

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya menghadapkan manusia pada realitas yang terus saja berubah saat ini, sehingga sangat diharapkan perannya untuk mampu mengikuti arus zaman, bukan berarti untuk mengikis kemanusiaan melainkan untuk menemukan kondisi kehidupan yang memungkinkan jiwa raga bangsa hidup tenang dan nyaman. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang bukan hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan tertentu, akan tetapi menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun tujuan dari setiap satuan pendidikan harus mengacu kearah pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana telah diterapkan dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3. Tujuan Pendidikan nasional adalah “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian praktik pendidikan di Indonesia diarahkan kepada upaya mengembangkan manusia utuh, manusia yang memiliki kepribadian dan keterampilannya atau dalam istilah lain sebagai insan yang berakal cerdas, lembut

hatinya dan terampil tangannya. Menurut pasal 37 Undang–Undang Republik Indonesia (UURI) nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Namun pada kenyataannya yang didapat peneliti pada saat PPLT menunjukkan hal yang berbeda, pada saat pembelajaran adanya kesenjangan antara guru dengan siswa yang tidak terjalin secara harmonis, dibanding dengan mata pelajaran yang lainnya adanya pemusatan perhatian yang khusus antara guru dan siswa karena menganggap bahwa mata pelajaran lainnya lebih penting dibandingkan dengan pelajaran PKn. Pada saat pembelajaran guru kurang bervariasi dalam memadukan metode atau strategi dalam pembelajaran, guru lebih berpusat ceramah, memang sejatinya metode ceramah sangat diperlukan dan tidak bisa dihilangkan dalam pembelajaran. Tetapi alangkah lebih menyenangkan apabila dikolaborasikan dengan strategi lainnya. Dari siswa terlihat tidak bersemangat dalam pembelajaran, ada yang mengantuk, bermain dan bercerita dengan teman sebangkunya. Sebenarnya siswa di dalam kelas tersebut sangat aktif apabila guru mengerti cara mengaktifkan siswa kearah dalam pembelajaran.

Siswa sulit mengingat kembali materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru karena penguasaan materi yang kurang. Ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa pada saat ujian mid semester menunjukkan bahwa hasil ujian yang diperoleh siswa pada pelajaran PKn masih banyak di bawah rata–rata standar ketuntasan belajar yaitu dibawah 70. Seharusnya belajar dikatakan tuntas apabila siswa secara keseluruhan mampu mendapatkan nilai rata–rata 70. Dari 21 siswa sekitar 90,5% siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran PKn dan hanya 9,5% siswa

yang tuntas mendapat nilai di atas KKM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut masih sangat rendah.

Dari sejumlah mata pelajaran yang ada di SD, peneliti berminat untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, sebab pelajaran PKn mempunyai tiga pusat perhatian yaitu civic intelligence (kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional maupun sosial), civic responsibility (kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab) dan civic participation (kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawab, baik secara individual dan sosial). Seorang siswa harus memiliki ketiganya agar dan tidak boleh terpisah atau dihilangkan sebagian.

Dalam proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa. Perubahan perilaku yang dilakukan siswa diharapkan tidak akan menimbulkan masalah dalam belajarnya. Untuk itu guru harus mengetahui karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 101767 yang masih belajar sambil bermain, kerjasama antar siswa cukup erat terjadi di dalam kelas dan mengasah ketelitian dan daya ingat siswa terhadap pelajaran. Untuk itu, Guru harus tanggap akan karakter siswa tersebut sehingga anak tidak bosan dan tetap fokus pada pelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu strategi pembelajaran yang menunjang terjadinya pembelajaran yang menyenangkan siswa dan lebih berpusat pada siswa agar siswa lebih aktif dan tertarik lagi mengikuti proses pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran aktif merupakan suatu strategi yang

dikembangkan untuk siswa agar lebih aktif belajar. Perlunya strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan kadar keaktifan siswa dalam belajar merencanakan, melaksanakan dan menilai proses pembelajaran serta hasil pembelajaran.

Strategi pembelajaran aktif salah satunya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle*. Dalam strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* dapat melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan. Bukan hanya dalam keaktifan siswa saja, tetapi dapat juga melibatkan semua siswa untuk berpikir dalam pembelajaran ketika mengisi teka teki silang. Strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* lebih ditekankan pada penguatan daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan penguasaan istilah penting atau kata kunci dan dalam pembelajaran PKn terdapat berbagai istilah yang harus dipelajari siswa. Dengan kesan yang didapat siswa pada materi yang sedang dipelajari lebih kuat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* efektif karena guru dituntut berpikir kreatif untuk mampu menciptakan suasana yang menarik tanpa membuat bosan dalam proses belajar mengajar, sehingga belajar menjadi menarik dan lebih bermakna. siswa didorong untuk berpikir, menganalisa, membentuk opini dan bukan hanya menjadi pendengar pasif atas apa yang disampaikan oleh guru, tetapi guru benar-benar mengarahkan siswa agar ikut menikmati suasana pembelajaran yang didesain oleh guru. membentuk keaktifan siswa baik dengan guru maupun sesama siswa lainnya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 101767 Tembung dengan mengambil judul “ **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri 101767 Tembung T. A 2015/2016**”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Guru kurang mengadakan variasi dalam memadukan strategi pembelajaran
2. Pembelajaran kurang bermakna dan membosankan bagi siswa sehingga sebagian siswa mengantuk saat pembelajaran berlangsung.
3. Siswa aktif tetapi tidak terarah dalam pembelajaran, sehingga banyak yang bermain dalam pembelajaran.
4. Siswa sulit mengingat kembali pelajaran yang sudah diajarkan
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih belum mencapai KKM.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini dibatasi agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu meluas. Adapun masalah yang diteliti dibatasi pada penggunaan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak pada mata

pelajaran lainnya dengan materi pokok keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101767 Tembung Tahun Ajaran 2015/2016.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “apakah dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi pokok keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101767 Tembung T.A 2015/2016?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi pokok keputusan bersama di kelas V SD Negeri 191767 Tembung T.A 2015/2016.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan bagi peneliti dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 191767 Tembung.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru bidang studi dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* sebagai salah

satu cara efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar SD Negeri 101767 Tembung.

3. Bagi siswa, melalui strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran PKn.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan refrensi dan acuan untuk melanjutkan atau meneliti tentang permasalahan yang sama.
5. Bagi Universitas. penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan memperkaya bahan referensi, bahan penelitian serta sumber bacaan di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Universitas Negeri Medan.