

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan pikiran, kepribadian, dan spritual. Dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. “mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Tim redaksi (2011:7).

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Pendidikan yang dimaksud meliputi berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap yang diberikan kepada siswa secara bertahap dan berkesinambungan.

Hamdani Hamid (2013:14) Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengamalannya dalam interaksi dalam lingkungan perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas antara proses belajar dan perubahan sebagai bentuk bukti hasil yang di proses. Belajar dalam konteks sekolah adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu

perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi belajar yang dilakukan guru dan siswa dengan lingkungannya.

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Proses belajar yang baik, memungkinkan hasil belajar yang baik pula. Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar atau prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak dan suatu perubahan yang terjadi pada siswa yang berupa perubahan tingkah laku secara bertahap dan berkelanjutan yang dapat menyebabkan semakin bertambahnya pola perilaku yang positif.

Khanifatul (2013:14) Pembelajaran adalah proses usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat peserta didik belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru) yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Bambang Warsita (2016:198) Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan siswa. Dari proses pembelajaran akan terjadi sebuah kegiatan timbale balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik.

Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan

dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketetapan gerakan keterampilan kompleks. Benyamin Bloom dari Sudjana (2015:22).

Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan dan sikap dalam melakukan dan menyelesaikan suatu hal setelah siswa menerima pengalaman belajar, seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka atau nilai berdasarkan tes hasil belajar.

Upaya peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari bagaimana siswa itu telah mampu menyesuaikan diri bisa memanfaatkan apa yang ada disekitarnya. Seorang guru dapat melihat hasil belajar siswa dari berbagai sudut kinerja yang menyeluruh. Siswa yang mampu menempu proses belajar idealnya ditandai dengan hasil belajar yang tinggi. Hasil belajar dapat diamati dari tercapainya hasil belajar siswa yang ditentukan oleh kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbeda-beda. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya tingkat intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya

lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga dan sebagainya. Yudhi Munadi (2014: 10). Hasil Belajar menjadi sebuah pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam symbol, hurup maupun Kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak atau siswa. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam tujuan pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh positif bagi pencapaian hasil belajar. Dalam hal ini metode atau model pembelajaran yang tepat, diperlukan kreativitas dan kemampuan pengajar atau guru. Oleh karena itu guru diuntut meningkatkan profesionalisme dan keterampilannya dalam mengolah pembelajaran, sebab hanya dengan modal kompetensi guru dapat mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik. Intan A.R (2016: 45) Penerapan model pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang dimaksudkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, guna menjadikan inovatif, aktif dan kreatif.

Berdasarkan observasi oleh peneliti di SMA Negeri 1 Bunobogu Kabupaten Buol Sulawesi Tengah bahwa proses pembelajaran masih 1) Rendahnya hasil belajar siswa, 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, 3) pembelajaran belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu guru kurang memperhatikan keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, kurangnya perhatian serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini juga dipengaruhi oleh

penggunaan variasi mengajar kurang sehingga menyebabkan siswa menjadi malas menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru. Karena guru kurang memperhatikan siswa yang kurang berargumen dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar masih rendah atau tidak mencapai target yang diinginkan.

Sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki) pada mata pelajaran ekonomi karena dengan adanya model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki) dalam belajar membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan akan menimbulkan banyak hal positif pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa akan menjadi aktif, antusias, dan tidak bosan pada saat belajar.

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Observasi Awal**

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Ket
$\geq 75$	10	45,45%	Tuntas
$\leq 75$	12	54,55%	Tidak Tuntas
Jumlah	22	100%	

**Sumber: Data Hasil Belajar Siswa pada Observasi Awal**

Adapun KKM belajar siswa kelas X IPS pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Bunobogu yaitu  $\geq 75$ . Adapun data Hasil Belajar siswa dari jumlah siswa 22 orang kelas X IPS 3 pada mata pelajaran ekonomi, hanya terdapat 10 orang atau 45.45% yang tuntas atau mencapai nilai 75 sesuai dengan KKM,

sedangkan 12 orang atau 54.55% yang belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM.

Setelah diidentifikasi lebih lanjut, ternyata rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh beberapa aspek antara lain: 1) aspek dari siswa itu sendiri, rendahnya hasil belajar disebabkan karena kurangnya perhatian siswa pada saat guru mengajar, berkurangnya motivasi para peserta didik untuk belajar atau berpartisipasi dalam belajar, siswa sering sibuk dengan kegiatan sendiri didalam kelas, siswa sering keluar masuk pada saat guru mengajar, timbulnya rasa malas dalam belajar, siswa kurang menyenangi pelajaran, tugas sekolah hanya dijadikan beban, hasil belajar hanya untuk naik kelas dan lulus dari sekolah saja, dan semakin banyak siswa yang bolos pada jam pelajaran. 2) ditinjau dari cara mengajar guru kurang memperhatikan kondisi siswa didalam kelas, model pembelajaran yang diterapkan membuat timbulnya rasa bosan kepada siswa, guru kurang memperhatikan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, dan guru dalam memberikan tugas rumah secara terperinci menjelaskan cara penyelesaian tugas tersebut. Melihat dari kedua aspek tersebut maka perlu adanya pembenahan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah di tentukan di sekolah.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, maka peneliti berasumsi bahwa salah satu upaya yang harus dilakukan untuk dapat mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih tepat dan kreatif, yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta mampu membuat siswa terlibat

langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA TEKI) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS 3 DI SMA NEGERI 1 BUNOBOGU KABUPATEN BUOL SULAWESI TENGAH”**.

#### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X-IPS masih rendah, 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru. 3) Pembelajaran belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan.

#### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah peneliti yakni: “Apakah penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 3 di SMA Negeri 1 Bunobogu Kabupaten Buol Sulawesi Tengah.

#### **1.4. Tujuan Peneliti**

Adapun tujuan dalam pelaksanaan peneliti ini adalah, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dengan Penerapan model

Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki) Pada Siswa Kelas X IPS 3 di SMA Negeri 1 Bunobogu Kabupaten Buol Sulawesi Tengah.

### **1.5. Manfaat Peneliti**

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari hasil peneliti ini adalah:

#### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemikiran tentang pentingnya penerapan model *Crossword Puzzle* (Teka Teki) dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru bagi peneliti dan juga pihak-pihak lain yang berkaitan.

#### **1.5.2. Manfaat Praktis**

- a) Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan khususnya sekolah yakni “SMA Negeri 1 Bunobogu Kabupaten Buol Sulawesi Tengah”.
- b) Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

### **1.6. Cara Pemecahan Masalah**

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X-IPS. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki). Adapun pemecahan masalah dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki) yaitu menggunakan langkah-langkah menurut *Hisyam Zaini (2016:73)* sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan materi rancangan pelajaran dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Tulislah kata kunci, atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah anda berikan.
3. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka teki silang).
4. Bagikan teka-teki kepada peserta didik bisa individu maupun berkelompok.
5. Isilah teka-teki tersebut secara mendatar ataupun menurun.
6. Batasi waktu mengerjakan kemudian Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan cepat dan benar.