

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (PKn) berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi pribadi warga negara yang memahami dan dapat menggunakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, berilmu, dan warga negara Indonesia sebagaimana disyaratkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (1945. Depdiknas, 2006:97-104 dalam Magdalena, Haq, and Ramdhan 2020). Peran guru dalam membentuk dan membentuk sikap dan nilai moral siswa sekolah dasar tentunya sangat diperlukan. Akan tetapi pembentukan sikap dan nilai moral siswa tidak mungkin tercapai jika siswa itu sendiri tidak memahami konsep nilai dan moral. Konsep sikap dan nilai moral sebenarnya termasuk dalam pendidikan kewarganegaraan yang menitikberatkan pada pembinaan warga negara yang memahami dan memenuhi hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cakap, cerdas, dan berdaya. Pancasila dan UUD 1945.

Dalam membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, mata pelajaran Kewarganegaraan memegang peranan strategis dan penting yaitu membentuk sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi pribadi yang lebih baik. Minat siswa dalam mempelajari PKN perlu mendapat perhatian khusus, karena minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan belajar. Selain itu minat terhadap kebutuhan siswa menjadi faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan atau kegiatan usaha bagi siswa (Susanto 2020 dalam (Magdalena 2020).

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Menjelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik

Indonesia”. Pendidikan Kewarganegaraan dapat diharapkan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Madiung 2018 dalam (Magdalena 2020)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan warga negara akan pentingnya nilai, hak dan tanggung jawab, agar segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan keinginan masyarakat serta tidak menyimpang dari harapan. Karena nilainya yang penting, pendidikan ini diterapkan sejak usia dini di semua jenjang pendidikan, mulai dari perguruan tinggi pertama, hingga menjadi kompeten dan siap memimpin kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran memiliki lima bagian penting yaitu tujuan, materi, metode, media dan penilaian pembelajaran yang sangat mempengaruhi satu sama lain dalam proses pembelajaran. Misalnya pemilihan metode penyampaian materi pembelajaran mempengaruhi perangkat pembelajaran mana yang kita gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang bersangkutan (Saodah 2020)

Belajar adalah perubahan atau penguatan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dari interaksi antara individu dengan lingkungannya (Mardhatillah, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Perwira I Kota Bekasi Utara, dalam pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah. hal tersebut menyebabkan pengetahuan dan pemahaman siswa jadi kurang di karenakan siswa belum mampu memahami materi keberagaman. Hal ini yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa dikarenakan sekolah tersebut belum menggunakan metode ceramah berbantuan *crossword puzzel* di SDN Perwira 1 Kota Bekasi Utara.

Untuk mengatasi masalah tersebut dalam pembelajaran peneliti menerapkan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, mengacu pada penjelasan di atas maka di perlukan

dalam pembelajaran sehingga penulis mengambil judul Pengaruh metode ceramah berbantuan *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan siswa kelas 4 SDN Perwira I Kota Bekasi Utara .

Menurut Silberman 2013 dalam (Nur Roudhotul Khasanah, dkk 2020) menyatakan bahwa media *crossword puzzle* merupakan metode pembelajaran untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta peserta didik tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan. Kebanyakan peserta didik mengalami ke-bingungan dalam memahami materi atau konsep materi yang diajarkan khususnya PKn. Sehubungan dengan hal ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dapat menerapkan media *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran.

Melalui proses pembelajaran menggunakan media teka teki silang, karena kelebihan media tersebut dapat digunakan untuk melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab soal dan mengasah otak. Tujuan guru adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dan hasil belajar berdasarkan pengetahuan mereka tentang pengalaman belajar mereka. Pembelajaran dikemas dalam proses dimana pengetahuan dikonstruksi, bukan diperoleh. Mari kita coba mulai mencari pemahaman dari pada menghafal pola. Siswa berusaha mencari dan mencari untuk berpindah dari pengamatan ke pemahaman. Temukan jawaban melalui keterampilan belajar berpikir kritis. Pembelajarannya serius tapi santai.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul **PENGARUH METODE CERAMAH BERBANTUAN CROSSWORD PUZZEL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS IV SDN PERWIRA I KOTA BEKASI UTARA.**

B. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru

2. Kurangnya guru menggunakan media serbaguna membuat pembelajaran menjadi kurang menarik
3. Guru hanya menggunakan media di kelas
4. Guru tidak menggunakan siswa untuk belajar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi hanya oleh:

1. Menggunakan sumber belajar teka-teki silang
2. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia IV SDN Perwira I Kota Bekasi Utara

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan Batasan masalah di atas maka perumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan metode ceramah berbantuan *crossword puzzel* ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn tanpa metode ceramah berbantuan *crossword puzzel* ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode ceramah berbantuan crossword puzzel terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SDN perwira 06 kota bekasi ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SDN Perwira 1 Kota Bekasi Utara yang menggunakan metode ceramah berbantuan *Crossword Puzzel*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SDN Perwira 1 Kota Bekasi Utara yang tidak menggunakan metode ceramah berbantuan *Crossword Puzzel*.
3. Untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan pengaruh metode ceramah berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pkn di SDN Perwira 06 Bekasi Utara.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa : Siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat .
2. Bagi Peneliti : Sebagai calon pendidik agar dapat mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar metode ceramah berbantuan *crossword puzzel*
3. Bagi Sekolah : Sebagai bahan masukan untuk tambahan informasi dalam penggunaan media atau metode pembelajaran agar tujuan yang diharapkan tercapai.
4. Bagi Pembaca : Memberikan informasi tentang penggunaan metode ceramah berbantuan *crossword puzzel* terhadap hasil belajar PKn kelas IV SDN Perwira 06 Kota Bekasi .

G. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran ada bukti keberhasilan siswa melalui hasil kognitif,afektif dan psikomotor yang dinyatakan simbol atau kalimat yang dibatasi ranah kognitif C1 – C4 yaitu C1 (menghafal atau mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Analisis)

2. Metode Ceramah Berbantuan Crossword Puzzel

Metode ceramah berbantuan *crossword puzzel* adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal yang menggunakan bahasa yang mudah di pahami. Di era globalisasi ini media pembelajaran memiliki berbagai macam salah satunya menggunakan media *crossword puzzel*. Media

crossword puzzel adalah suatu media dengan mengisi lembar kosong dari kotak-kotak, media ini bisa di gunakan secara individu atau kelompok. Adapun langkah-langkah metode ceramah berbantuan *crossword puzzel* yaitu :

1) Persiapan :

- a. Guru menyampaikan pokok materi pembelajaran.

2) Penyajian :

- a. Guru memberikan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah di pahami.
- b. Guru melibatkan siswa untuk bertanya.

3) Media *Crossword Puzzel*

- a. Guru menunjukan media pembelajaran *crossword puzzel*.
- b. Guru menyampaikan cara menggunakan media *crossword puzzel*.
- c. Menunjuk siswa dengan menggunakan spin.
- d. Menetapkan waktu dalam pengerjaan.
- e. Memberikan penghargaan sebagai bentuk hadiah untuk yang bisa menjawab

4) Penutup

- a. Memberikan kesimpulan pada pembelajaran yang telah di sampaikan.
- b. Menutup pembelajaran.