

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang berkualitas merupakan usaha untuk menghadapi pendidikan di era 4.0. Pendidikan diharapkan relevan dengan kemajuan pengetahuan yang semakin berkembang. Tentunya kualitas pendidikan dapat ditingkatkan oleh pendidik melalui inovasi, misalnya metode ataupun media yang digunakan guna menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir yang diajarkan dan dicapai di sekolah yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi salah satunya berpikir kritis.

Namun kenyataannya masih banyak guru yang kurang memanfaatkan sumber belajar dan terbatasnya fasilitas media juga salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar dan tidak berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa terutama pelajaran IPS yang mencakup hafalan dan cenderung dianggap siswa sebagai salah satu pelajaran yang sangat sulit dan membosankan.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang penting bagi kehidupan setiap manusia, oleh sebab itu pendidikan bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer di era globalisasi ini. Dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, setiap pelajaran diajarkan sesuai dengan tujuannya masing-masing dalam mempersiapkan siswa terjun dalam masyarakat. IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik.

Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan IPS dalam kurikulum yang dipakai yaitu Kurikulum 2013 hendaknya para pendidik mampu menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan mengasikkan bagi siswa, sehingga siswa belajar dengan nyaman di sekolah.

Tujuan utama dalam penguasaan pembelajaran IPS yaitu siswa memiliki kemampuan dasar untuk memahami berbagai konsep, teori dan fakta yang ada dalam kehidupan sosialnya agar mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta dapat mengembangkan kehidupan sesuai dengan tuntutan jamannya.

Guru yang profesional harus tahu memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru yang profesional akan tahu cara mendekati, mengarahkan, dan melayani kebutuhan siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, ia harus mampu memilih dan menerapkan metode, strategi, serta media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Adanya kecenderungan pola pembelajaran yang terpusat pada guru dialami oleh siswa kelas VI di SDN Serang 7. Pola belajar seperti ini yang berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Minimnya guru yang memanfaatkan sumber belajar dan terbatasnya media atau alat peraga juga merupakan faktor penyebab rendahnya minat belajar dan kemampuan berpikir kritis khususnya untuk mata pelajaran IPS yang cenderung dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan membosankan. Oleh karena itu, tidak heran apabila rata-rata hasil belajar IPS pada siswa kelas VI di SDN Serang 7 ini masih kurang memuaskan dengan rata-rata nilai di bawah KKM 75.

Berdasarkan hasil observasi awal saat studi pendahuluan, permasalahan yang dialami siswa kelas VI SDN Serang 7 adalah dalam proses menyampaikan materi pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan dan jarang digunakannya media yang mengajak siswanya untuk aktif bertanya ataupun berpikir kritis untuk

menyelesaikan masalah sehingga perlu alternatif yang dapat membuat siswa secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir kritis namun dengan pembelajaran yang tetap menyenangkan.. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Supriatna (2009) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa metode ceramah merupakan metode yang membuat siswa menjadi pasif dan tidak merangsang daya pikir sehingga sebaiknya dibatasi, dan sebaiknya guru memberikan an banyak kesempatan secara aktif mengembangkan kemampuan dalam proses pembelajaran. Jika siswa tidak diberikan sedikitpun kesempatan untuk mengungkapkan pemikiran-pemikirannya, hal ini tentu berdampak pada tidak berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Melihat fenomena yang diuraikan di atas, maka salah satu alternatif untuk meningkatkan berpikir kritis IPS siswa adalah dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) pada siswa kelas VI SD Negeri Serang 7.

Menurut Sadiman et.all (2014:7) Media ialah seluruh benda yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa sehingga dapat menstimulasi pikiran, keinginan serta kepedulian siswa sehingga proses belajar terjadi. Oleh karena itu *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang sangat efektif karena dapat merangsang fikiran siswa dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sebab media tersebut menjadikan siswa berpikir kritis karena *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) merupakan media yang berisikan kotak-kotak kosong yang dilengkapi suatu jawaban di dalamnya dengan pertanyaan yang diberikan, maka dari itu guru dapat menggunakan Media teka teki silang sebagai alat bantu/media pembelajaran.

Alasan pemilihan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) sebagai media pembelajaran sedikit banyak telah

memunculkan semangat belajar dan rasa percaya tinggi pada setiap siswa.

2. Dalam penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) ini, terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.
3. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) ini sangat simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung.
4. Dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan untuk meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan sifat kompetitif siswa dalam permainan *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk menjawab soal dengan benar.

Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasa dalam petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata, yaitu pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, serta mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI Di SDN Serang 7”.

Adapun identifikasi masalah yang berkaitan dengan judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disampaikan guru.
3. Pelajaran IPS yang dianggap sulit, kurang menarik dan membosankan.
4. Hasil belajar IPS siswa rendah.
5. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kondisi awal siswa kelas VI di SDN Serang 7 sebelum menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)?
2. Apa sajakah hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas VI di SDN Serang 7?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi awal siswa kelas VI di SDN Serang 7 sebelum menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang).
2. Untuk mengidentifikasi hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas VI di SDN Serang 7.

3. Untuk mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7.

#### **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan IPS siswa kelas VI SD kedepannya, adapun manfaatnya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran mengenai penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Dengan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPS. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) diharapkan mampu membuat pembelajaran IPS menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna :

- a. Bagi sekolah dapat memberikan sumbangan pikiran dalam rangka memperbaiki media pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru-guru SDN Serang 7 sebagai bahan masukan dan menambah wawasan untuk kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* saat belajar IPS untuk meningkatkan kualitas belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS.
- c. Bagi siswa-siswa SDN Serang 7 kelas VI untuk menumbuhkan kebebasan bagi siswa untuk menemukan hal-hal baru bagi dirinya dalam pembelajaran IPS, dapat menghilangkan rasa jenuh pada saat

pembelajaran IPS, dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, dan dapat memudahkan siswa dalam menguasai dan memahami materi pelajaran dengan cara yang sederhana dan menyenangkan.