

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja baik disekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan.¹ Pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional dalam UU SISDIKNAS No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 yang berunyi : “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mecersadaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potesi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahklak, mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.²

Pendidikan dapat diperoleh dari lembaga pendidikan baik itu lembaga formal maupun non formal. Lembaga pendidikan formal dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal untuk memungkinkan seseorang untuk dapat menggali, dan meningkatkan pengetahuan sesuai denagan tujuan pendidikan di Indonesia, yakni meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendidikan merupakan interaksi antara guru dengan siswa, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Sehingga dapat memberikan, menanamkan, menumbuhkan nilai-nilai pada siswa.³ Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha mendewasakan dan memandirikan manusia melalui kegiatan yang terencana dan disadari melalui kegiatan belajar dan pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru. Dengan adanya interaksi, maka akan terjadi pengetahuan secara aktif dan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan juga

¹ Saidah, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016), 1.

² Undang-undang Republik Indoesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintahan R.I 2010 Tentang penyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar, Bandung Citra, Umbra, (2010), 2.

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 3.

menyenangkan, Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa yang terdapat terlihat dari hasil belajar.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (produk) menunjuk suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan atau tingkah laku. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati menyelesaikan masalah atau persoalan menyimak dan latihan. Jadi hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, ketika pembelajaran berakhir maka siswa akan memperoleh hasil belajar.⁴

Kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi mengakibatkan pembelajaran berlangsung mengakibatkan siswa yang mengobrol sendiri dan kurang fokus dalam pembelajaran, seorang guru hendaknya memiliki strategi belajar yang membuat siswa belajar secara aktif, efisien, efektif, psikomotorik, serta tidak membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan yang diharapkan.⁵ Dengan menggunakan strategi yang tepat dan tidak hanya cukup menyampaikan materi pelajaran semata, akan tetapi guru juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Guru juga harus tepat memilih strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

Penggunaan strategi pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran harus mampu mengikut sertakan semua siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga hasil prestasi belajar siswa diharapkan akan meningkat. Tapi, kenyataanya untuk mewujudkan proses pembelajaran

⁴ Miswandi, “Peningkatan Hasil Belajar PKN SD Melalui Strategi *Crossword Puzzle*”, *Jurnal Pendidikan : Riset & Konseptual*, (2018), 301.

⁵ Yuliana, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Aktif Tipe *Crossword Puzzle*”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2016), 2098.

seperti yang telah disampaikan diatas ternyata tidaklah mudah, khususnya pada mata pelajaran Tematik di SD/MI.

Kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang di kemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang di padukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan beberapa konsep materi kepada siswa siswa secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.⁶

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna dan di sesuaikan dengan perkembangan siswa.⁷

Upaya guru untuk mencapai tujuan yaitu harus memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar, disamping ilmu atau bahan yang akan diajar. Oleh karena itu sebagai seorang guru harus dapat menentukan strategi yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tematik tersebut. Dengan adanya pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) guru dapat membuat siswa menjadi aktif dan terampil ketika pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memberi inovasi, dalam pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang terdapat nuansa bermain dalam pembelajarannya. Hal ini diharapkan membuat siswa tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran di sekolah. Langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah menulis kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan, membuat kisi-kisi yang dapat diisi yang telah dipilih seperti dalam teka-teki silang pada umumnya, membuat pertanyaan yang jawabannya adalah kata yang telah dibuat kemudian di bagikan kepada siswa

⁶ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung : PT Rosda Karya Remajakarya, 2014), 39.

⁷ Sa'dun, dkk, *Implentasi Pembelajaran Tematik*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017), 17.

baik kelompok maupun individu dan batasi dalam waktu mengerjakannya.⁸

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat melibatkan partisipan siswa secara aktif sejak awal. Beberapa manfaat strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* bagi siswa antara lain adalah meningkatkan keterampilan kognitif dan meningkatkan aktifitas dan kreatifitas siswa dalam membentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa lainnya. Mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sifat kompetitif yang ada dalam strategi ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju, dan penerapan strategi ini dalam ruang kelas memungkinkan terjadinya diskusi yang hangat dalam kelas.⁹

Karakteristik siswa kelas IV MI yang berusia antara 9-10 tahun berdasarkan tahap perkembangan menurut Piaget siswa kelas IV berada dalam tahap oprasional konkret, yang mana siswa telah mampu berpikir secara logis, fleksibel mengorganisasi dalam aplikasi terhadap benda konkret, belum bisa diajak berpikir abstrak, rasa ingin tahu yang tinggi dan tentunya masih suka bermain. Oleh karena itu siswa pada tahap ini lebih cocok untuk di ajak belajar sambil bermain misalnya menerapkan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dikelas karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Peneliti mengadakan pendekatan studi awal berupa pengamatan terbatas di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus dalam rangka menemukan masalah yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti sesuai dengan acuan dalam penelitian ini. Berdasarkan studi awal di MI NU Nurul Huda adalah salah satu contoh MI yang menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran tema sikap kepahlawanan.

Berdasarkan dengan wawancara dengan wali kelas IV di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Sebelum menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berdampak pada siswa kurang

⁸ Mingan, "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*" *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, (2018), 73.

⁹ Hisyam Zain. dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), 71.

tetarik dan berbicara sendiri atau tidak bisa memperhatikan pelajaran dan semakin kurang pemahannya siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dan nilai siswa tidak mampu melampaui batas minimal tercapainya suatu ketuntasan pembelajaran, yaitu nilai rata-rata masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah di tatapkan di Madsah. Tetapi setelah di terapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada akhirnya perubahan sangat tampak pada hasil belajar siswa, siswa semakin paham dengan materi yang di ajarkan dan hasilnya nilai siswa dapat melampaui KKM.¹⁰

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “**STUDI KORELASI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE CROSSWORD PUZZLE PADA PELAJARAN TEMA SIKAP KEPAHLAWANAN DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI NURUL HUDA KACU BANGET KALIWUNGU KUDUS TAHUN 2019/2020**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana Korelasi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Pada Pelajaran Tema Sikap Kepahlawanan Siswa Kelas IV MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun 2019/2020?
2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Pada Tema Sikap Kepahlawanan Kelas IV MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun 2019/2020?
3. Apakah ada Korelasi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Pada Pelajaran Tema Sikap Kepahlawanan Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang mendasari penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Korelasi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Pada Pelajaran Tema Sikap Kepahlawanan

¹⁰ Wawancara kepada Ibu Zahroh S.Ag selaku guru dan wali kelas IV.

Siswa Kelas IV MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun 2019/2020.

2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tema Sikap Kepahlawanan Kelas IV MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun 2019/2020.
3. Untuk Mengetahui adakah korelasi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Pada Pelajaran Tema Sikap Kepahlawanan Dengan Siswa Kelas IV MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Teoretis

Memberikan kontribusi pemikiran bagi pemerhati di bidang pendidikan untuk dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam berkenaan dengan teori-teori tentang strategi, metode dan media yang berhubungan dengan pembelajaran tematik kepahlawanan demi mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penyempurnaan pembelajaran dan masukan yang konstruktif bagi pengembangan, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran tematik sikap kepahlawanan di Madrasah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran tematik sikap kepahlawanan dan peran guru dalam melakukan pembelajaran tersebut, serta sebagai bahan rujukan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran kedepannya yang lebih baik,

c. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan kedepannya problem-problem pembelajaran tematik sikap kepahlawanan dapat diminimalisir sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penyebab terjadinya problem siswa yang terjadi pada proses

pembelajaran tematik sikap kepahlawanan dan peran guru untuk mengatasinya.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi serta referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti kasus-kasus sejenis mengenai problematika pembelajaran tema sikap kepahlawanan, dan peran guru untuk mengatasi problem tersebut.

E. Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri atas tiga bagian, yaitu:

1. Bagian Muka

Pada bagian ini terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman kata pengantar, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian Isi terdiri dari :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini memuat masalah pendahuluan yang terdiri dari, latar belakang masalah, fokus penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II : Kajian Teori

Bab ini berisi tentang deskripsi pustaka meliputi tentang strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pelajaran tematik sikap kepahlawanan dan hasil penelitian terdahulu.

Bab III : Metode Penelitian

Metode Penelitian, yang berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat penelitian, instrument penelitian, subyek dan obyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV : Hasil Analisis dan Pembahasan

Analisis ini berkaitan tentang hasil penelitian dan pembahasan/diskusi.

Bab V : Penutup

Yang terdiri dari : Kesimpulan, saran, dan penutup.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini terdiri dari: daftar pustaka, daftar lampiran dan daftar riwayat pendidikan penulis.

