

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi akan terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi oleh pendidik. Jadi, pola Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) itu perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi dimasa yang akan datang. Pendidikan IPAS memiliki peran yang penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran yang ideal. IPAS juga dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya.

Menurut Rizki, (2023: 36) pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah

(keingintahuan yang tinggi, kemampuan berfikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang menimbulkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi di lingkungan sekitarnya. (Irfana, 2023: 6231).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang digabungkan menjadi satu sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang dapat memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif. Dengan mempelajari IPAS, siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam berbagai aspek termasuk pengetahuan dan keterampilan. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan mengatasi rendahnya hasil belajar siswa tentunya hal utama yang dapat dilihat yaitu bagaimana peningkatan hasil belajar tersebut.

Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai dan sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu. (Valiant, 2016: 114) Belajar tidak hanya penguasaan konsep

teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita- cita, keinginan dan harapan. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Jadi, hasil belajar yaitu tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran sekolah.

Menurut Nana (2004: 116) hasil belajar bahasa Indonesia adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwatt Kingsley dalam bukunya sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengajaran, (3) sikap dan cita- cita. Hasil belajar pada dasarnya terjadi proses perubahan tingkah laku dari tidak tau menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada peserta didik. Menurut Nasution dalam Supardi (2015: 87) menyatakan bahwa:Keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan seleksi hasil dari belajar, sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan peserta didik yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu, untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah peserta didik dapat dinaikkan kelas, untuk menentukan peserta didik dapat dinaikkan kelas ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memberikan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru, atau untuk penempatan, agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan peserta didik pada kelompok yang sesuai. (Dimiyati, 2009: 200)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis yang diraih setelah menerima pengalaman belajar. Untuk memperoleh hasil belajar dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses

kegiatan belajar mengajar berikut. Hasil belajar siswa juga dapat ditingkatkan melalui penerapan strategi *active learning* yang efektif.

Strategi Active Learning menggunakan media *Crossword Puzzle* merupakan suatu strategi yang berbentuk permainan teka-teki silang. Strategi ini dapat mengurangi tekanan dan rasa bosan peserta didik dalam belajar serta dapat menjadikan peserta didik lebih memperhatikan pelajaran karena strategi ini melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar sehingga tidak ada lagi peserta didik yang bermain dan bercerita dengan temannya (Wina, 127: 2006). Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Strategi Active Learning menggunakan *Crossword Puzzle* merupakan salah satu pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Dalam belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasa suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Zain, 73: 2008). Jadi, strategi active learning menggunakan media *Crossword Puzzle* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil

belajarnya. Peran aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran mempunyai peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sehingga dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran sangat berperan penting dalam memaksimalkan aktifitas pembelajaran yang dilakukan, terutama pada mata pelajaran yang peserta didik pelajari, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara pendidik dan peserta didik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Hal ini akan mengakibatkan kelas menjadi lebih aktif, dimana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Strategi *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Beberapa manfaat bermain *Crossword Puzzle* bagi anak-anak (peserta didik) antara lain adalah dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan meningkatkan keterampilan social (Zain, 73: 2008). Dari manfaat *Crossword Puzzle* tersebut, terlihat penting sekali strategi ini, karena selain dapat melatih dan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik juga dapat

melatih dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi dengan yang lain.

Mengajar dengan menggunakan strategi sangat perlu untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Pendidik harus memilih strategi yang dapat menarik minat belajar anak didik agar tidak membosankan dan monoton sehingga anak didik tidak merasa bosan dan akan lebih aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V SD Negeri 05 Kota Bengkulu, Ibu Susiana, S.Pd pada tanggal 23 April 2025 diperoleh informasi bahwa anak-anak terlihat sangat aktif didalam kelas sehingga seorang guru harus dituntut agar dapat lebih menguasai kelas guru harus lebih berpikir kritis dan inovatif yakni dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Karena masih kurangnya penerapan pada medi pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang menyebabkan ketertarikan pada siswa dalam pembelajaran. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media ceramah di dalam kelas tanpa menggunakan media pembelajaran.

Pada proses belajar mengajar kelas V, ketika guru masuk kelas siswa masih terlihat bermain, mengobrol dengan temannya, dan belum mempersiapkan alat-alat untuk belajar. Ketika dalam pembelajaran, siswa kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Sehingga siswa masih kurang

memahami materi dalam pembelajaran IPAS. Menyebabkan hasil belajar IPAS siswa kelas V yang terdiri dari kelas VA pada ulangan harian, terdapat 11 siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Hasil belajar siswa kelas VB yang terdapat 12 siswa yang nilainya masih dibawah KKM yaitu KKM IPAS adalah 64. Sedangkan pembelajaran dikatakan tuntas apabila 70% siswa dikelas mendapat nilai diatas KKM. Hal tersebut dikarenakan pendidik masih menggunakan metode konvensional. Pendidik hanya menggunakan buku cetak dan jarang menggunakan bantuan media. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (teacher center) yang mana pendidik lebih banyak dalam menjelaskan materi, lalu meminta peserta didik untuk mengerjakan soal. Hal-hal ini menyebabkan lemahnya pemahaman peserta didik sehingga memicu pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS beberapa peserta didik di SD N 05 Kota Bengkulu masih tergolong rendah sehingga diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini diuji coba salah satu media pembelajaran yaitu media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Dengan adanya pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), diharapkan siswa dapat merangsang daya imajinasinya untuk memahami imajinasinya untuk memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* akan jauh lebih menyenangkan karena media tersebut dapat memperbesar minat dan perhatian siswa di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data peneliti yang terdapat beberapa penelitian yang berkait dengan pengaruh penerapan strategi *active learning* dengan menggunakan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 05 Kota Bengkulu. Adapun penelitian yang relavan dengan penelitian peneliti yaitu :

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Nurmainina (2022) dengan judul “ Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor “. dalam EduGlobal: Jurnal penelitian pendidikan Volume 02 Nomor 01. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif antara strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Objek penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas IV. Sedangkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Adapun perbedaan yang lain adalah penelitian sebelumnya menguji strategi *crossword puzzle* untuk memuat mata pelajaran tematik sedangkan penelitian ini fokus ke muatan terpadu IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh.

Sedangkan penelitian yang dilakukan Juhaeni, dkk (2022)

dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan “. dalam Jurnal Of Instructional and Development Researches Volume 02 Nomor 06.. Kesamaannya adalah sama-sama menggunakan teka-teki silang dalam penelitian ini disebutkan sebagai *crossword puzzle* dan kesamaan dalam muatan pembelajaran yaitu sama-sama muatan pembelajaran IPA hanya materi berbeda dan kini pembelajaran IPA sudah menjadi Pembelajaran IPAS. Penelitian dahulu menggunakan materi perkembangbiakan tumbuhan sedangkan penelitian ini menggunakan materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Sementara perbedaan lainnya pada penelitian ini dan penelitian yang dilakukan Juhaeni yaitu objek penelitian dahulu objeknya adalah kelas VI sedangkan penelitian sekarang adalah kelas V.

Penelitian yang dilakukan oleh Hwang, G. J., & Chen, C. H.(2016) dengan judul “Using *Crossword Puzzle* to Improve Student Engagement and Learning in Science and Social Studies Classrooms” dalam *Educational Technology & Society*, 19(1), 266-277. Dalam hal ini peneliti menemukan perbedaan dan juga kesamaan dari peneliti terdahulu. Kesamaannya adalah sama-sama menggunakan teka-teki silang dalam penelitian ini disebutkan sebagai *crossword puzzle*. Kemudian perbedaan dalam muatan pembelajaran yaitu muatan pembelajaran sains dan studi sosial dan peneliti sekarang menggunakan pembelajaran IPAS.

Penelitian yang dilakukan oleh Yilmaz, R., & Sahin, F (2018) dengan judul “The Effectiveness of *Crossword Puzzle* in Enhancing Student Learning in Science and Social Studies”. dalam *Journal of Educational Computing Research*, 56(4) 419-435. Dalam hal ini peneliti menemukan perbedaan dan juga kesamaan dari peneliti terdahulu. Kesamaannya adalah sama-sama menggunakan teka-teki silang dalam penelitian ini disebutkan sebagai *crossword puzzle*. Kemudian perbedaan dalam muatan pembelajaran yaitu muatan pembelajaran sains dan studi sosial dan peneliti sekarang menggunakan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang diatas, maka dapat dilakukan penelitian eksperimen dan suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Dalam hal ini penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning* Dengan Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 05 Kota Bengkulu.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Dalam pembelajaran IPAS, guru masih menggunakan media ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.

2. Siswa kurang motivasi belajar sehingga timbul rasa kurang semangat dalam proses pembelajaran.
3. Masih rendahnya hasil belajar IPAS siswa, dilihat dari nilai rata-rata siswa dibawah KKM.
4. Siswa masih kurang memahami materi pembelajaran IPAS.
5. Masih kurangnya penerapan media pembelajaran yang kreatif/ inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terarah, maka perlu diberikan suatu batasan dalam penelitian untuk bisa ditinjau secara rinci dan mendetail. Batasan masalah dari penelitian yang dilaksanakan ini ialah mengenai:

1. Media visual dibatasi pada strategi media *crossword puzzle* yang dimaksud pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap minat hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 kota bengkulu.
2. Mata pelajaran IPAS difokuskan pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh dikelas V bab 5 topik B semester 2 (genap).

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan tersebut, maka peneliti merumuskan rumusan masalah yang akan berguna sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana pengaruh strategi *active learning* dengan menggunakan media

crossword puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 kota bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *active learning* dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Kota bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi peneliti dan semua pihak yang berkaitan. Adapun secara garis besar, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan tentang strategi, media dan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

2. Secara Praktis

a) Bagi Peneliti

Memberikan hasil agar dapat menerapkan dan menggunakan media *crossword puzzle* dengan baik dan optimal serta memacu peneliti untuk dapat menerapkan media- media yang lain.

b) Bagi Guru

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh tentang pada media *crossword puzzle*

c) Bagi Siswa

Menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dalam pembelajaran organ pernapasan manusia

