

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk pengembangan diri manusia. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang tersebut, maka sudah seharusnya berbagai hal yang berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran mendapatkan perhatian yang lebih serius dalam upaya peningkatan sumber daya berkualitas

pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan merupakan modal besar dalam menghadapi persaingan di saat ini. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi salah satu faktor penentu tercapai tidaknya tujuan pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar jika komponen-komponen yang ada pada sekolah terpenuhi dan berfungsi sebagaimana mestinya. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif.

Seorang guru tidak hanya cukup menyampaikan materi pelajaran semata, akan tetapi guru juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Guru juga harus tepat dalam pemilihan metode dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa. Penggunaan metode pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat tentunya akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar yang

tinggi akan membawa perasaan senang, sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami atau diserap oleh siswa. Metode pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena metode pembelajaran menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran. Tanpa metode yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran tersebut harus mampu mengikutsertakan semua siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kenyataannya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti yang telah disampaikan di atas ternyata tidaklah mudah. Begitu pula yang terjadi pada pembelajaran IPS. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi dan tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki (Wina Sanjaya, 2008: 1-2). Idealnya suatu proses pembelajaran dibutuhkan strategi yang tepat khususnya dalam pembelajaran IPS yang telah dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTS Ismul Azhom khususnya di kelas VIII pada pelajaran IPS, siswa cenderung diam dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut dimungkinkan karena guru kurang bervariasi dalam penggunaan metode. Hasil Belajar di kelas ini juga tergolong rendah karena hanya 50% dari jumlah siswa (6 dari 12 Siswa) yang mencapai KKM sebesar 71. Apabila keadaan yang demikian terus terjadi, tujuan pendidikan akan semakin jauh untuk dicapai Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu cara pembelajaran yang dianggap cocok untuk memecahkan permasalahan di atas adalah dengan Model pembelajaran *Crossword fuzzle* atau Metode Teka-Teki Silang.

Keunggulan media *Crossword Puzzle* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. Peran aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan

salah hal yang sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus melakukan pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Media *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Himsyah Zaini, 2012: 71). Metode dan media pembelajaran aktif seperti ini yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pelajaran IPS kelas VIII MTS Ismul Azhom Karang Bahagia Kabupaten Bekasi

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian mengenai **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA KELAS VIII MTS ISMUL AZHOM KABUPATEN BEKASI.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Untuk itu, masalah yang hendak dipecahkan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VIII MTS Ismul Azhom Kabupaten Bekasi?
- 2) Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) IPS pada Kelas VIII MTS Ismul Azhom Kabupaten Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar IPS Dan perkembangan keaktifan siswa setelah penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Kelas VIII MTS Ismul Azhom Kabupaten Bekasi.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian di atas, maka ada beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Secara teoritis**, hasil teoritis ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam rangka memperkaya pengetahuan guru dapat memberikan acuan teori media pembelajaran khususnya Pembelajaran berbasis *crossword puzzle*.
2. **Secara praktis**
 - 1) Bagi siswa
Melalui media cetak berbasis *cossword puzzle* dapat Meningkatkan hasil belajar.
 - 2) Bagi guru
Menambah informasi dan bahan masukan bagi guru mata pelajaran sejarah dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
 - 3) Bagi sekolah
Dapat digunakan sebagai masukan dan kebijakan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah.
 - 4) Bagi peneliti
Dapat menjadi bekal pengetahuan untuk meningkatkan kinerja yang lebih baik sebagai calon guru