BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan identitas penting dalam kehidupan manusia. Diakui atau tidak pendidikan telah mengantarkan manusia pada tingkat peradaban yang tinggi. "Pendidikan merupakan sistem untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dalam segala aspek kehidupan". [1]

Fungsi pendidikan di Indonesia telah dijabarkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 sebagai berikut:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis secara bertanggung jawab.[2]

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa sasaran pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan sasaran pendidikan nasional yang terdapat dalam undang-undang, maka diperlukanlah suatu proses pembelajaran di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

---

[1]Piet A. Sahertian, *Konsep Dasar & Teknik Supervisi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 1.

[2]Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, (Jakarta: Cemerlang, 2003), h. 7.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah, di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa. Seseorang dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, salah satu mata peajaran yang di pelajari di madrasah ibtidaiyah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Banyak yang mengatakan mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa dan membosankan karena cakupan dari materi ini sangat luas dan juga materi ini merupakan mata pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah. Al-Mujaadilah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ.

Ayat di atas secara tidak langsung menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu pengetahuan.

Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar mencapai tujuan secara optimal. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses sebab akibat. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa, sehingga guru sebagai *figure central* harus mampu menetapkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya perbuatan siswa yang aktif, produktif, dan efisien.

Tujuan pendidikan IPS tercapai dengan baik apabila dalam proses pembelajaran guru mengoptimalkan interaksinya dengan siswa. Hal ini sesuai

dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 20 yang menyatakan, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Interaksi dalam hal ini yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPS biasanya didominasi oleh metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan di sekolah-sekolah termasuk di madrasah ibtidaiyah. Pembelajaran IPS diharapkan dapat menjadi wahana belajar yang menyenangkan bagi siswa, bila diperhatikan praktek pendidikan di madrasah selama ini, proses pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang menarik bagi siswa, pemberian konsep materi tanpa menggunakan media yang konkrit, suasana belajar yang menjenuhkan, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif dan perkembangan permbelajaran siswa kurang mendapat hasil yang baik.

Mempelajari IPS merupakan hal yang penting, namun sangat disayangkan pembelajaran IPS yang dilaksanakan selama ini masih bersifat monoton, yakni guru membacakan dan menjelaskan materi lalu siswa hanya disuruh mendengarkan kemudian lagi langsung disuruh untuk mengingatnya. Sementara dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengingat materi-materi tersebut, namun jika sudah berakhir pembelajaran tersebut, maka materi-materi yang dipelajari lama-kelamaan akan terlupakan. Hal ini membuat siswa merasa kesusahan karena harus mengingat kembali materi-materi tentang IPS tersebut.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sekarang guru-guru masih banyak menggunakan cara-cara tradisional dalam proses pembelajaran, seperti dalam proses pembelajaran IPS guru memberikan materi kemudian siswa mencatatnya. Siswa memahaminya dengan cara menghafalkan materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi belajar seperti ini menimbulkan kebosanan pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran inovatif (pembelajaran berpusat pada siswa) yang mampu melibatkan siswa, agar proses pembelajaran lebih efektif. Selain itu juga, pada proses pembelajaran IPS yang sering dijumpai adanya kecenderungan siswa tidak mau bertanya, meskipun ia belum memahami materi pelajaran IPS yang diajarkan tersebut sehingga dengan hal-hal yang negatif ini menyebabkan motivasi belajar IPS siswa menjadi menurun. Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar. Dengan menurunnya motivasi belajar siswa akan mengakibatkan menurunnya aktivitas belajar siswa bahkan akhirnya hasil belajar juga menurun.

Menghadapi persoalan di atas, berbagai upaya bisa dilakukan oleh guru. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Terdapat banyak model pembelajaran, di antaranya *word square* dan *crossword puzzle*. Model *word square* memiliki kemiripan dengan *crossword puzzle* yaitu diajarkan dalam bentuk permainan dengan menggunakan kotak-kotak

sebagai alat dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran IPS di sekolah. Dengan demikian, materi yang disampaikan akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar lebih optimal.

Proses pembelajaran IPS di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan saat ini masih menggunakan pembelajaran yang cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Dengan demikian proses interaksi antara guru dan siswa pada pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengetahui secara lebih mendalam tentang perbedaan model *word square* dan model *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa yang akan disusun dalam bentuk skripsi dengan judul "Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Penggunaan Model *Word Square* dengan Model *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran IPS di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar menggunakan model *word square* pada pembelajaran IPS di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan?
2. Bagaimana hasil belajar menggunakan model *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model *word square* dan menggunakan model *crossword puzzle* di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

"Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang dapat diamati (diobservasi)".[3] Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahpahaman dengan judul skripsi ini, penulis akan memberikan batasan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan penelitian sebagai berikut:

1. Perbedaan adalah beda atau selisih. Perbedaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *word square* dan model *crossword puzzle*.
2. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan (mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik) bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.[4]
3. Model *word square* adalah model pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Model ini juga model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban.
4. Model *crossword puzzle* adalah kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia.

---

[3]Sumandi Suryabrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 29

[4]Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 7.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *word square* pada pembelajaran IPS di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS di MIN Muara Banta Kabupaaten Hulu Sungai Selatan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model *word square* dan menggunakan model *crossword puzzle* pada siswa di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Manfaat praktis bagi guru antara lain sebagai berikut:

1) Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik.

2) Dapat dijadikan media pembelajaran yang bersifat variatif.

3) Guru dapat mengembangkan pemahaman peserta didik tentang IPS.

b. Peserta Didik

Manfaat praktis bagi peserta didik antara lain sebagai berikut:

1) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS.

2) Memudahkan peserta didik mengingat teori yang sudah dipelajari.

3) Menjadikan daya tarik serta menyenangkan pembelajaran yang dilakukan.

c. Sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah antara lain sebagai berikut:

1) Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar peserta didik dan kinerja guru IPS.

F. Hipotesis Penelitian

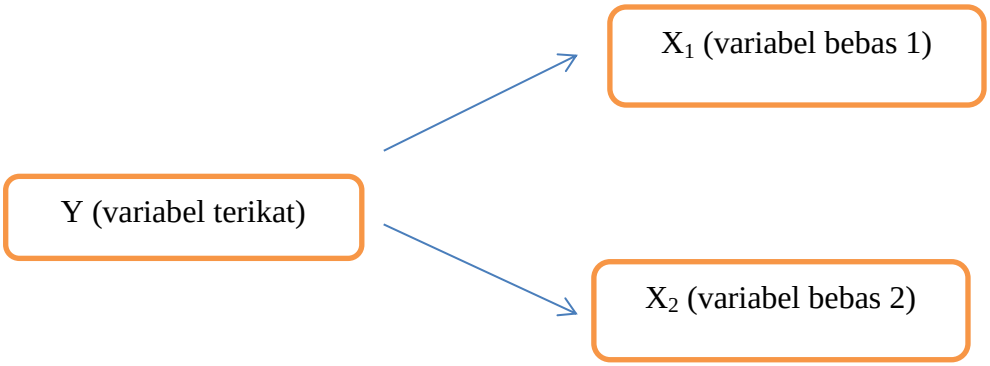
Hipotesis yang diajukan penulis yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$_{Ha}$ = Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan model *word square* dengan model *crossword puzzle* siswa di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

H_o = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan model *word square* dengan model *crossword puzzle* siswa di MIN Muara Banta Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan judul tersebut, maka akan diketahui apakah ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model *word square* (variabel X_1/variabel bebas 1) dan menggunakan model *crossword puzzle* (variabel X_2/variabel bebas 2) terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran IPS.



Keterangan:

Y : Hasil belajar

X_1 : Model *word square*

X_2 : Model *crossword puzzle*

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan karya ilmiah ini terdiri dari lima bab dengan garis-garis besar sebagai berikut.

Bab I pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis penelitian, kerangka pemikiran serta sistematika penulisan.

Bab II landasan teori memuat tentang hasil belajar, model pembelajaran *word square* dan model pembelajaran *crossword puzzle* serta pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Madrasah Ibtidaiyah.

Bab III metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV penyajian data dan analisis, yang meliputi tentang deskripsi data dan analisis data.

Bab V merupakan bab terakhir, yaitu penutup yang memuat tentang simpulan dan saran-saran.