

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Prinsip dinamika fantasi adalah permainan, yang juga dimiliki oleh anak-anak dan tampak tidak sejalan dengan prinsip pekerjaan serius. Namun tanpa permainan dengan fantasi ini tidak akan lahir pekerjaan kreatif. Demikian menurut Carl Gustav Jung ( Rese Colin, 2006 : 278 ).

Pekerjaan kreatif sangat diharapkan timbul dari siswa SMA selain belajar aktif lewat sebuah permainan dengan fantasi yang dimiliki siswa akan membantu proses pembelajaran PKn, ketika guru menerapkan materi pelajaran jangan lupa untuk mengajak atau membawa siswa kedalam dunia fantasinya agar materi ajar dapat diserap dengan baik karena siswa menemukan cara bagaimana menyelesaikan masalah dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn hampir keduanya tidak timbul karena kurangnya kepedulian para guru dengan kelemahan penguasaan konsep yang ada pada kebanyakan siswanya, yang pada akhirnya menimbulkan kesulitan dalam pembelajaran PKn sehingga siswa menganggap PKn itu sulit dan membosankan. Seharusnya para guru menghilangkan kata tersebut dengan membuat siswa berpikir kreatif.

Siswa memikirkan, meletakkan dan mencari hubungan antara abstraksi, kalau perlu siswa diperbolehkan untk menghayalkan bentuk konkrit dari materi ajar. Dengan begitu daya jiwa perasaan sebagai pemberi keterangan dan ketekunan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah atau persoalan dapat menunjangnya.

Dan untuk hal tersebut dibutuhkan minat siswa dalam pembelajaran PKn yaitu dengan memotivasi siswa dengan sesuatu yang disenangi pada umumnya semua manusiapun akan lebih memilih hal-hal yang menyenangkan dari pada hal-hal yang menyedihkan seperti contohnya siswa merasa senang kalau gurunya tidak masuk kelas, maka tugas para guru adalah memutar balikkanya jadikanlah siswa menjadi sedih ketika guru abstant karena takut pelajarannya ketinggalan serta metode yang disampaikan oleh guru tersebut tidak monoton jadi meginginkan gurunya masuk kelas tanpa abstant.

Proses belajar mengajar disekolah akan mencapai tujuan belajar ditunjang oleh berbagai faktor. Salah satunya yaitu strategi pembelajaran yang tepat untuk pokok bahasan materi ajar PKn, berarti guru menempati kedudukan sebagai figur central serta ditangan para guru terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan belajar.

Guru yang menguasai materi yang akan diajarkan dan mampu mengelola strategi belajar yang tepat, memilih media pengajaran dan mengevaluasi hasil belajar itu ialah petugas profesional, petugas yang khusus dilatih untuk itu sehingga tanpa latihan serupa itu ia tidak akan bisa melaksanakan tugasnya dengan baik. Jadi, paling tidak guru itu harus mampu memilih strategi belajar mengajar yang sesuai dengan misi pendidikan ( ET. Russefendi, 2002 : 195 )

Hasil observasi awal di SMA NEGERI 1 PINOLOSIAN adalah kurang kepedulian para guru dengan kelemahan penguasaan konsep yang ada pada kebanyakan siswanya sehingga cara berpikir siswa rendah, salah satunya adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung satu arah yang memungkinkan siswa menjadi pasif serta tidak adanya kemauan untuk lebih mendalami materi ajar PKn, sehingga dalam memecahkan masalah atau soal-soal yang ada kurang kreatif dalam berpikir. Hal itu dibuktikan dengan hasil ulangan PKn siswa hanya mencapai rata-rata 55.

Dengan realita yang ada maka penulis mencoba menerapkan dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Word Square* sehingga diharapkan model pembelajaran *Word Square* mampu mengembangkan semua potensi yang dimiliki masing-masing siswa dalam berpikir maupun ketrampilan dan tentunya memotivasi siswa untuk memahami konsep PKn.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menganggap pentingnya penelitian ini dikarenakan:

- a. Strategi pembelajaran dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.
- b. Kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai tindakan merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektivitas belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta siswa.
- c. Dalam penerapan model belajar *word square* ini guru harus betul-betul berpikir dan berperilaku yang memfasilitasi.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan keterbatasan penulis, penelitian ini akan meneliti hanya 2 faktor yaitu :

- a. Pembelajaran PKn dengan model belajar *Word Square* yang berbentuk dengan kumpulan huruf-huruf dalam kotak kemudian mengarsirnya sesuai pertanyaan yang diajukan.
- b. Hasil Belajar siswa SMA N 1 PINOLOSIAN setelah diterapkan strategi pembelajaran PKn dengan model belajar *Word Square* melalui tes.

### **1.3 Pemecahan Masalah**

Untuk mengatasi dampak yang ditimbulkan terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Model pembelajaran *Word Square* solusi yang di ajukan untuk memecahkan masalahnya. karena *Word Square* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dengan melalui sebuah permainan yang kita ketahui bersama bahwa siswa itu lebih kreatif dengan model pembelajaran yang menantang. model pembelajaran *word square* juga sangat membantu siswa dalam memahami materi PKn yang dianggap sulit atau susah dipelajari serta mengurangi dan mencegah tingkat kebosanan siswa dalam belajar PKn yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Meskipun *word square* adalah model pembelajaran melalui sebuah permainan tapi yang ditekankan itu adalah belajarnya.

Jadi Dengan menerapkan model pembelajaran *Word Square* dalam ilmu PKn Penulis yakin dan percaya dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki masing-masing siswa dalam berpikir maupun ketrampilan dan tentunya memotivasi siswa untuk memahami konsep PKn.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan dari Penelitian masalah ini adalah :

1. Untuk mengkaji respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Word Square* dalam pembelajaran PKn.
2. Untuk mengkaji terdapat atau tidaknya peningkatan Hasil belajar siswa pada pokok bahasan Warga Negara yang pembelajarannya menggunakan *Word Square* di kelas XA SMA NEGERI 1 PINOLOSIAN.
3. Untuk mengkaji Bagaimana Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada pokok bahasan Warga Negara dengan menerapkan model belajar *word square*

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru

- Hasil penelitian ini di harapkan memotivasi guru-guru PKn dalam meningkatkan pembelajaran di kelas dengan inovasi-inovasi yang baru sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- Sebagai informasi untuk guru guru agar lebih memperbaiki atau pun meningkatkan cara mengajar di kelas.

## 2. Bagi siswa

- Sebagai salah satu cara untuk memperbaiki cara belajar siswa, dalam hal ini siswa lebih berani mengemukakan pendapat.
- Memperbaiki moral dan prilaku seorang siswa.
- Pembelajaran lebih efektif dan berfokus pada siswa.

## 3. Bagi Sekolah

- Bermanfaat untuk mengembangkan prestasi siswa di sekolah terutama pada mata pelajaran PKn
- Sebagai bahan masukan untuk pengembangan penelitian tindakan kelas.

## 4. Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan tentang menggunakan model pembelajaran Word Square pada mata pelajaran PKn