

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia. Karena pengetahuan, wawasan dan pengalaman didapatkan dari pendidikan. Tanpa pendidikan manusia tidak akan mempunyai pengetahuan dan tidak akan bisa mengikuti perkembangan zaman. Baik itu pendidikan formal atau informal, muda atau orang tua, manusia berhak mendapatkan pendidikan, sebagaimana diatur dalam UUD RI No. 20 tahun 2003, yang berisi “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 bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Kepribadian manusia ditentukan oleh salah satu faktor yaitu pendidikan itu sendiri, berkualitas atau tidaknya seseorang bisa dipastikan melalui jenjang kependidikannya. Semakin tinggi jenjang pendidikannya semakin berkualitas juga manusianya. Pendidikan tidak hanya bersumber pada instansi sekolah saja, lingkungan di sekitar juga bisa dijadikan sebagai sumber pendidikan. Adanya system pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi kecerdasan, akhlak, watak yang positif dan juga pengalaman peserta didik ke tingkat maksimal agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, dalam rangka pembentukan dan pengembangan wataknya secara sehat. Selain itu kepribadian manusia juga memiliki beberapa karakter yang bisa dikembangkan salah satunya yaitu rasa ingin tahu.

Manusia adalah makhluk yang mempunyai kecerdasan, kapasitas yang besar dalam otak manusia memungkinkan untuk menyimpan pengetahuan yang belum diketahui secara luas ke dalam otak. Rasa keingintahuan manusia terbilang sangat besar, sejak lahir manusia sudah memiliki kecerdasan terhadap segala yang dilihatnya. Rasa ingin tahu manusia yang sangat tinggi dalam segala hal dapat mempengaruhi prestasi belajarnya.

Manusia harus didasari oleh rasa ingin tahu. Dengan adanya rasa ingin tahu yang kuat, maka dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih mudah untuk memahami suatu materi karena peserta didik mempunyai rasa penasaran terhadap materi tersebut, sehingga indikator yang ditargetkan dapat tercapai tanpa menemui suatu kendala dan prestasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Prestasi belajar merupakan suatu hasil/bukti konkrit dari usaha peserta didik dalam pembelajaran yang dapat berupa nilai rapor. Tinggi rendahnya nilai rapor ditentukan oleh upaya/usaha peserta didik dalam proses pembelajarannya. Semakin keras upaya untuk mencapainya semakin tinggi juga hasilnya.

Mata pelajaran PKn merupakan pendidikan dasar tentang Negara Republik Indonesia. Hal ini tercantum dalam Permendiknas No.22 tahun 2006 mengemukakan bahwa “mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Sebagai suatu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah dan juga sebagai mata pelajaran yang masuk dalam 5 mapel pokok Ujian Nasional, PKn memiliki misi yang harus di emban. Di antara misi yang harus di emban adalah sebagai pendidikan dasar untuk mendidik warga negara agar mampu berpikir kritis dan kreatif, mengkritisi, mengeluarkan pendapat, mengenal dan melakukan tela’ah terhadap permasalahan yang timbul di lingkungannya agar tercapai perilaku yang diharapkan. Untuk mewujudkan misi tersebut, guru harus memaksimalkan kemampuannya untuk memilih/menciptakan strategi belajar yang inovatif dan menarik untuk kemudian diterapkan pada kegiatan belajar-mengajar.

Pada kondisi saat ini, peserta didik rata-rata menganggap bahwa PKn adalah mata pelajaran yang membosankan karena mempunyai materi yang luas dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain sehingga, untuk menguasai materi tersebut diperlukan kemampuan untuk menghafal secara tepat. Jika materi yang diajarkan berkesan, maka penghafalannya pun menjadi

mudah, tetapi jika materinya kurang berkesan bagi peserta didik maka sebaliknya, penghafalannya pun menjadi sulit.

Hasil wawancara dengan wali kelas III SDN 3 Kandangrejo tahun ajaran 2015/2016, Ana Fitriana Agostina, S. Pd. Mengatakan bahwa rasa ingin tahu peserta didik terbilang sangat rendah. Akibat dari rasa ingin tahu yang rendah, peserta didik terlihat tidak ada rasa antusias dalam pembelajaran sehingga penerimaan materi peserta didik tidak maksimal. Selain itu hasil wawancara pada pra-penelitian ini digunakan untuk memperkuat data yang akurat. Pada saat proses pembelajaran, guru tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hal ini dapat diasumsikan bahwa rendahnya rasa ingin tahu peserta didik dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang menarik dan juga guru tidak menggunakan model pembelajaran sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah.

Hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian di SDN 3 Kandangrejo menunjukkan bahwa selain dari nilai karakter rasa ingin tahu siswa yang rendah, hal ini juga berdampak pada prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa kelas III SDN 03 Kandangrejo tahun ajaran 2015/2016 dapat dikatakan belum sepenuhnya tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Karena dari 21 siswa seluruh siswa, ada 7 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Jika dikonversikan ke dalam persentase jumlah siswa yang tuntas adalah 66%.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Word Square*.

Model pembelajaran *Word Square* adalah model pembelajaran yang dikembangkan dari metode ceramah. Model pembelajaran ini bersifat kooperatif dengan pembelajarannya yang berpusat pada peserta didik. Dikarenakan rasa ingin tahu peserta didik yang sangat kurang sehingga mengakibatkan prestasi belajar yang rendah. Dengan model pembelajaran *Word Square*, peserta didik menjadi merasa sangat tertarik dengan proses pembelajarannya karena model pembelajaran *Word Square* adalah model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan di dalamnya. Dengan adanya materi/pengetahuan di dalam permainan, pembelajaran menjadi berkesan di dalam pikiran peserta didik sehingga membuat peserta didik merasa ingin tahu dan ingat apa yang telah dipelajari kemudian berdampak pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Apakah rasa ingin tahu dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Word Square* pada siswa kelas IV SDN 03 Kandangrejo pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
- 2) Apakah prestasi dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Word Square* pada siswa kelas IV SDN 03 Kandangrejo pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN 03 Kandangrejo dengan menggunakan model pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 03 Kandangrejo menggunakan model pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a) Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b) Sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Word Square* ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

a) Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

b) Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

c) Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.
- 2) Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Word Square* dan langkah-langkah pembelajarannya.
- 3) Menambah pengetahuan tentang meningkatkan rasa ingin tahu siswa
- 4) Menambah pengetahuan tentang meningkatkan prestasi belajar siswa