

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib pada struktur kurikulum 2013, sekaligus merupakan aspek pendidikan politik yang fokus materinya peran warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Cholisin, 2004). PPKn juga salah satu materi pelajaran yang memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai nilai dan moral yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 dan memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman untuk mengembangkan nilai moral berlandaskan Pancasila, UU dan norma yang berlaku secara individu maupun dalam bermasyarakat. Sejalan dengan pernyataan tersebut, dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa PPKn merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum dasar dan menengah.

Sebagai mata pelajaran wajib PPKn merupakan salah satu pelajaran yang wajib diselenggarakan disetiap jenjang pendidikan memiliki visi dan misi sebagai pedoman pelaksanaan dalam pembelajaran. Adapun visi dan misi PPKn adalah sebagai berikut:

Menanamkan komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 guna memberikan pemahaman yang mendalam tentang NKRI. Misi dari PPKn ialah menghindarkan Indonesia dari sistem pemerintahan yang otoriter yang memasang hak-hak warga negara untuk menjalankan prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakatm berbangsa dan bernegara (BNSP, 2006).

Mengacu pada visi dan misi di atas, PPKn secara luas berperan untuk penyiapan generasi muda untuk mengambil keterlibatan dan tanggung jawabnya sebagai warga negara serta peran pendidikan, termasuk didalamnya persekolahan, pengajar

dan proses belajar dalam penyiapan tersebut (Winataputera, 2012). Sementara itu PPKn juga memfasilitasi siswa agar memiliki kemampuan dasar yaitu untuk membekali peserta didik dalam menjalin hubungan antar warga negara serta usaha pembelaan negara yang berguna bagi bangsa dan negara (Somantri, 2001).

Berdasarkan visi dan misi di atas, PPKn bertujuan untuk membangun karakter (*character building*) bangsa Indonesia yang antara lain:

Membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa, dan mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi dan tanggung jawab (Ubaedillah, 2011).

Secara umum tujuan mata pelajaran PPKn pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah adalah mengembangkan potensi siswa dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yaitu sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab (*civic confidence, civic commitmen and civic responsibility*), pengetahuan kewarganegaraan, dan keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*). Sesuai dengan PP Nomor 32 tahun 2013 penjelasan pasal 77J ayat (1) ditegaskan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan uraian tujuan PPKn yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan PPKn agar menjadikan siswa lebih berpikir kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, selain menampilkan karakter siswa yang mencerminkan penghayatan, pemahaman dan pengalaman nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial.

Tujuan mata pelajaran PPKn mengacu kepada 4 (empat) kompetensi yaitu: *knowledge, skill, attitude and value, action citizen* (Bank, 1985). Penjelasan secara

singkat mengenai kompetensi pengetahuan (*knowledge*) merupakan metode ilmiah untuk mendapatkan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat keputusan reflektif, dengan menyatakan pertanyaan yang jelas dan melalui penelitian yang berkaitan dengan keputusan masalah, mencoba mengkategorikan pengetahuan yang dibutuhkan menjadi sebuah pengetahuan ilmiah. Cara memperolehnya melalui konsep (*concept*), fakta-fakta (*facts*) dan generalitas (*generalizations*). Sedangkan kompetensi kemampuan (*skill*) merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi suatu yang bermakna karena dimanfaatkan dalam menghadapi masalah kehidupan berbangsa dan bernegara, hal ini mencakup 4 kategori yaitu kemampuan berpikir (*thinking skills*), kemampuan untuk memperoleh sosial (*social science inquiry skills*), kemampuan akademik (*academic or study skills*), dan kemampuan group (*skills group*). Kompetensi sikap dan nilai (*attitude and value*) dalam pendidikan kewarganegaraan harus mengembangkan satu komitmen menjadi komitmen yang demokratis dan bernilai kemanusiaan, adapun nilai-nilai yang mencakup adalah nilai ketuhanan, nilai perwujudan diri, sikap dan nilai kebudayaan, sikap dan nilai kebersamaan, sikap dan nilai kesetaraan, sikap dan nilai kerendahan hati dan sikap serta nilai saling menghargai. Sedangkan kompetensi tindakan warganegara (*action citizen*) memberikan arahan dalam proses pembelajaran ilmu sosial terutama dalam pendidikan kewarganegaraan, bahwa kurikulum pembelajaran sosial harus memberi kesempatan siswa dalam hal ini adalah untuk berpartisipasi dalam proyek, aktifitas yang mengembangkan diri, kepercayaan politik serta mengajarkan kemampuan yang bermanfaat dan mempengaruhi institusi sosial dan warganegara. Selain dari 4 (empat) kompetensi yang telah diuraikan tipologi komponen kompetensi oleh CCE (1994) dikenal dengan tiga komponen, meliputi *civic knowledge* (pengetahuan kewargaan), *civic skills* (keterampilan kewargaan, meliputi *cognitive skills* dan *participatory skills*) dan *civic dispositions* (watak kewargaan).

Kompetensi kewarganegaraan sebagaimana dimaksud dalam kurikulum 2013 meliputi:

*Civic knowledge* (pengetahuan warga negara), masuk kedalam KI 3 pengetahuan, yaitu Pancasila, UUD NRI 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai dimensi PPKn yang semuanya melebur kedalam rumusan KD, *Civic skills* (keterampilan warga negara) masuk kedalam KI 4 keterampilan, dan *Civic disposition* (sikap warga negara) masuk kedalam KI 1 dan KI 2 sikap spiritual dan sosial.

Kompetensi-kompetensi kewarganegaraan di atas merupakan pilar utama dalam membentuk siswa yang cerdas, terampil, berguna, berakhlak dan berilmu, yang memiliki kematangan dan kedalaman spiritual serta mempunyai tindakan yang reflektif dalam menyelesaikan masalah warganegara. Kompetensi kewarganegaraan juga digunakan sebagai acuan untuk membentuk warganegara/siswa yang baik, bermoral dan dapat melakukan peran aktif dalam masyarakat atau komunitas lainnya.

Guna mengembangkan kompetensi dimaksud, maka siswa diberi materi pokok yang terkait. Materi pokok kajian pengetahuan PPKn dibagi menjadi tujuh topik, yaitu demokrasi perwakilan (*representative democratic*), konstitusionalisme, hak asasi (*liberalism*), kewarganegaraan (*citizenship*), masyarakat kewarganegaraan (*civi; society*), ekonomi pasar (*free and open economic system*), tipe-tipe masalah public (Vontz dalam Arif, 2016). Lebih rincinya materi pengetahuan kewarganegaraan yang digunakan pada jenjang sekolah menengah yaitu meliputi pengetahuan tentang hak dan tanggung jawab warga negara, hak asasi manusia, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintahan dan non pemerintahan, identitas nasional, pemerintah berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas tidak memihak, konstitusi serta nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat (Depdiknas, 2006). Secara umum ruang lingkup materi mata pelajaran PPKn meliputi aspek-aspek berikut ini, yaitu: yang pertama persatuan dan kesatuan bangsa, yang meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan. Kedua, norma, hukum dan peraturan meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, serta hukum dan peradilan internasional. Ketiga, hak

asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM. Keempat, kebutuhan warganegara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara. Kelima, konstitusi negara meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi. Keenam, kekuasaan dan politik yang meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonom, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi. Ketujuh, Pancasila meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta Pancasila sebagai ideologi terbuka. Sedangkan yang terakhir yaitu globalisasi meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional serta mengevaluasi globalisasi.

Ruang lingkup materi selanjutnya dituangkan dan dijabarkan dalam rumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK-KD) mata pelajaran PPKn sesuai jenjang, tingkat dan semester. Hal ini diartikan bahwa suatu lingkup materi PPKn akan terdapat di semua jenjang pendidikan, namun keluasan dan kedalamannya berbeda.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan dalam lampirannya menunjukkan bahwa untuk semua mata pelajaran di SMP, Kompetensi Inti yang harus dimiliki oleh peserta didik pada ranah pengetahuan adalah memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

Secara singkat yang dimaksud dengan pengetahuan faktual (fakta) yaitu berisi konvensi (kesepakatan) dari elemen-elemen dasar berupa istilah atau symbol

(notasi) dalam rangka memperlancar pembicaraan dalam suatu bidang disiplin ilmu atau mata pelajaran (Anderson & Krathwohl, 2001). Pengetahuan faktual meliputi aspek-aspek pengetahuan istilah, pengetahuan khusus dan elemen-elemennya berkenaan dengan pengetahuan tentang peristiwa, lokasi, orang, tanggal, sumber informasi, dan sebagainya. Sedangkan pengetahuan konseptual (konsep) memuat ide (gagasan) dalam suatu disiplin ilmu yang memungkinkan orang untuk mengklasifikasikan sesuatu objek itu contoh atau bukan contoh, juga mengelompokkan (mengkategorikan) berbagai objek. Pengetahuan konseptual meliputi prinsip (kaidah), hukum, teorema atau rumus yang saling berkaitan dan terstruktur dengan baik (Anderson & Krathwohl, 2001). Pengetahuan konseptual meliputi pengetahuan klasifikasi dan kategori, pengetahuan dasar dan umum, pengetahuan teori, model dan struktur. Sedangkan Pengetahuan prosedural berupa pengetahuan tentang bagaimana urutan langkah-langkah dalam melakukan sesuatu. Pengetahuan prosedural meliputi pengetahuan dari umum ke khusus dan algoritma, pengetahuan metode dan teknik khusus dan pengetahuan kriteria untuk menentukan penggunaan prosedur yang tepat (Anderson & Krathwohl, 2001).

Sebagaimana disinggung di atas, PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya berlandaskan Pancasila, UU dan norma yang berlaku di masyarakat, dengan tujuan PPKn untuk membentuk wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air, yang bersendikan kebudayaan bangsa (Kaelan dalam Lindayani, 2019). PPKn memberikan pelajaran pada siswa untuk dapat memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah maupun diluar sekolah, karena materi PPKn menekankan pada suatu pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya. Melalui materi PPKn dapat mendidik siswa agar lebih berpikir kritis, kreatif, dan rasional dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan, dan dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti korupsi. Siswa juga dapat berkembang secara positif dan demokratis dalam membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka kompetensi pengetahuan PPKn merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan nilai dasar siswa dalam pemahaman pengetahuan faktual materi PPKn yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan untuk mengembangkan serta melestarikan budaya bangsa Indonesia seperti nilai, sikap dan kepribadian sesuai Pancasila dan UUD 1945 dan cinta tanah air.

Upaya pengembangan kompetensi pengetahuan siswa dalam mata pelajaran PPKn di lingkungan sekolah akan dilakukan oleh guru. Guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar dapat memfasilitasi perkembangan intelektual, afektif dan psikomotorik melalui penyampaian pengetahuan, pemecahan masalah, latihan-latihan afektif serta keterampilan siswa. Guru sesuai kompetensinya memiliki peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan pengetahuan akan berpengaruh besar pada kompetensi siswa dan salah satunya kompetensi pengetahuan. Maka dari itu suatu keberhasilan dalam pengembangan kompetensi pengetahuan siswa guru sangat berpengaruh besar. Seorang guru harus mampu menerapkan media dan strategi yang tepat dan lebih bervariasi supaya siswa tidak merasa bosan serta mudah memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Pemanfaat media sangat penting dalam pengembangan kompetensi pengetahuan dalam PPKn. Pemanfaat media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa suatu pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2002). Guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, waktu serta biaya dalam pengembangan kompetensi pengetahuan PPKn.

Tidak hanya media, tetapi strategi pembelajaran juga sangat diperlukan dalam pengembangan kompetensi pengetahuan PPKn. Strategi merupakan serangkaian

keputusan dan tindakan sadar yang dibuat oleh manajemen puncak dan di implementasikan oleh seluruh jajaran dalam suatu organisasi dalam rangka mencapai tujuan organisasi tersebut (Siagian P, 2004). Dalam kaitannya dengan belajar mengajar, pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Banyak strategi yang dapat diterapkan dalam proses pengembangan kompetensi pengetahuan PPKn, salah satunya strategi *crossword puzzle*.

Strategi *crossword puzzle* dapat memungkinkan siswa belajar secara optimal, karena strategi ini lebih menyenangkan dengan menyerupai permainan tebak kata melalui teka-teki silang. Strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu penerapan model pembelajaran aktif, dimana memungkinkan siswa akan selalu aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* ini diharapkan penguatan kompetensi pengetahuan siswa dapat berkembang baik mengenai suatu konsep atau fakta dalam mata pelajaran PPKn. Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian, penggunaan strategi *crossword puzzle* banyak memberikan pengaruh positif.

Dampak positif penggunaan strategi *crossword puzzle* diantaranya dituangkan dalam jurnal *College Teaching* yang berjudul “*A Highly Interactive Application of Self-Generated Crosswords in the Classroom*” Vol 68.

*”In this unique application of the self-generated crossword , students use free internet programs to easily create these puzzles and bring copies of their completed crosswords to class so their peers can solve them. his highly interactive exercise provides a unique opportunity for students to engage with the material and to participate in the classroom.”* (Nicol, Adelheid A.M., 2019).

Kutipan di atas menegaskan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* memberikan pengaruh yang lebih efektif daripada strategi lainnya, siswa lebih terlihat berpartisipasi di dalam kelas, maka hal ini menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran.

Dampak positif yang senada dituangkan dalam jurnal *College Teaching* yang berjudul “*An Analysis of Instructorcreated Crossword Puzzles for Student Review*” Vol. 54.

*"Students generally rated the crossword puzzle exercise favorably. They described learning more and finding the exercise more helpful for learning concepts and preparing for the exam when completing the crossword puzzle collaboratively in class rather than individually outside of class. Students also rated the exercise higher as a review technique and as more enjoyable when completed in class."*(Weisskirch, Robert S., 2010).

Penelitian diatas menegaskan bahwa dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* siswa lebih merasa senang ketika menggunakan strategi ini untuk mereview pelajaran atau sebagai latihan siswa untuk mempersiapkan ujian. Jadi penggunaan strategi *crossword puzzle* dinilai lebih efektif dan dapat meningkatkan minat siswa dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adanya pengaruh positif disetiap penelitian yang telah dilakukan, tidak menutup kemungkinan bahwa strategi *crossword puzzle* juga memiliki kekurangan ketika penerapannya dilaksanakan. Strategi *crossword puzzle* dapat menimbulkan kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan daya ingat yang rendah. Pada strategi ini di setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan, jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab. Kemudian untuk membuat dan menyiapkan instrument ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Dapat disimpulkan bahwa strategi *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang positif, namun strategi tersebut juga memiliki kekurangan dalam penerapannya.

SMP Muhammadiyah 1 Kartasura merupakan salah satu sekolah unggulan yang mengupayakan pengembangan kompetensi pengetahuan siswa harus berjalan dengan maksimal, walaupun pada kondisi saat ini pembelajaran yang masih dilakukan secara *online*. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi *schoolology*, tidak semua sekolah dapat menggunakan aplikasi tersebut. Guru PPKn yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura ini juga menggunakan strategi pembelajaran salah satunya adalah strategi *crossword puzzle*. Namun, strategi tersebut tidak selalu digunakan pada saat proses pembelajaran dan hanya beberapa kali saja. Pada kenyataanya strategi *crossword puzzle* ini belum terlalu populer untuk diterapkan. Strategi pembelajaran ini masih di anggap sulit untuk menggunakannya, karena proses pembuatannya yang cukup susah dan rumit.

Hasil pengamatan dari *schoolology* pada hari Rabu tanggal 2 Juli 2021 yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura pada proses pengembangan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) siswa kenyataannya belum berkembang secara optimal. Terlihat ketika guru memberikan materi, kemudian guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan soal-soal dan jawaban siswa masih tidak tepat belum sesuai dengan pertanyaan yang diberikan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas kompetensi pengetahuan siswa masih cukup rendah untuk memahami dan mengingat materi.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura yang berjudul “Analisis Pengembangan Kompetensi Pengetahuan (*Knowledge*) Mengenai Konsep dan Fakta dalam Mata Pelajaran PPKn Melalui Strategi *Crossword Puzzle* (Studi Kasus dalam Proses Pembelajaran PPKn Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura)”. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi program studi dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yang lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan kompetensi pengetahuan (*Knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?
2. Bagaimana kendala pengembangan kompetensi pengetahuan (*Knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?
3. Bagaimana solusi dari kendala pengembangan kompetensi pengetahuan (*Knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas sekaligus sebagai titik pijak dalam melaksanakan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan upaya pengembangan kompetensi pengetahuan (*Knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan kompetensi pengetahuan (*Knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura.
3. Untuk mendeskripsikan solusi dari kendala pengembangan kompetensi pengetahuan (*Knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura.

### D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis maupun teoritis:

1. Manfaat teoritis
  - a. Untuk memberikan sumbangan pemikiran dan dapat memberikan kontribusi konsep mengenai pengembangan kompetensi pengetahuan (*Knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *Crossword Puzzle*.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan acuan terhadap penelitian-penelitian sejenis tahap berikutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru dan Calon Guru
    - 1) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam upaya mengembangkn komepetesni pengetahuan yang dimiliki.
    - 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan guru dan calon guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran PPKn.

- 3) Memperoleh strategi dan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan mengenai konsep dan fakta pada pembelajaran PPKn.
  - 4) Penelitian ini diharapkan pada guru dan calon guru PPKn untuk dapat membandingkan antara ilmu yang diperoleh secara teori dengan ilmu yang langsung diperoleh dari lapangan dengan kenyataan yang terjadi.
- b. Bagi Siswa
- 1) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi PPKn.
  - 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa terhadap proses pembelajaran PPKn.
  - 3) Siswa dapat memperoleh pengalaman yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru.
  - 2) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi suatu masukan yang bermanfaat untuk bahan pertimbangan dalam pelaksanaan program kegiatan belajar bagi siswa di masa yang akan datang.
  - 3) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.