

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu elemen terpenting yang seringkali dijadikan tolak ukur majunya suatu bangsa. Bangsa yang maju dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari pengertian tersebut jelas terlihat bahwa pendidikan berkaitan dengan kegiatan belajar dan proses pembelajaran yang melibatkan siswa aktif mengembangkan bakat yang ada dalam dirinya agar kelak berguna bagi bangsa dan negara.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia sejak lahir. Manusia melakukan aktivitas belajar untuk memperoleh pengetahuan dari lingkungan belajarnya. Menurut Siregar (2011: 5) belajar adalah interaksi yang terjadi antara psikis dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang relatif konstan. Perubahan tersebut merupakan hasil dari interaksi yang telah dilakukan atau sering disebut sebagai hasil belajar. Purwanto (2009: 54) menjelaskan “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.” Proses belajar mengajar terjadi akibat adanya interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar. Interaksi tersebut berupa penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa. Materi yang disampaikan guru diharapkan dapat diterima dan difahami oleh siswa. Oleh sebab itu perlu adanya strategi pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa mampu menyerap materi dengan baik.

“Strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran tertentu” (Siregar 2011: 77). Strategi pembelajaran direncanakan oleh guru dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara terstruktur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun tidak semua strategi pembelajaran sesuai dengan materi dan muatan yang akan disampaikan. Guru harus pandai dalam memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan. Strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi akan membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan diserap siswa secara optimal.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan kewarganegaraan perlu ditanamkan kepada siswa sejak dini agar muncul rasa cinta tanah air terhadap bangsa dan negaranya. Menurut Bakry (2012: 3) “pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia.” Sementara Somantri dalam Arwiyah (2013: 21) menjelaskan bahwa:

PKn merupakan program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan program pendidikan yang membentuk siswa untuk memiliki rasa nasionalisme, patriotisme, mampu berfikir kritis, analitis dan bertindak secara demokratis sesuai nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk generasi yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas III SD Muhammadiyah PK Pracimantoro, proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PKn terlihat cukup baik. Guru sudah menerapkan strategi pembelajaran dalam menyampaikan materi. Namun guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menganggap mata pelajaran PKn membosankan karena banyaknya bacaan dalam materi PKn. Selain itu guru belum dapat memilih strategi yang sesuai dalam menyampaikan materi PKn. Beberapa faktor tersebut tentu saja sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar PKn sebagian siswa masih rendah. Dibutuhkan upaya untuk mengatasi permasalahan di atas agar siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran PKn sehingga materi yang disampaikan guru mudah diterima oleh siswa. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif yang sesuai dengan mata pelajaran PKn seperti strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle*.

Strategi *true or false* merupakan strategi yang dapat meningkatkan kolaborasi siswa untuk terlibat kedalam materi pelajaran. Strategi ini menumbuhkan kerjasama, diskusi kelompok serta pengalaman belajar langsung (Zaini 2008: 24). Strategi *true or false* diharapkan dapat melibatkan siswa secara langsung dalam materi pelajaran sehingga siswa dapat menyerap materi tersebut secara optimal. Selain itu strategi *true or false* dapat melatih siswa untuk menganalisis suatu pernyataan dan memberikan alasan terhadap hasil analisisnya. Sedangkan strategi *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar. Strategi ini dapat melibatkan partisipasi aktif sejak awal kegiatan pembelajaran (Zaini 2008: 71). Strategi *crossword puzzle* diharapkan mampu merubah persepsi siswa bahwa mata pelajaran PKn tidak membosankan apabila dikemas dalam bentuk permainan. Selain itu strategi *crossword puzzle* juga dapat melatih ketelitian siswa.

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar PKn dengan menggunakan strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle* maka dilakukan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Strategi *True or False* dengan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SD Muhammadiyah PK Pracimantoro Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran PKn.
2. Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.
3. Siswa memiliki persepsi bahwa mata pelajaran PKn membosankan karena banyaknya materi bacaan.
4. Guru belum dapat memilih strategi yang sesuai dalam pembelajaran PKn sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
5. Hasil belajar sebagian siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah.
6. Penerapan strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran PKn sebagai alternatif meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Strategi dalam pembelajaran PKn yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle*.
2. Hasil belajar yang diteliti terbatas pada hasil belajar PKn siswa kelas III SD Muhammadiyah PK Pracimantoro tahun 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar PKn dalam penggunaan strategi *true or false* dengan strategi *crossword puzzle* pada siswa kelas III SD Muhammadiyah PK Pracimantoro tahun ajaran 2015/2016?
2. Manakan yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *true or false* dengan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SD Muhammadiyah PK Pracimantoro tahun ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn dalam penggunaan strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle* pada siswa kelas III SD Muhammadiyah PK Pracimantoro tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui strategi yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SD Muhammadiyah PK Pracimantoro tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya penggunaan strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut khususnya penggunaan strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle* di SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan kepada kepala sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya penggunaan strategi pembelajaran pada mata pelajaran PKn.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan kepada guru dalam memilih strategi pembelajaran yang diharapkan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran PKn.
- 2) Mengasah ketrampilan guru dalam menerapkan strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle*.

c. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa berupa kegiatan pembelajaran dengan strategi *true or false* dan strategi *crossword puzzle*.
- 2) Memberikan pembelajaran yang berkualitas guna meningkatkan hasil belajar siswa.