

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembangunan kemajuan bangsa Indonesia terutama untuk peningkatan sumber daya manusia yang berkreativitas tinggi. Oleh karena itu sangat dibutuhkan perhatian yang sangat serius dari pemerintah terkait pendidikan, apalagi pendidikan saat ini telah memasuki abad 21, dimana persaingan globalisasi atau bisa disebut 4.0 semakin kuat. Untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu maka pihak-pihak yang bersangkutan harus memenuhi hak dan kewajiban warga negara untuk mendapatkan layanan pendidikan dan meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia agar tidak kalah dengan negara berkembang lainnya.

Menurut Undang-undang yang tertera No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses belajar agar siswa aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan Indonesia saat ini sedang mengembangkan dan menerapkan kurikulum 2013 dimana kurikulum ini memiliki keterkaitan dengan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Dalam pembahasan tema tersebut ditinjau dari berbagai mata pelajaran yaitu, IPS, IPA, B.Indonesia, PPKn, dan Matematika. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik yang dimana proses pembelajaran itu dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran adalah IPA. IPA merupakan pembelajaran langsung dan mudah dipahami oleh peserta didik karena berhubungan dengan cara mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Berdasarkan uraian diatas, pendidik harus mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengikuti pembelajaran. Pengembangan pembelajaran dapat melalui pengembangan model, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Salah satu pengembangan kegiatan pembelajaran yaitu pengembangan metode yang membuat peserta didik aktif dan mengalami pembelajaran

tidak terlupakan. Metode pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik aktif untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Salah satu metode aktif dan menjadikan belajar tidak terlupakan menurut Silberman 2013 adalah Metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang).

Metode *crossword puzzle* merupakan metode pembelajaran untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta peserta didik tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan. Kebanyakan peserta didik mengalami kebingungan dalam memahami materi atau konsep materi yang diajarkan khususnya IPA. Sehubungan dengan hal ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dapat menerapkan metode *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran IPA. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan daya ingatnya dalam proses belajar. *Crossword puzzle* merupakan kegiatan mencocokkan kata yang pas, tidak hanya sesuai dengan jawabannya akan tetapi dengan jumlah kotaknya yang disediakan untuk di isi.

Metode *crossword puzzle* dapat memberikan nilai positif untuk peserta didik, yaitu peserta didik selalu berlomba untuk mendapatkan jawabannya dengan benar, sehingga muncul persaingan sehat antara perorangan ataupun kelompok. Metode *crossword puzzle* berbasis *Creative, Communication, Collaboration, Critical* (4C) ini menekankan peserta didik untuk berkolaborasi, komunikasi terhadap teman atau kelompok, berpikir kritis untuk membuat kata kunci yang akan dimuat di *crossword puzzle* sesuai dengan materi yang pernah diajarkan dan kreatif untuk mendesain *crossword puzzle* semenarik mungkin. Dengan hal ini peserta didik dalam proses pembelajaran menghasilkan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan menggunakan *crossword puzzle* pada pembelajaran IPA kelas V di SDN Kebondalem Mojosari, yang difokuskan pada hasil belajar. Dengan demikian judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “Pengaruh *Crossword Puzzle* berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN Kebondalem Mojosari”

B. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dibahas tidak terlalu meluas dan tetap fokus pada tujuan yang diteliti dan lebih terarah, maka ada beberapa batasan masalah yang harus diperhatikan antara lain:

1. Peserta didik kelas V SDN Kebondalem Mojosari.
2. Metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis 4C.
3. Metode pembelajaran ini dilakukan pada pembelajaran IPA Tema 4 (Sehat itu Penting) Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah) Pembelajaran1 kelas V.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar IPA Tema 4 (Sehat itu Penting) Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah) Pembelajaran1 dengan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis *Creative, Communication, Collaboration, CriticalThinking* (4C).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis 4C pada Tema 4 (Sehat itu Penting) Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah) Pembelajaran1 terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari?
2. Bagaimana keterlaksanaan (aktivitas pendidik dan peserta didik) dengan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis 4C pada Tema 4 (Sehat itu Penting) Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah) Pembelajaran1 terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis 4C pada Tema 4 (Sehat itu Penting) Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah) Pembelajaran1 terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari?

2. Mengetahui pelaksanaan metode *crossword pzzle* (teka-teki silang) berbasis 4C pada Tema 4 (Sehat itu Penting) Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah) Pembelajaran1 terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari?

E. Manfaat Penelitian

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Bagi Peneliti
Sebagai pengembangan pengetahuan tentang metode pembelajaran yang cocok digunakan untuk memperkuat daya ingat peserta didik melalui metode tersebut untuk prestasi belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik
Pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang me-nyenangkan dan mempermudah peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah diajarkan untuk me-nghasilkan prestasi belajar peserta didik.
3. Bagi Peserta didik
Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari dan meningkatkan aktivitas serta semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Bagi Sekolah
Bagi sekolah dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah.

