

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Menurut (Nurkholis, 2018, hal. 1) Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran, transformasi ilmu, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Pendidikan lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu, Pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan proses pembelajaran, transformasi ilmu, dan pembentukan kepribadian yang holistik. Pembelajaran ini bukan hanya sekedar transfer informasi dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Salah satu jenjang pendidikan yang ada dalam melakukan transformasi ilmu pada proses pembelajaran adalah pendidikan anak Sekolah Dasar.

Pendidikan anak pada Sekolah Dasar (SD) diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah. Menurut (Kukuh, 2018, hal. 1) pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di Sekolah Dasar

memiliki kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, Sekolah Dasar (SD) merupakan tingkat pembelajaran dasar yang berusaha menjadikan peserta didik untuk memahami berbagai macam keilmuan yang di gunakan pada pendidikan selanjutnya. Salah satu keilmuan dalam proses pembelajaran adalah mata pelajaran PKn.

Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter (Depdiknas, 2006:270). Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya dengan diwajibkannya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terutama di sekolah dasar diharapkan dapat membentuk generasi muda calon penerus bangsa yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat menanamkan pendidikan karakter bangsa yang demokratis khususnya dalam berorganisasi. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional, yakni memiliki pengetahuan yang luas tentang materi yang akan diajarkan, serta mampu menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran diharapkan dapat menjadikan siswa aktif selama pembelajaran berlangsung (Anggraini, 2016, p. 1)

Hasil belajar merupakan ketercapaian dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dan diakumulasikan dalam bentuk nilai. Menurut Dimiyati & Mudjiono (Sappaile, et al, 2021, p. 11) Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Artinya, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar peserta didik yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aspek perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, dan pengamatan, dan kemampuan Adapun yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengaruh pemnggunaan media Crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 226 Palembang

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Januari 2024, peneliti mengamati proses belajar mengajar PKn di kelas V SD Negeri 226 Palembang. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memaparkan materi yang ada di buku Pkn, lalu dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai pelajaran tersebut. Setelah proses belajar-mengajar, siswa diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku. Latihan ini berupa pilihan esai. Merujuk dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 226 Palembang, kami belum pernah menerapkan model pembelajaran *crossword puzzle* di kelas. Dia berpikir bahwa model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran yang baru, sehingga ia berantusias menanyakan

model pembelajaran tersebut kepada peneliti. Beliau berharap agar dengan adanya penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurfitriana, 2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Kelas V SD. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh (Ani, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran tematik dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor.

Crossword Puzzle adalah salah satu model pembelajaran dengan permainan senam otak yang mengajak anak berpikir cerdas dan kreatif. Permainan ini baik diberikan mulai kepada anak saat mereka berusia tujuh hingga 12 tahun, atau saat masa sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan diatas maka Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN kelas V SD”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan model *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri 226 Palembang belum digunakan oleh guru.
- 2) Guru dan siswa hanya berfokus pada penggunaan buku tematik yang sudah ada disekolah.
- 3) Hasil nilai menunjukkan bahwa 49% peserta didik mata pelajaran Pkn belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Pengaruh model *crossword puzzle* terdapat hasil belajar yang dilihat dalam penelitian ini adalah dari hasil pretest & posttest yang terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 226 Palembang.
- 2) Hasil belajar dilihat dari nilai ketuntasan siswa pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik.
- 3) Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 226 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri 226 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :
untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah digunakan model *crossword
Puzzle* Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 226 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini yaitu
sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik. Untuk
meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 226 Palembang.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa, dapat memberikan motivasi belajar dan menambah wawasan
bagi siswa kelas V dengan menggunakan model *crossword puzzle*
sebagai pembelajaran.

b) Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan untuk
mengembangkan proses belajar mengajar di kemudian hari khususnya
dalam pada mata pelajaran PKn siswa kelas V dengan model *crossword
puzzle*.

c) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu
pembelajaran pada SD Negeri 226 Palembang.

d) Bagi Peneliti, dapat menjadi suatu bahan acuan menambah referensi,
Sehingga sehingga peneliti selanjutnya dapat memunculkan ide-ide
kreatif dan menghasilkan penelitian yang lebih baik.