

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan adalah dunia bermain, dengan bermain dia memperoleh kepuasan fisik maupun mental. Ini merupakan dasar bagi perkembangan anak serta bekal untuk menempuh pendidikan lebih lanjut (Agus Sumanto, 2010: 1). Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa.

“Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Usaha tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan siswa untuk membangun pemahaman terhadap konsep-konsep ilmu dan pengalaman. Konsep-konsep ilmu dan pengalaman ini diperoleh siswa dari sebuah komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa maupun antar siswa. Dari proses belajar tersebut siswa memperoleh hasil belajar dari suatu interaksi tindak belajar yaitu mengalami proses untuk meningkatkan kemampuan pada dirinya.

Guru menjadi sebuah titik pusat yang membimbing dan menciptakan suasana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki tujuan agar siswa berhasil dalam setiap pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini penting sekali untuk mempertimbangkan karena merupakan tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik guru perlu

memilih strategi pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode atau strategi yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial; seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (Nurhadi, 2010: 4). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diakui mempunyai berbagai kendala yang secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi proses belajar mengajar. Jika seorang pendidik tidak memiliki kreativitas dalam mengajar akan membuat peserta didik merasa jenuh sehingga tujuan kegiatan belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan efektif dan efisien. Selain itu satu-satunya yang di andalkan oleh peserta didik adalah hanya menghafal mati konsep dan teorinya saja. Akibatnya para peserta didik kehilangan kesempatan untuk memiliki kemampuan kritis dalam menganalisis fenomena-fenomena sosial yang ada di sekitar mereka.

Agar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diminati oleh peserta didik, pendidik harus merancang berbagai macam strategi, model, metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu dengan memilih strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menggali dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Kreativitas para peserta didik sangat diharapkan timbul dari dalam dirinya selain belajar aktif lewat sebuah permainan. Dengan fantasi yang dimiliki siswa akan membantu proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ketika pendidik menerapkan materi pelajaran jangan lupa untuk mengajak atau membawa peserta didik kedalam dunia fantasinya agar materi dapat diserap dengan baik karena

siswa menemukan cara bagaimana menyelesaikan masalah dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hampir keduanya tidak timbul karena kurangnya kepedulian para pendidik dengan kelemahan penguasaan konsep yang ada di sebagian besar peserta didik yang pada akhirnya menimbulkan kesulitan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga siswa menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial itu sulit dan membosankan. Seharusnya para guru menghilangkan hal tersebut dengan membuat siswa berpikir kreatif.

Peserta didik memikirkan, meletakkan dan mencari hubungan antara abstraksi kalau perlu siswa diperbolehkan untuk menghayalkan bentuk kongkrit dari materi ajar. Dengan demikian daya jiwa perasaan sebagai pemberi keterangan dan ketekunan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah atau persoalan dapat menunjangnya. Dan untuk hal itu diperlukan minat peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu dengan memberi motivasi peserta didik dengan sesuatu yang di senangi, pada umumnya semua manusia akan lebih memilih hal-hal yang menyenangkan daripada hal-hal yang menyedihkan. Seperti contohnya siswa akan merasa senang kalau gurunya tidak masuk kelas. Maka tugas para guru adalah memutar balikkannya. Jadikanlah siswa menjadi sedih ketika gurunya tidak hadir karena takut pelajarannya ketinggalan serta strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak monoton. Sehingga siswa menginginkannya gurunya untuk selalu hadir di kelas.

Hasil observasi awal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sungai Raya adalah kurangnya kepedulian para pendidik dengan kelemahan penguasaan konsep yang ada pada peserta didik sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Salah satunya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang cenderung satu arah yang

memungkinkan peserta didik menjadi pasif serta tidak adanya kemauan untuk lebih mendalami materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga dalam memecahkan masalah atau soal-soal yang ada kurang kreatif dalam berpikir.

Berdasarkan realita yang ada maka penulis mencoba menerapkan dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS). Strategi Teka-Teki Silang merupakan bentuk pengulangan materi yang pernah dipelajari sebelumnya. Sehingga diharapkan strategi ini mampu mengembangkan semua potensi yang dimiliki masing-masing peserta didik dalam berpikir maupun keterampilan dan tentunya memotivasi peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan menerapkan strategi ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan respon yang positif terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

B. Masalah Penelitian

Masalah umum dalam penelitian ini adalah: “bagaimanakah pengaruh penerapan strategi teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?”.

Adapun sub-sub masalahnya antara lain:

1. Bagaimanakah penerapan strategi teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?

2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?
3. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi teka-teki silang pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?
4. Apakah terdapat pengaruh penerapan strategi teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui penerapan strategi teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi

persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

3. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.
4. Untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS Terpadu melalui strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS).
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS).

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan dengan manfaat teoritis yang telah dikemukakan di atas maka penulis mendapatkan beberapa manfaat praktis antara lain:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

- 2) Membantu dalam menguasai materi pelajaran dengan baik setelah menerapkan strategi teka-teki silang (TTS).

b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan informasi tentang kemampuan siswa.
- 2) Sebagai salah satu alternatif pengajaran yang dapat dilakukan guru untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan memperbaiki proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran aktif.

c. Bagi IKIP-PGRI Pontianak

Untuk menambah referensi perpustakaan berupa hasil penelitian, yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembinaan terhadap guru guru, khususnya guru Ilmu Pngetahuan Sosial.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar dapat memperjelas batasan dari penelitian ini, perlu ditetapkan ruang lingkup penelitian yang diteliti yang terdiri dari variabel penelitian dan defenisi operasional, sebgai berikut:

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 38) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 160) “variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai yang dapat ditarik kesimpulan.

Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua macam variabel, yaitu:

a. Variabel Bebas

Menurut Zulfadrial (2012: 14) “variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat”. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan strategi teka-teki silang (TTS) dengan aspek sebagai berikut:

a. Persiapan Guru dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Persiapan TTS kosong.
- 2) Pembuatan ringkasan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
- 3) Persiapan alat evaluasi berupa soal pilihan ganda.

b. Langkah KBM Belajar IPS dengan TTS dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Penugasan siswa membaca buku paket pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
- 2) Pengerjaan TTS siswa diberikan batasan waktu 60 menit yang tercepat dan benar memperoleh reward.
- 4) Perolehan jawaban TTS di buku paket digaris bawahi.
- 5) Pengerjaan TTS bebas (tidak mencontek).
- 6) Hasil pengerjaan TTS di kumpulkan dan di koreksi silang.
- 7) Diberikan nilai/skor dan di dokumentasikan.

8) Ulangan harian diadakan pertemuan berikutnya.

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2012: 39) “Variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, yang diambil melalui pemberian tes formatif (ulangan harian) dengan indikator hasil belajar, yaitu:

- 1) tingkat pengetahuan (*knowledge*)
- 2) tingkat pemahaman (*comprehension*)
- 3) tingkat penerapan (*application*).

2. Defenisi Operasional

Definisi operasional digunakan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan isi dan agar dapat memperjelas pengertian yang digunakan dalam penelitian ini. Maka perlu diberikan penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Strategi Teka-Teki Silang (TTS)

Strategi adalah suatu cara yang telah disusun dan direncanakan dengan cermat. Sedangkan Teka-Teki Silang (TTS) merupakan sebuah permainan yang berbentuk kotak-kotak persegi yang terdiri dari satu baris dengan beberapa kolom dan satu kolom dengan beberapa garis. Jadi Strategi Teka-Teki silang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara menerapkan sebuah permainan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan belajar di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai

Raya Kabupaten Kubu Raya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Pencapaian tujuan pendidikan disini adalah hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan menggunakan tes formatif.

