneliti berkesempatan wawancara dengan guru IPS beliau yakni bapak H.

⁷ Etin Sholihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

⁸ Hadi Sucipto, "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS," *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 1, no. 1 (2017): 77–86.

⁹ Sudarto, Kepala Sekolah SMPN 1 Kalinyamatan, wawancara oleh peneliti, 17 Januari 2023 pukul 09.00 WIB, transkrip

¹⁰ Observasi di SMPN 1 Kalinyamatan Jepara, pada tanggal 17 Januari 2023 pukul 11.00 WIB

Kasbullah S.Pd beliau mengatakan bahwasanya para peserta didik masih terlihat masih malu-malu tidak percaya diri untuk terlibat dalam pembelajaran ditambah lagi kebetulan pembelajaran IPS saat berlangsung mendekati waktu siang yang menjadikan peserta didik kurang fokus dalam mendengarkan materi maupun semangat belajarnya menurun.¹¹

Guru memiliki tugas membimbing para siswa tentunya harus bisa mengatasi permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran terutama kurangnya minat belajar siswa di dalam kelas. Hubungan guru dengan siswa harus memiliki interaksi yang baik dan siswa harus memberikan sifat yang positif terhadap pembelajaran saat berlangsung. Sistem pembelajaran guru harus bisa membuat peserta didik aktif untuk mengikuti pembelajaran dan berminat untuk belajar di dalam kelas.¹² Model pembelajaran guru yang memungkinkan untuk menumbuhkan minat belajar siswa di dalam kelas adalah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis strategi *Crossword Puzzle*.

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang biasa dilakukan dengan cara membagi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari beberapa anggota 4-5 orang untuk saling bekerja sama.¹³ Sedangkan strategi *Crossword Puzzle* adalah pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang yang menyenangkan dalam belajar tanpa menghilangkan esensi pembelajaran di dalam kelas. Model ini juga bisa merangsang peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar yang dapat membuat mereka aktif untuk melakukan penalaran maupun memecahkan masalah yang terkait dengan materi.¹⁴ Minat belajar siswa secara langsung dengan model pembelajaran berkelompok dapat diukur dengan adanya beberapa indikator yang membuat siswa lebih aktif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis Strategi

¹¹ H. Kasbullah, Guru IPS SMPN 1 Kalinyamatan, wawancara oleh peneliti, 17 Januari 2023 pukul 11.30 WIB, transkrip

¹² Hilya Syarifa, “Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas III MIN 27 Aceh Besar” (UIN Ar-Raniry, 2021).

¹³ Suparno, P. 1996. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta Kanisius.

¹⁴ Wawat Suryati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV Di SDN 1 Langkapura Bandar Lampung,” *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 1–8.

Crossword Puzzle Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Kalanyamatan Jepara tahun pelajaran 2022/2023.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk meneliti penerapan model *Cooperative Learning* dengan strategi *Crossword Puzzle* oleh guru IPS untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Kalinyamatan Jepara tahun pelajaran 2022-2023.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui strategi *Crossword Puzzle* kelas VIII di SMPN 1 Kalinyamatan?
2. Apa saja faktor- faktor keberhasilan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui strategi *Crossword Puzzle* kelas VIII di SMPN 1 Kalinyamatan?
3. Bagaimana keberhasilan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui strategi *Crossword Puzzle* dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Kalinyamatan?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bentuk dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui strategi *Crossword Puzzle* kelas VIII di SMPN 1 Kalinyamatan.
2. Mengetahui faktor- faktor keberhasilan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui strategi *Crossword Puzzle* kelas VIII di SMPN 1 Kalinyamatan
3. Mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui strategi *Crossword Puzzle* dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN Kalinyamatan

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap tulisan ini dapat dijadikan sumber rujukan dan memperkaya khazanah keilmuan tentang penerapan *Cooperative Learning* dengan *Crossword Puzzle* dan tulisan ini juga dapat dipergunakan sebagai bahan referensi lanjutan untuk masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan masukan untuk sekolah pada umumnya dan khususnya bagi sekolah dimana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai penerapan *Cooperative Learning* berbasis strategi Crossword Puzzel dalam menumbuhkan minat belajar.

b. Guru Pendidik

Diharapkan dapat menjadi bahan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dan bahan referensi terkait penerapan model pembelajaran berkelompok dengan strategi *Crossword Puzzle* teka-teki silang kepada peserta didik untuk lebih berminat dalam belajar.

c. Peserta didik

Diharapkan bisa dijadikan wawasan serta motivasi untuk peserta didik lebih bersemangat dalam mengembangkan ide berfikir dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

d. Peneliti lain

Sebagai bahan informasi tambahan untuk penelitian lanjutan agar lebih mudah dalam mengembangkan penelitian yang telah ada serta diharapkan dapat memberikan bahan informasi dari penulisan tersebut sebagai referensi penelitian berikutnya.

F. Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika penulisan adalah langkah-langkah untuk melakukan penelitian dalam menyusun skripsi secara menyeluruh. Sistematika penulisan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1) Bagian awal

Pada bagian awal penulisan skripsi terdiri dari abstrak, motto dari penulis, persembahan, kata pengantar, daftar isi dan daftar gambar.

2) Bagian isi

Pada bagian isi penulisan skripsi memiliki lima bab diantaranya :

a. BAB I : Pendahuluan

- Bab ini mencakup latar belakang masalah yang dikaji, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika penulisannya.
- b. BAB II : Kerangka Teori
Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang ada kaitanya dengan judul penelitian *Cooperative Learning*, Strategi *Crossword Puzzle*, Ilmu Pengetahuan Sosial, minat belajar serta pemaparan penelitian terdahulu yang pernah diteliti oleh orang lain dan kerangka berfikir.
 - c. BAB III : Metode Penelitian
Bagian ini menjelaskan jenis pendekatan yang digunakan oleh peneliti, setting penelitian yang meliputi tempat dan waktu di mana penelitian dilaksanakan, subjek penelitian, menjelaskan sumber data yang didapat kan dalam penelitian, teknik pengumpulan data pengajuan keabsahan dan analisis data.
 - d. BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan
Bab ini membahas tentang mendeskripsikan gambaran objek penelitian deskripsi data dan analisis data dari rumusan masalah.
 - e. BAB V : Penutup
Bab ini berisi penulisan tentang simpulan dari pembahasan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis terkait penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis strategi *Crossword Puzzle* untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 kalanyamatan Jepara tahun pelajaran 2022/2023.
- 3) Bagian Akhir
Bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran yang relevan dengan penjelasan pada bagian utama terdiri dari observasi wawancara dan dokumentasi.