# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang terpenting dalam kegiatan pendidikan, dengan demikian peran seorang guru sangatlah penting, selain diharuskan mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, seorang guru juga harus mendalami ilmu yang diajarkan kepada peserta didik, seorang guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran sesuai dengan materi dan karakter peserta didik agar sesuai dengan perkembangan diri peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan bermoral (Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk ditingkat pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologi terbaru disekolah dasar, seperti Augmented Reality, terus dikembangkan. Teknologi Augmented Reality merupakan teknologi yang dapat menampilkan objek digital secara 2D maupun 3D secara real time (Hidayat dkk, 2021: 1-2). Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa mengahdapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022: 202)

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan belajar-mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi. Pendekatan mengajar seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Arti bermkna disini dikarenakan dalam pembelajaran terpadu diharapkan anak didik akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari dengan melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Dalam pelaksanaanya, pendekatan pembelajan tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada hari selasa 22 Februari 2022 di SD Alif Inayah Medan Johor. Peneliti mendapatkan hasil bahwa Pembelajaran Tematik di kelas IV SD Alif Inayah masih rendah. Masih banyak peserta didik yang tidak lulus Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dari 28 siswa kelas IVA sebanyak 7 siswa yang tidak lulus Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata rata 70,0. Sedangkan dari 28 siswa kelas IVB sebanyak 14 siswa yang tidak lulus Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata rata 69,5. Dari hasil data yang peneliti temukan, peneliti memilih kelas IVB sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas IVA sebagai kelas kontrol.

Pada saat observasi berlangsung peneliti melihat banyak sekali peserta didik yang kurang aktif dan kurang semangat pada saat pembelajaran tematik berlangsung, hal ini disebab kan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran tematik sehingga hanya fokus untuk menjelaskan materi saja. Setelah penjelasan selesai, guru langsung memberikan latihan-latihan soal, jika waktu untuk menyelesaikan latihan tidak cukup maka siswa diberikan waktu tambahan untuk mengerjakan nya dirumah. Hal ini yang akan menyebabkan siswa merasa bosan dan malas untuk mengerjakan PR sehingga hasil belajar siswa pun menjadi rendah. Jikapembelajarandilakukandenganstrategipembelajaran yang lebihbervariasidanmenyenangkanakanmembuatmuridlebihantusias, berminatdanbersemangatdalammengikutipembelajarandanmembuathasilbelajarsiswa menjadi meningkat.

Dalampembelajarandiperlukanadanyasuatupembelajaranaktif yang manasetelah guru menerangkanmateri, pesertadidikharusdiberitugas yang menarik agar siswabersemangatdanberfikiraktif.Untukitu guru harus memakai strategipembelajaran yang tepat denganmenggunakanmetode-metodedan model-model pembelajaran yang aktif.Menurut peneliti salahsatustrategi yang cocokditerapkandi kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle*, dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini peserta didik akan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, siswa akan bermain dan mengingat materi pembelajaran yang sudah pernah dijelaskan oleh guru.

Menurut Taufikin (2021) dalam jurnal nya yang berjudul *Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle Sebagai Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Vol 10, No 1 2021(164)* menyebutkan bahwa *Crossword puzzle*merupakansalahsatustrategipembelajaranaktif yang mengandungpermainanasahotak, terutamastrategibermainuntukmendapatkanpenguasaankosakata/mufradatdalampembelajaranbahasa Arab. Selainsebagaistrategi yang mengandungpermainan, jugadapatdijadikansebagaialternatifdalamteknikpenilaian.

Sementara itu menurut (HisyamZaini, 2020: 71)teka-tekisilangdapatdigunakansebagaistrategipembelajaran yang baikdanmenyenangkantanpameninggalkanesensibelajar yang sedangberlangsung. Selanjutnya menurut Mursilah (2020) dalam jurnal *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja Volume 1, No. 1, Februari 2020(40)* mengatakan *crossword puzzle*(teka-tekisilang) inimerupakansusunantespeninjauankembalidalambentukteka-tekisilang yang dapatmengundangminatdanpartisipasipesertadidik. Teka-tekisilanginibisadiisisecaraperoranganataukelompok.

Menurut Dini Umniyah dkk (2021) dalam jurnalnhya yang berjudul *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Crossword Puzzle Dalam Tema Lingkungan Sahabat Kita volume 1,No. 1, januari-juni 2021* mengatakan bahwa *crossword* Puzzle (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka–teki silang (*Crossword Puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin mengetahui apakah strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Tematik. Maka dari itu peneliti akan meneliti tentang bagaimana “**pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik dikelas iv sd alif inayah medan johor**”

## **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendah nya nilai tematik di kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran.
3. Ketika guru selesai menjelaskan materi, guru langsung memberikan latihan latihan soal, dan memberikan PR, hal ini yang akan menyebabkan siswa merasa bosan dan malas untuk mengerjakan PR sehingga hasil belajar siswa pun menjadi rendah

## **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh peneliti maka adapun batasan dalam penelitian ini lebih memfokuskan ke pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang akan diterapkan di SD Alif Inayah Medan Johor yang mengarahkan pada hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi perumusan masalah penelitian ini yaitu adakah pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor?

## **Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diambil tujuan penelitian ini yaitu : Untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Pengaruh dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan hasil belajar siswa dikelas kontrol tanpa menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

## **Manfaat Masalah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. **Siswa**

Dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan siswa dapat diberikan kesempatan untuk belajar mengingat materi yang sudah pernah diajarkan oleh guru

1. **Guru**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam perubahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan dipakai sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pelajaran agar lebih menarik.

1. **Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak-pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai bahan informasi bahwa strategi pembelajaran aktif seperti *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor.

1. **Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor.

## **Anggapan Dasar**

Setiap penelitian membutuhkan suatu anggapan dasar, dan kebenaran dari anggapan dasar tersebut tidak perlu diragukan lagi kebenarannya. Anggapan dasar diperlukan karena melalui anggapan dasar tersebut merupakan titik awal dalam mendekati masalah.

Adapun yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.