

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perkembangan daya nalar, keterampilan, dan moralitas kehidupan dari potensi yang dimiliki dari setiap manusia. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ditentukan oleh tingkat pendidikan manusia. Pendidikan dikatakan berhasil jika tercapai peningkatan kualitas pendidikan. Suatu pendidikan dikatakan berkualitas apabila proses pendidikan berlangsung secara efektif, dan meningkatnya hasil belajar siswa. Usaha dan keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran, dan motivasi belajar dari siswa sendiri (dalam Adan, 2020).

Peran guru khususnya dalam proses pembelajaran sangat penting, guru dituntut menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dalam setiap proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar dan mengemukakan pendapatnya selama proses pembelajaran. Pemahaman materi yang baik semestinya akan mempermudah siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah (dalam Ardiyanti, 2016).

Dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, siswa diberi tugas yang menarik agar murid bersemangat dan berfikir aktif. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan di SDN Keboananom Gedangan bisa dikatakan cukup untuk menumbuhkan minat belajar siswa secara aktif. Akan tetapi selama proses pembelajaran masih ditemukan kelemahan-kelemahan seperti masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sebagian siswa tidak memperhatikan pelajaran yang diterangkan guru.

Penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut

(Roestiyah, 2001: 1) “Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, tepat pada tujuan yang diharapkan.” Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran crossword puzzle. Menurut (Johnson, 2004: 113) “Crossword puzzle adalah suatu permainan teka-teki (puzzle) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.” Dengan menggunakan media pembelajaran crossword puzzle dapat memudahkan siswa untuk meninjau ulang (review) materi-materi pelajaran atau memudahkan siswa dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan oleh guru (dalam Ermaita dkk, 2016).

Menurut Sulfia (2017) media crossword puzzle memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi membaca, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan menambah wawasan dalam menganalisis setiap bacaan serta dapat melatih daya ingat mereka. Menurut Njorege, dkk (2013) untuk mengganti kebiasaan menghafal materi pada cara belajar peserta didik, teka-teki silang (TTS) dapat digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran yang berdampak pada pengembangan teori dan memotivasi para peserta didik (dalam Kartina dkk, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu bentuk *Crossword puzzle*. Ini terbukti efektif dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena dengan cara menggunakan media *Crossword puzzle* merupakan bagian dari media dapat menunjang proses permainan berpikir dalam pembelajaran dan dapat membuatnya menjadi sesuatu yang bisa dilihat dan diamati. *Crossword puzzle* salah satu alat pembelajaran yang mengandung unsur belajar dan bermain, sehingga media ini efektif digunakan dalam proses belajar (dalam Eriska, 2018).

Pembelajaran *Crossword puzzle* ini sudah pernah diuji cobakan oleh Ayu Elma (2018) di SMP Negeri 1 Bukit Kemuning Lampung Utara yang menunjukkan bahwa adanya

peningkatan pemahaman siswa, pada pra survey pemahaman peserta didik 21,87%, pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 25% sehingga meningkat menjadi 46,87%, pada siklus II mengalami peningkatan 43,75% sehingga meningkat menjadi 90,62%, terbukti bahwa penerapan *Crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada penerapan media *Crossword puzzle* berbasis 4C untuk memotivasi pembelajaran siswa.

Media *Crossword puzzle* dapat memberikan nilai positif untuk peserta didik, yaitu siswa selalu berlomba untuk mendapatkan jawabannya yang benar, sehingga muncul persaingan sehat antar kelompok. Media *Crossword puzzle* berbasis *Creative, Communication, Collaboration, Critical* (4C) ini menekankan siswa untuk berkolaborasi, komunikasi terhadap 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* menarik mungkin. Dengan hal ini siswa dalam proses pembelajaran menghasilkan hasil belajar yang diharapkan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (dalam Salamah, 2019). Alasan dipilihnya materi penyakit dalam organ pencernaan manusia, karena dalam materi ini diperlukan pemahaman dan berpikir kritis dalam membedakan penyakit organ pencernaan manusia, sedangkan waktu pembelajaran peserta didik relative singkat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan menggunakan crossword puzzle pada pembelajaran IPA kelas V yang difokuskan pada motivasi belajar siswa. Dengan demikian judul yang diambil dalam penelitian ini adalah **“Penerapan Media Crossword Puzzle Berbasis 4C Pada Materi Penyakit Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN Keboananom Gedangan.”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar dalam penggunaan media *Crossword puzzle* berbasis 4C pada materi penyakit organ pencernaan manusia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru selama proses penerapan media *Crossword puzzle* berbasis 4C pada materi penyakit organ pencernaan manusia?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam menerapkan media *Crossword puzzle* berbasis 4C pada materi penyakit organ pencernaan manusia?
3. Bagaimana respon siswa pada penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis 4C materi penyakit organ pencernaan manusia kelas V SDN Keboananom Gedangan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dalam proses penerapan media *Crossword puzzle* berbasis 4C pada materi penyakit organ pencernaan manusia.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menerapkan media *Crossword puzzle* berbasis 4C pada materi penyakit organ pencernaan manusia.
3. Mendeskripsikan respon siswa pada penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis 4C materi penyakit organ pencernaan manusia kelas V SDN Keboananom Gedangan.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu terdapat beberapa variabel yaitu media *Crossword puzzle* dan Materi penyakit dalam organ pencernaan manusia. Namun variabel ini tidak

saling terikat karena dalam penelitian ini tidak menguji hipotesis serta tidak menjelaskan hubungan antar data satu dengan data lainnya. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Media *Crossword Puzzle* Berbasis 4C

Media *Crossword Puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti diterapkan sebagai media pada materi penyakit organ pencernaan manusia. Penerapan Media *Crossword puzzle* berbasis *Creative, Communication, Collaboration, Critical* (4C) ini menekankan siswa untuk berkolaborasi, komunikasi terhadap 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* menarik mungkin. Dengan hal ini siswa dalam proses pembelajaran menghasilkan hasil belajar yang diharapkan. Adapun Indikator variabel dipecah menjadi beberapa, pertama Aktivitas guru saat penerapan media crossword puzzle adalah kegiatan yang dilakukan guru ketika menerapkan media crossword puzzle kepada siswa. Kegiatan tersebut yaitu kegiatan guru dalam menyampaikan materi penyakit organ pencernaan manusia dengan menerapkan media crossword puzzle. Kedua, aktivitas siswa dalam penerapan media crossword puzzle adalah yang dilakukan oleh siswa ketika menggunakan media crossword puzzle. Kegiatan tersebut yaitu aktivitas siswa dalam mengerjakan media crossword puzzle mengenai materi penyakit dalam organ pencernaan. Ketiga, respon siswa adalah perilaku yang ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil dari penerapan media crossword puzzle yaitu dengan menunjukkan keantusiasan siswa dalam melakukan media crossword puzzle, kesenangan siswa mengenai materi penyakit dalam organ pencernaan manusia menggunakan media crossword puzzle.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan pengetahuan dalam mengaplikasikan teori yang diperoleh di bangku kuliah serta dapat menjadi referensi pihak lain yang akan melakukan penelitian lanjutan.

2. Bagi siswa

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Meningkatkan motivasi siswa dengan diterapkannya media *Crossword puzzle*.
- c. Dengan diterapkannya media *Crossword puzzle*, memberikan alternatif kepada peserta didik untuk mempermudah mengingat materi penyakit pada organ pencernaan manusia.

3. Bagi guru

- a. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar.
- b. Mampu menghidupkan suasana kelas dengan media yang diterapkan.
- c. Menambah variasi guru dalam mengajar agar peserta didik aktif.

4. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini sekolah dapat ikut memotivasi pihak sekolah secara menyeluruh dalam memperbaiki dan menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

