

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan langkah awal dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia sesuai dengan yang tercantum dalam Undang – Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 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 spiritual keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemajuan suatu negara dapat dipengaruhi oleh perkembangan zaman. Perkembangan zaman tersebut akan mendorong terjadinya perubahan dalam bidang pendidikan. Perubahan dalam bidang pendidikan dapat berupa perbaikan terhadap komponen – komponen pendidikan. Upaya perubahan dalam bidang pendidikan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik sehingga akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia suatu negara.

Ketercapaian dalam proses pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan dalam segi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) maupun yang berkaitan erat dengan nilai dan sikap (afektif). Dalam mencapai keberhasilan atau ketercapaian dalam pembelajaran ada beberapa hal yang mampu mendukung pendidik dalam proses pembelajaran seperti penggunaan metode pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu pelajaran bergantung pada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi seperti bagaimana cara seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada metode konvensional saja, akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sangat rendah. Selain itu, media pembelajaran yang tidak menarik digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran lebih berpusat pada pendidik kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar aktif dalam pembelajaran dikelas.

Khususnya pada pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang pembahasannya dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi. Hakikat, tujuan, dan karakteristik dari pembelajaran IPS sangat penting untuk dibahas, bukan hanya permasalahan pada pemahaman hakikat, tujuan dan

karakteristik saja tetapi pelajaran IPS juga masih menggunakan metode yang konvensional dalam penyampaian materi dikelas. Pembelajaran IPS bukan hanya untuk peserta didik saja tapi pemahaman terhadap hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna juga dapat dipahami oleh seluruh pendidik. Hal ini dilakukan untuk menambah wawasan pendidik dan mengembangkan kreativitas pendidik saat mengajar materi pada pembelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri peserta didik sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya. Pembelajaran IPS mampu memberikan pengertian sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, moral dan keterampilannya (Hopeman, 2022).

Terkait dalam hal ini pendidik dituntut untuk bisa membawakan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan berbagai inovasi dalam menyampaikan pembelajaran agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran sangat perlu untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Pemilihan strategi pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik nantinya. Strategi pembelajaran digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif (Hidayat, 2020). Pembelajaran aktif merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas.

Kegiatan pembelajaran harus memiliki hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan lainnya agar dapat berjalan dengan optimal. Kegiatan pembelajaran juga harus dapat menstimulus aktivitas belajar peserta didik yang lebih dominan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Saefudin dan Ika (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dengan memberikan rangsangan agar mereka tertarik dan ikut serta dalam proses pembelajaran.

Pendidik harus bisa memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan saat mengajar dikelas. Strategi pembelajaran merupakan cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu secara umum strategi pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dipilih dan dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik (Nuri, 2023).

Selain dalam pemilihan strategi pembelajaran yang harus dipilih dengan baik ada juga media pembelajaran yang bisa digunakan guna menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kehadiran media dengan menggunakan strategi pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran akan mendorong hasil belajar peserta didik karena peserta didik dengan sendirinya akan senang belajar melalui media dengan menggunakan strategi

pembelajaran sambil bermain yang merupakan suatu hal yang digemari oleh peserta didik, mereka tidak hanya bermain dan bersenang – senang tetapi mereka juga mendapat ilmu yang bermanfaat.

Pada pembelajaran IPS sudah banyak media yang digunakan seperti dengan *Power Point*, gambar dan poster. Pendidik harus bisa mencari dan menerapkan media yang menarik pada saat pembelajaran. Penggunaan media yang masih umum digunakan membuat peserta didik menjadi tidak tertarik untuk memahami pelajaran dimana hal ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran didalam kelas hanya diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal materi pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 17 Mei 2024 di MTsN 5 Pasaman, pada pembelajaran IPS mempunyai permasalahan dalam pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik masih menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Masalah dalam pengelolaan kelas di kelas VII adalah kebanyakan peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran, cenderung bergurau dengan teman sehingga aktivitas belajar menjadi kurang maksimal.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Malik (2019) hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal

tersebut dapat dilihat dari nilai tugas harian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII MTsN 5 Pasaman dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75.

Tabel 3.1

**Hasil Penilaian Harian Peserta Didik Kelas VII.5
Di MTsN 5 Pasaman Tahun 2024/2025**

No	Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai Peserta Didik	Keterangan Tuntas/ Tidak
1.	Ahmad Aldi Kemri	75	65	Tidak Tuntas
2.	Ahmad Satio	75	78	Tuntas
3.	Aji Aripin	75	82	Tuntas
4.	Apriboy Sando	75	70	Tidak Tuntas
5.	Asna Wira	75	60	Tidak Tuntas
6.	Dafid Adiamia	75	80	Tuntas
7.	Dela Puspita	75	60	Tidak Tuntas
8.	Faiz Mumtazi	75	71	Tidak Tuntas
9.	Fatma Sari	75	88	Tuntas
10.	Fayza Adila	75	50	Tidak Tuntas
11.	Fharasz Shifa	75	67	Tidak Tuntas
12.	Haqqal Hafisan	75	80	Tuntas
13.	Hardian Safitra	75	71	Tidak Tuntas

14.	Helmi Juipa	75	65	Tidak Tuntas
15.	Iska Fitriyani	75	85	Tuntas
16.	Keyhza Ghazani	75	45	Tidak Tuntas
17.	Melani Safitri	75	50	Tidak Tuntas
18.	Mesya Anatasya	75	78	Tuntas
19.	Muhammad Al – Fatih	75	55	Tidak Tuntas
20.	Muhammad Ihsan	75	60	Tidak Tuntas
21.	Muhammad Rijal	75	50	Tidak Tuntas
22.	Mutia Mutma Innah	75	89	Tuntas
23.	Nur Azizah	75	70	Tidak Tuntas
24.	Nurmarina	75	80	Tuntas
25.	Orija Novi Yanti	75	71	Tidak Tuntas
26.	Regina Fahira	75	68	Tidak Tuntas
27.	Riskia Salimma	75	78	Tuntas
28.	Selva Juita	75	85	Tuntas
29.	Shifa Afriyani	75	71	Tidak Tuntas
30.	Wesli Ahmad	75	60	Tidak Tuntas
31.	Zazqiya Ayu Lestari	75	50	Tidak Tuntas

(Sumber: Guru IPS Kelas VII MTsN 5 Pasaman)

Berdasarkan hasil penilaian harian peserta didik kelas VII.5 di MTsN 5 Pasaman nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 89 dan nilai terendah diperoleh

yaitu 45. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah penulis lakukan pada tanggal 17 Mei 2024 di MTsN 5 Pasaman khususnya terkait dengan pembelajaran IPS didapatkan bahwa dalam pembelajaran tersebut terdapat yang tuntas hanya 35, 48% sedangkan yang tidak tuntas diperoleh 64,51% sehingga hasil belajar kurang memuaskan karena model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan kurang tepat, maka membuat peserta didik tidak fokus disaat pendidik menjelaskan materi dan tidak lagi memperhatikan pelajaran dan respon peserta didik masih rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan guru IPS kelas VII pada tanggal 17 Mei 2024, bahwa hasil belajar peserta didik dapat dikatakan kurang baik sehingga nilai hasil penilaian harian peserta didik yang masih banyak yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) (Hazni Fitra, S.Pd).

Dilihat dari strategi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran IPS maka pendidik bisa menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah di sampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah di sampaikan, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dapat dijadikan sebuah pilihan bagi pendidik di dalam kelas ketika mengajar mata pelajaran IPS yang

membutuhkan kemudahan akses untuk memahami dan menghafal seluruh isi materi (Ardianto, 2023). Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini bisa membuat semangat belajar karena strategi ini dapat memacu diri peserta didik bisa lebih menggali konsep – konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan yang tinggi, strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dan juga secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di MTsN 5 Pasaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, permasalahan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* belum pernah digunakan dalam pembelajaran dikelas.
2. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah terdapat yang tuntas sebanyak 35,48% sedangkan tidak tuntas diperoleh 64,51%.
3. Pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah terkait strategi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 5 Pasaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, permasalahan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Rumusan Masalah Umum

1. Bagaimana gambaran hasil belajar *pretest* sebelum menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 5 Pasaman?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar *posttest* setelah menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 5 Pasaman?
3. Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 5 Pasaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan hasil belajar *pretest* sebelum menggunakan strategi pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di MTsN 5 Pasaman
- b. Mendeskripsikan hasil belajar *posttest* setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di MTsN 5 Pasaman?
- c. Untuk mengetahui Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di MTsN 5 Pasaman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Secara Teoretis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu memperbanyak pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat terkait dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 5 Pasaman.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik

Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, dapat menghilangkan rasa bosan, memberikan pengalaman kepada peserta didik secara nyata, aktif dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menambah wawasan pendidik berkaitan dengan strategi pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

c. Bagi MTsN/SMP

Penelitian ini dapat menjadi sarana peningkatan mutu pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran yang beragam.

d. Bagi Penulis

Dapat menambahkan wawasan dan pengalaman penulis dan menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian berikutnya.

G. Definisi Operasional

Defenisi operasional dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran yang jelas terhadap objek pembahasan, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami maksud dari penelitian.

1. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran. Metode ini melibatkan penggunaan teka-teki silang sebagai alat bantu belajar yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran.

2. Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan perubahan perilaku yang bersangkutan.

