

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa. Peran penting dari guru sebagai seorang pendidik adalah sebagai sumber belajar bagi siswa yang menguasai materi pelajaran, sebagai fasilitator bagi siswa untuk memudahkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan sebagai motivator yang harus selalu memotivasi siswanya. Tentu saja menjadi guru tidak mudah, tugas dari seorang guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran tetapi juga mendidik dan membimbing siswa serta menjadi tauladan yang baik bagi siswa. Dalam pelaksanaan pengajaran pun guru terus dituntut untuk mengemas materi pelajaran dengan cara yang semenarik mungkin, baik itu menggunakan media pembelajaran yang kreatif ataupun model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa, tujuannya agar membuat siswa menjadi nyaman di dalam kelas tanpa adanya rasa keterpaksaan atau malas saat mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Seiring dengan kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang ini, tentunya memberikan dampak yang besar juga pada kemajuan di dalam dunia pendidikan terutama kemajuan dalam metode pengajaran. Cara pengajaran yang baru sesuai dengan kurikulum 2013 ini adalah memusatkan kegiatan pembelajaran kepada siswa (*student Center*) bukan lagi guru yang menjadi

pusat (*teacher Center*) pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Artinya, kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 ini mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif. Namun pada kenyataannya, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, masih banyak guru yang menggunakan cara konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti ceramah, diskusi dan cenderung masih guru yang menjadi pusatnya.

Dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas siswa harus memiliki peran yang aktif dan tidak hanya sebagai pendengar yang pasif tetapi juga memberikan timbal balik kepada guru. Jika siswa cenderung hanya menjadi pendengar yang pasif, kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas menjadi tidak hidup dan bosan. Rasa bosan yang timbul di dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri menjadi kurang optimal dan di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

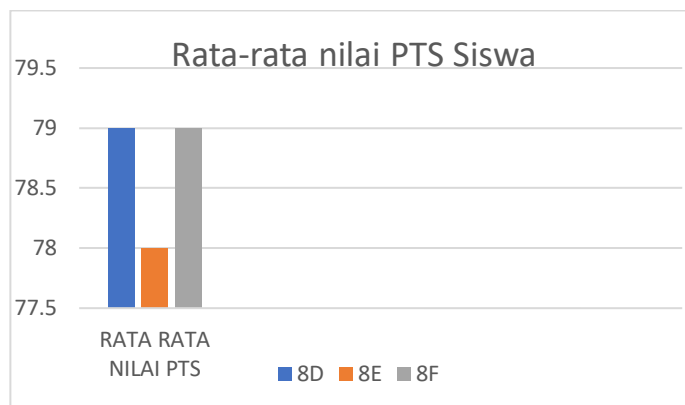
Untuk menghindarkan siswa dari rasa bosan dan motivasi belajar yang rendah, guru sebagai tenaga pendidik diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih senang ketika pelajaran tersebut sedang berlangsung, contohnya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat menghidupkan suasana kelas dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih berwarna dan aktif. Khususnya pada mata pelajaran IPS yang seringkali dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Banyak sekali anggapan bahwa pelajaran IPS hanya sekedar menghafal dan hanya melalui menghafal materi pelajaran IPS, sudah dapat menguasai pelajaran IPS.

Dalam hal ini guru sendiri juga dituntut untuk selalu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hal tersebut juga termasuk kedalam 4 kompetensi guru yaitu kompetensi profesional.

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMPN 139 Jakarta tepatnya di kelas VIII-E, siswa cenderung kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pelajaran, terutama pada pelajaran IPS. Selain tidak memperhatikan guru, timbal balik antara guru dengan siswa bisa dikatakan sangat minim, karena pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa cenderung diam dan bahkan tidak menjawab pertanyaan tersebut. Pada akhirnya guru sendiri yang menjawab pertanyaan yang seharusnya dijawab oleh siswa. Selain itu juga, siswa cenderung asyik sendiri, seperti mengobrol dengan teman sebangkunya dan bahkan ada yang tertidur.

Hasil belajar IPS siswa kelas VIII-E masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh sekolah, yaitu 75. Dari 36 Siswa, hanya 50% siswa yang hasil belajar IPS nya berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu juga cara pengajaran dari guru masih konvensional, yaitu hanya ceramah dan diskusi, begitupula dengan penggunaan media pembelajaran yang hanya mengandalkan *power point* dan menulis di papan tulis.

Gambar 1.1 Histogram Nilai PTS



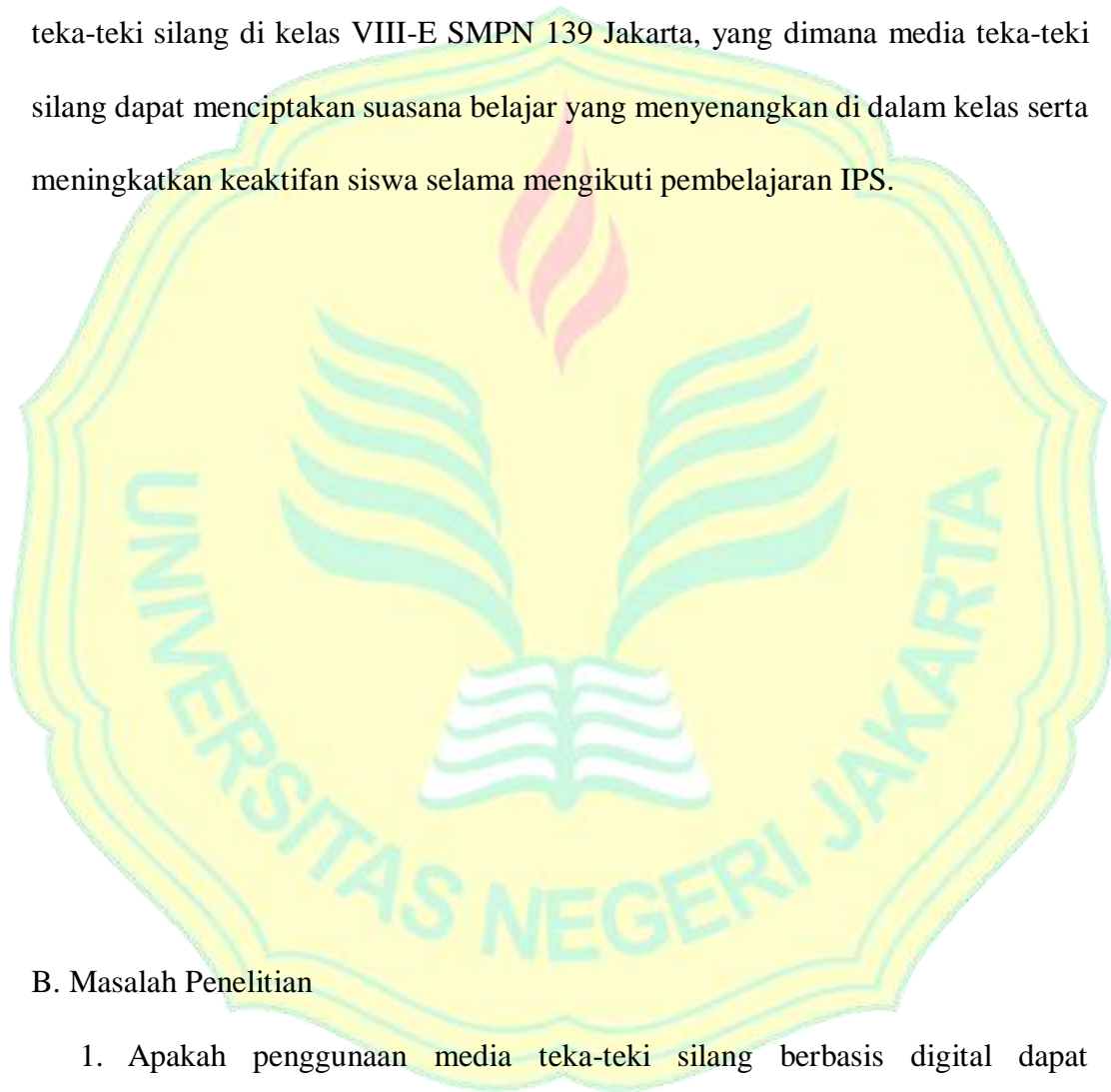
(Sumber: data pribadi peneliti)

Berdasarkan data nilai siswa pada tabel di atas, di antara ketiga kelas VIII-D, VIII-E, dan VIII-F hasil dari penilaian tengah semester (PTS) pada mata pelajaran IPS kelas VIII-E menempati urutan paling rendah, rata-ratanya hanya 78 dari 36 siswa.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII-E terutama pada mata pelajaran IPS dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik minat belajar dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, seperti penggunaan media pembelajaran teka-teki silang. Media teka-teki silang ini dikemas melalui permainan kelompok atau individu yang dapat menstimulasi daya pikir siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permainan teka-teki silang yang sifatnya edukatif ini dapat memacu siswa untuk saling berlomba-lomba menjawab atau memecahkan teka-teki yang diberikan, selain itu juga siswa menjadi merasa tertantang untuk menjawab soal-soal teka-teki silang dengan waktu yang sudah ditentukan. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dipadukan dengan permainan dapat menghilangkan kejenuhan

dan rasa bosan saat belajar serta mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan PKM, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media teka-teki silang di kelas VIII-E SMPN 139 Jakarta, yang dimana media teka-teki silang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas serta meningkatkan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran IPS.



B. Masalah Penelitian

1. Apakah penggunaan media teka-teki silang berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-E pada mata pelajaran IPS di SMPN 139 Jakarta ?

2. Apakah penggunaan media teka-teki silang berbasis digital dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII-E pada mata pelajaran IPS di SMPN 139 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah

- a. Memperoleh masukan bagi sekolah untuk dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Membantu sekolah untuk mengembangkan mutu pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

- a. Mendapatkan pembelajaran IPS yang lebih aktif dan menyenangkan.
- b. Membangkitkan semangat belajar siswa dalam mempelajari pelajaran IPS.
- c. Mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran IPS.
- d. Dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

3. Bagi Guru

- a. Mengembangkan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.
- b. Sebagai bahan masukan untuk lebih meningkatkan mutu pembelajaran IPS di dalam kelas.

4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan wawasan dan pengalaman yang baru dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif untuk siswa pada mata pelajaran IPS.
- b. Mampu mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang menjadi lebih baik lagi pada mata pelajaran IPS.
- c. Meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran di SMPN 139 Jakarta.

