

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Pendidikan yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya dalam mengasuh anak-anak mereka semua orang bisa mendidik. Namun pendidikan pada masyarakat umum tidak mesti berhasil dengan baik. Karena itu manusia menciptakan ilmu tentang cara-cara mendidik yang benar berdasarkan hasil pengamatan atau melalui penelitian ilmiah (Rasyid, 2014:1)

Menurut Rasyid (2014:20) tujuan pendidikan adalah ditinjau dari segi proses pendidikan atau proses belajar dalam kaitannya dengan tujuan nasional suatu negara yang dibagi menjadi empat macam yaitu tujuan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan instruksional. Tujuan nasional yaitu tujuan yang ditetapkan secara nasional oleh negara. Tujuan institusional adalah tujuan pendidikan untuk masing-masing lembaga pendidikan. Tujuan kurikuler adalah tujuan masing-masing bidang studi. Tujuan instruksional adalah tujuan dari setiap pertemuan atau biasa disebut tujuan pembelajaran.

Mujtahidin (2014:6) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu

lingkungan belajar. Pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa berlangsung di sekolah dengan suasana pendidikan yang mendukung. Pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan mentransfer informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Segala sesuatu yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat menentukan hasil belajar siswa itu sendiri. Keberhasilan suatu proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh efektif atau tidaknya pembelajaran di sekolah.

Banyak permasalahan yang terkait dengan pembelajaran di sekolah. Banyak kegiatan pembelajaran di sekolah yang kurang efektif. Pembelajaran kurang efektif disebabkan karena guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran, model pembelajaran maupun metode pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Kegiatan pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan secara luas kepada siswa agar dapat mengembangkan informasi yang didapat guna untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai, khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SD.

Peraturan menteri pendidikan Republik Indonesia tentang mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SD menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, demokratis, dan berkarakter sesuai dengan yang di amanatkan oleh dasar negara yaitu Pancasila dan UUD 1945 (Mujtahidin, 2017:3)

Mata pelajaran PKN ini bertujuan agar peserta didik mampu berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi nilai kewarganegaraan. Selain itu PKN juga bertujuan agar nantinya peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. Tidak hanya itu pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur serta moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) diharapkan dapat membentuk peserta didik mengenal jati dirinya sebagai bangsa Indonesia.

Berdasarkan hal ini pendidikan kewarganegaraan tidak terlepas dari ruang lingkup yang membahas tentang kesatuan dan persatuan bangsa, norma, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila dan globalisasi. Materi kekhasan bangsa Indonesia merupakan salah satu materi yang disampaikan kepada siswa kelas III dengan tujuan agar peserta didik mampu mendeskripsikan kekayaan alam Indonesia dengan tepat. Tujuan tersebut dapat diwujudkan apabila proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik berjalan dengan baik. Akan tetapi pada kenyataannya pendidikan kewarganegaraan dianggap pelajaran yang membosankan, monoton dan menghafal sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas III UPTD SDN Sawiji Jombang pada tanggal 7 November 2018 terlihat bahwa pembelajaran PKn belum sepenuhnya berhasil. Respon peserta didik terhadap pembelajaran PKn kurang baik, peserta didik menganggap pelajaran PKn sebagai pelajaran yang membosankan dan dan terlalu banyak materi yang dihafalkan. Serta rendahnya aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran PKn, terlihat dari peserta didik cenderung pasif, peserta didik hanya mampu mendengarkan penjelasan guru, menyalin dan mencatat materi yang diberikan oleh guru, jarang sekali terjadi proses tanya jawab meskipun peserta didik kurang mengerti tentang materi yang dipelajari. Respon dan aktivitas peserta didik yang rendah mengakibatkan hasil belajar PKn peserta didik juga rendah. Hasil belajar PKn yang rendah dibuktikan dengan masih banyak peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar disebabkan strategi guru, metode serta model pembelajaran yang kurang inovatif, dimana guru mendominasi penggunaan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran PKn yang dilakukan di kelas III tergolong pembelajaran yang berpusat pada guru. Pendekatan *teacher centered* merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru lebih melakukan kegiatan belajar mengajar dengan bentuk ceramah dan siswa sebatas mendengarkan penjelasan dari guru serta guru sebagai pusat dan satu-satunya sumber ilmu. Pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik pasif, tidak dapat mengungkapkan pendapat peserta didik menjadi terhambat. Persoalan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model belajar yang berbeda. Model pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk memunculkan respon siswa

dalam mata pelajaran PKn. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran tipe *word square*. *Word square* adalah permainan menemukan kata-kata tertentu dalam kolom yang tersusun secara acak. Model *word square* adalah pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi pada respon siswa dalam pembelajaran. Model ini memadukan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Model ini sedikit lebih mirip dengan mengisi teka teki silang akan tetapi perbedaan yang mendasar adalah model ini sudah memiliki jawaban, namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh. Model ini bisa berbentuk kelompok-kelompok agar peserta didik tidak pasif dan menjadi aktif. Pembelajaran secara berkelompok dikenal dengan pembelajaran kooperatif dimana tujuan pembelajaran kooperatif yaitu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penelitian ini penulis menggunakan model *word square* karena bentuk tipe pembelajaran ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran. Alasan penulis menggunakan model *word square* ini adalah untuk melatih ketelitian, kritis dalam berfikir dan menyenangkan. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *word square* diharapkan dapat mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran berupa permainan, melatih peserta didik disiplin, dan merangsang peserta didik untuk menumbuhkan respon siswa, sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.

Model *Word Square* merupakan model pembelajaran yang aktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rifa'athul bahwa model *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar pada saat menggunakan model *Word Square* lebih tinggi

daripada siswa yang menerapkan metode *learning start with question*. Dari hasil penelitian terhadap perbedaan yang signifikan menggunakan model *Word Square* terhadap hasil belajar terlihat dari persentase tes yang diberikan, tes awal menunjukkan tingkat persentase 74,6% setelah menggunakan model *word square* persentase meningkat menjadi 77,5%.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *WORD SQUARE* TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS III di UPTD SDN SAWIJI JOMBANG.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Adakah pengaruh pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Word Square* terhadap hasil belajar siswa kelas III di UPTD SDN Sawiji Jombang?
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Word Square* terhadap hasil belajar siswa kelas III di UPTD SDN Sawiji Jombang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Word Square* terhadap hasil belajar siswa kelas III di UPTD SDN Sawiji Jombang.

- 2) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Word Square* terhadap hasil belajar siswa kelas III di UPTD SDN Sawiji Jombang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik.

- 1) Bagi peneliti, dapat pengalaman dengan terjun langsung ke sekolah dan menerapkan model *word square* kepada peserta didik.
- 2) Bagi siswa, diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, karena siswa akan memperoleh pengalaman baru dengan model *word square* dan pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan.
- 3) Bagi guru, bisa menjadi bahan masukan yang baru dan bisa digunakan untuk memperbaiki cara mengajar guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- 4) Bagi sekolah, bisa menjadi bahan masukan yang baru dengan adanya penelitian tersebut.
- 5) Bagi mahasiswa atau calon guru, dapat menambah pengetahuan bahwa model pembelajaran *word square* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar calon peserta didiknya kelak.

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi diatas, maka dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Word Square* terhadap hasil belajar siswa kelas III di UPTD SDN Sawiji Jombang.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Word Square* terhadap hasil belajar siswa kelas III di UPTD SDN Sawiji Jombang.