

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang terpenting didalam kehidupan kita, pendidikan sendiri tidak bisa dipisahkan dari kehidupan setiap manusia baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa karena pada dasarnya pendidikan adalah investasi jangka panjang yang harus dipersiapkan agar kita semua dapat mempunyai masa depan. Pendidikan merupakan suatu landasan untuk kemajuan negara karna di indonesia menerapkan wajib belajar 12 tahun untuk setiap orang, hal itu dikarenakan agar membentuk manusia yang berpotensi tinggi dan membuat sumber daya manusia semakin berkualitas. Dan pendidikan akan dikatakan tercapai apabila tercapai kualitas pendidikan yang bisa berdampak pada meningkatnya kualitas sumber daya manusia itu sendiri.

Pada dasarnya proses pendidikan dapat terjadi didalam banyaknya situasi sosial yang menjadi suatu ruang lingkup dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat terjadi dalam lingkungan sekitar atau masyarakat, keluarga dan sekolah. Secara formal dan institusional, sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar. pendidikan dasar menurut undang-undang sistem pendidiakan nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2 merupakan jenjang menengah ; pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain Sederajat Menengah Pertama (SMP) dan bentuk lain sederajat. Dan di Indonesia mempunyai mata pelajaran 5 wajib untuk tingkat sekolah dasar kurikulum KTSP yaitu : Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu

Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Matematika. Menurut (Susanto, 2013: 225) “Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia” pada mata pelajaran kewarganegaraan ini sangat berguna bagi manusia agar manusia dapat mempunyai sikap yang baik.

Pendidikan formal yang terjadi di sekolah diharapkan dapat menciptakan manusia yang mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Salah satu indikator yang menyatakan suatu pendidikan di sekolah akan dikatakan berhasil apabila prestasi belajar siswa tinggi. Prestasi belajar siswa dapat menunjukkan bahwa penugasan siswa sudah sejauh mana dalam menerima pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru dan pendidikan akan dikatakan berhasil apabila prestasi belajar siswa bagus atau tinggi. Serta sebagai bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang karena hasil yang telah ia usahakan untuk belajar lebih giat untuk mencapai nilai bagus.

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan merupakan indikator dari tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilihat dari nilai yang didapatkan siswa itu sendiri selama siswa itu mampu mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil yang diharapkan adalah siswa yang bisa mendapatkan nilai yang tinggi. Namun pada kenyataannya sering sekali tidak sesuai dengan kenyataannya seperti pada SD N Tempuran 1 Demak, yang belum semuanya mendapat nilai sesuai dengan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SD N Tempuran 1, kata guru kelas V Pada mata pelajaran PKn masih banyak siswa yang belum tuntas. Selain itu prestasi di SD N Tempuran 1 rendah dikarenakan Kemandirian siswa dalam belajar kurang, karena Kemandirian belajar siswa kurang secara otomatis akan berdampak pada prestasi siswa. Itu dikarenakan ketika siswa dapat belajar dengan mandiri dan tidak bergantung pada orang lain dan mampu untuk mengerjakan semuanya sendiri tanpa bergantung dengan oranglain itu dapat dilihat bahwa siswa tersebut memahami pembelajaran dengan bermakna dan masuk dalam pikiran siswa sehingga siswa dapat mengerjakan semua sendiri dan itu semua akan berdampak dengan prestasi siswa akan meningkat. Kemandirian belajar siswa dapat menunjukan sikap yang mandiri dan bertanggung jawab pada diri sendiri dan indikator kemandirian belajar siswa dapat dilihat dari kepercayaan diri siswa, mempunyai kesadaran diri untuk belajar sendiri, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Karena dengan adanya kemandirian belajar siswa diharapkan meningkat penugasan yang telah diberikan oleh guru sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Kemandirian

Kemandirian Siswa dapat mempengaruhi Prestasi belajar siswa. Kemandirian bertumpu pada prinsip bahwa individu yang belajar hanya akan sampai kepada perolehan hasil belajar, mulai keterampilan, pengembangan penalaran, pembentukan sikap sampai kepada penemuan sendiri, apabila ia mengalami sendiri dalam proses perolehan hasil belajar tersebut Menurut (Umar Tirtarahardja dan La Sulo,2008:50). Ketika kemandirian siswa tinggi,

diharapkan prestasi siswa juga akan tinggi. Di SD N Tempuran 1 Kemandiriannya masih kurang, hal tersebut dapat dilihat ketika siswa mengerjakan suatu tugas dari ibu supiyati selaku guru kelas V SD N Tempuran 1 siswa masih bertanya dan melihat pada temannya, selain itu siswa juga masih takut untuk mengutarakan pendapatnya ketika guru bertanya kepada siswa, dan membuat guru kelas nya sampai jarang bertanya kepada siswa sehingga guru kurang memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.

Berdasarkan Observasi yang telah dilaksanakan di SD N Tempuran 1 pada hari rabu tanggal 15 november 2017 pukul 09.00 WIB menurut Ibu Supiyati kelas V mengungkapkan permasalahan yang dihadapi saat mengajar yaitu : 1. Krisis media ajar sehingga dalam pembelajaran guru masih jarang menggunakan media yang mendukung materi, 2. strategi pembelajarannya guru kurang memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya, Guru dalam mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penggunaan model dan metode kurang bervariasi dan guru kurang mengaktifkan siswa dan cenderung monoton sehingga siswa malas dan banyak yang mengantuk serta pembelajaran cenderung hanya hafalan, 3. Serta Kemandirian belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar. Ketika kemandirian belajar tinggi, diharapkan prestasi belajar siswa juga tinggi. Di SD N tempuran 1, kemandirian masih kurang, hal tersebut terlihat ketika siswa mengerjakan tugas dari guru masih melihat dan bertanya kepada temannya, selain itu siswa masih takut untuk mengemukakan pendapatnya ketika guru memberikan materi pelajaran berlangsung, 4. Nilai belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih

banyak dibawah KKM yaitu 75. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru adalah sebagai fasilitator untuk siswanya jadi guru dituntut untuk mengembangkan pengajarannya agar pembelajaran dapat diterima siswa dengan menyenangkan tidak karena keterpaksaan. Guru juga harus bisa menerapkan suatu metode atau model yang dirasa cocok untuk mengajarkan pada suatu pelajaran tertentu. Guru juga dapat menggunakan dengan bantuan melalui suatu media agar siswa lebih tertarik dan rasa ingin tahunya lebih tinggi sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan tidak malas-malasan. Serta guru harus juga memperhatikan media yang akan dipilah harus cocok dan mudah dipahami oleh siswanya.

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dengan berbagai variasi gaya belajar. Menurut (Hamdani, 2015 :30) “Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan”. Pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu pembelajaran tipe jigsaw, pembelajaran tipe CIRC, pembelajaran tipe NHT, pembelajaran tipe Make a Macth, pembelajaran tipe STAD, pembelajaran tipe TGT. Khususnya disini akan membahas tentang pembelajaran kooperatif tipe NHT. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) atau penomoran berfikir bersama adalah suatu model dimana siswa akan diberikan nomor yang akan di lingkarkan dikepala dengan diberi tugas berkelompok tetapi siswa akan berkerja secara kelompok dan individu, maksudnya yaitu walaupun siswa

berkelompok siswa tetap harus dapat bertanggung jawab semuanya ketika guru bertanya dengan memanggil nomor secara random oleh guru jadi siswa harus siap dengan jawabannya jadi dalam model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) ini dapat membuat siswa belajar secara mandiri karena walaupun siswa diberi tugas kelompok semua siswa harus dapat mempertanggung jawabkan semua tugasnya jadi tidak bergantung dengan satu orang saja. Jadi dalam model pembelajaran kooperatif tipe NHT ini dapat digunakan oleh guru dalam kelas agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton serta guru juga dapat menyisipkan suatu media agar lebih menarik lagi dan siswa merasa lebih belajar dengan menyenangkan.

Media dapat membuat siswa jadi lebih bersemangat dalam pembelajaran, Menurut Sanjaya dalam (Afandi, 2009: 244) “Media Pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan”. Adapun jenis-jenis media pembelajaran diantaranya yaitu : Media grafis, Media video, Media papan tulis, Media gambar, Media proyeksi, Media tiga dimensi selain itu adapun permainan yang dapat dijadikan sebagai media seperti: Teka teki silang, Puzzle, Domino, Ular tangga, Monopoli dll. Salah satunya Media *Crossword puzzle* atau yang disebut dengan teka teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan (game), kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan diadakan penelitian Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar PKn kelas V SD N Tempuran 01”.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Model pembelajaran yang digunakan oleh guru metode ceramah.

1.2.2 Media pembelajaran belum sepenuhnya digunakan oleh guru.

1.2.3 Prestasi belajar PKn masih belum optimal, karena masih ada siswa yang belum tuntas KKM, dan KKM nya yaitu : 75.

1.2.4 Kemandirian belajar siswa masih kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada diatas, maka perlu untuk diadakannya pembatas masalah. Hal ini bertujuan untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti, serta agar lebih berfokus karena banyak nya faktor yang mempengaruhi prestasi PKn SD. Penelitian ini hanya memfokuskan permasalahan pada media pembelajaran, model pembelajaran, kemandirian belajar, serta prestasi belajar. Mata pelajaran yang berhubungan dengan pendidikan kewarganegaraan untuk kelas V materi keputusan bersama semester genap.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka

Permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Apakah ada pengaruh yang signifikan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *pembelajaran Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap Kemandirian Belajar PKn Kelas V SD N Tempuran 1?
- 1.4.2 Apakah ada pengaruh yang signifikan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *pembelajaran Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap Prestasi Belajar PKn Kelas V SD N Tempuran 1?
- 1.4.3 Apakah ada pengaruh yang signifikan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *pembelajaran Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar PKn Kelas V SD N Tempuran 1?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *pembelajaran Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *crossworsd puzzle* terhadap Kemandirian Belajar PKn Kelas V SD N Tempuran 1.
- 1.5.2 Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *pembelajaran Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *crossworsd puzzle* terhadap Prestasi Belajar PKn Kelas V SD N Tempuran 1.
- 1.5.3 Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *pembelajaran Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *Crossworsd Puzzle* terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar PKn Kelas V SD N Tempuran 01.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat banyak untuk banyak pihak, diantaranya ada manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu:

1.6.1 Manfaat teoritis

Dengan diakannya penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar PKn SD diharapkan dapat

memberikan solusi kepada dunia pendidikan dalam pengajaran PKn, terutama dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa karena dengan kemandirian siswa yang tinggi akan pula berdampak dengan prestasi yang tinggi. Dan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pendidik agar dapat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenisnya, dan pendidik dalam pembelajaran dapat mengembangkan metode-metode yang bervariasi sehingga peserta didik dapat menyerap pembelajaran secara bermakna bukan hanya menghafal.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 Manfaat Bagi Siswa.

- 1.6.2.1.1 Dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi sendiri materi pelajaran agar lebih bermakna dan dapat diingat,
- 1.6.2.1.2 Dapat membantu siswa agar lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Guru.

- 1.6.2.2.1 Dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih model atau metode pembelajaran PKn.
- 1.6.2.2.2 Dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dengan menerapkan model pembelajaran NHT berbantu media *Crossword Puzzle*.

1.6.2.3 Manfaat Bagi Peneliti.

1.6.2.3.1 Dapat menambah wawasan dan pengalaman yang berkaitan dengan profesi keguruan yang akan ditekuni di masa yang akan datang.

1.6.2.3.2 Dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar.

1.6.2.4 Manfaat Bagi Sekolah.

1.6.2.4.1 Dapat mengembangkan profesionalisme guru/ pendidik dalam kegiatan pembelajaran PKn.

1.6.2.4.2 Dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekolah yang semakin maju dan unggul serta menjadikan bahan acuan dalam upaya penambahan inovasi model pembelajaran yang ada di Sekolah.