

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara. Untuk itulah pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib disetiap jenjang persekolahan khususnya di Sekolah Dasar. Pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai suatu proses mengajar dalam rangka membantu siswa. Artinya siswa dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam membentuk karakter bangsa. Namun kenyataan masih banyak siswa yang kurang senang dan bahkan tidak berminat untuk belajar PKn karena bagi mereka pelajaran ini sangat membosankan.

Kebosanan siswa dalam belajar PKn tentu beralasan, karena selama ini pada pelaksanaannya pembelajaran PKn lebih banyak disajikan dengan cara yang kurang menyenangkan. Oleh sebab itu, untuk mengatasi masalah tersebut dituntut peran serta semua pihak yang terkait dalam lingkungan pendidikan tersebut, terutama guru yang memiliki peranan utama dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran, guru harus memiliki tehnik pembelajaran agar siswa dapat belajar aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu langkah untuk memiliki tehnik itu adalah guru harus menguasai jenis langkah pembelajaran atau tepat dalam penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk saling berinteraksi sehingga proses belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Harapan yang ada tidak sesuai dengan kenyataan. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Februari 2017 di SDN 11 Limboto di kelas V diperoleh data bahwa ketika guru menyampaikan materi PKn masih banyak siswa yang memiliki minat belajar yang rendah. Kondisi yang ada guru hanya menerapkan metode pembelajaran yang kurang kreatif, dalam hal ini guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan

diselingi metode tanya jawab. Penyajian yang bersifat verbalistik, terkesan memaksa siswa untuk terus menghafal materi yang disajikan guru. Penyajian tersebut tentu akan berpengaruh pada rendahnya minat belajar siswa.

Kemudian rendahnya minat belajar siswa tentu juga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada data hasil belajar siswa kelas V SDN 11 Limboto tahun ajaran 2016/2017. Dari 23 orang siswa hanya 39% saja atau 9 orang siswa yang mencapai KKM sedangkan 61% atau 14 orang siswa belum mencapai KKM. Sementara nilai KKM yang harus dicapai pada mata pelajaran PKn adalah 75%.

Presentasi hasil belajar yang rendah mengharuskan guru untuk mengadakan perubahan kearah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kondisi seperti ini bisa diberi solusi jika guru tepat dalam penggunaan metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran besar pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn. Salah satu bentuk metode pembelajaran yang dinilai afektif mampu memberikan kontribusi positif pada peningkatan minat belajar siswa di kelas V SDN 11 Limboto adalah melalui permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*). Teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan suatu metode permainan yang dapat merangsang dan mengundang minat serta partisipasi siswa secara aktif. Pada pelaksanaannya seperti mengisi TTS pada umumnya, dimana siswa harus mengisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan ke dalam kolom-kolom secara mendatar atau menurun. Solusi tersebut diambil karena diketahui bahwa metode permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) belum pernah diterapkan di kelas V SDN 11 Limboto.

Untuk itulah penelitian ini penting dilakukan, mengingat ketertarikan atau minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah. Melalui teka-teki silang (*crossword puzzle*) diharapkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN 11 Limboto bisa meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti memilih untuk mengadakan penelitian dengan judul : **Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

## **Melalui Metode Permainan Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo.**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka teridentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Guru kurang tepat dalam penggunaan metode pembelajaran;
2. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN;
3. Guru dalam menyajikan pembelajaran lebih verbalistik.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan metode permainan teka-teki silang pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN 11 Limboto?.

### **1.4. Cara Pemecahan Masalah**

Melihat permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis mencoba memecahkan masalah yang ada dalam proses belajar PKn. Metode Permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan salah satu solusi yang penulis tawarkan dalam memecahkan masalah dalam penelitian ini. Penggunaan yang efektif terhadap metode pembelajaran ini diharapkan akan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan teka-teki silang ini yaitu pada awalnya guru menyiapkan alat dan bahan berupa kertas karton, kertas warna warni, dan spidol. Setelah itu, guru membagi kelas menjadi dua kelompok sama banyak, setiap kelompok diminta untuk mengambil kertas warna-warni yang telah diberi perekat atau lem untuk kelompoknya. Kertas warna-warni ini akan digunakan untuk menulis alfabet yang tepat untuk melengkapi teka-teki silang. Langkah selanjutnya guru menempelkan dipapan tulis kolom dan baris teka-teki silang yang telah dibuat pada kertas karton. Kemudian guru memberikan soal teka-teki silang kepada kedua kelompok. Dalam memberikan pertanyaan guru memberi waktu selama 20 detik bagi masing-masing kelompok untuk menjawab secara bergantian. Sebelum menjawab

masing-masing kelompok harus menuliskan terlebih dahulu alfabet dikertas warna-warni yang telah diberi perekat untuk ditempelkan pada karton yang sudah ada tabel teka-teki silangnya. Setiap soal bernilai 10 poin. Kelompok yang menjawab soal terbanyak adalah pemenangnya.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui metode permainan teka-teki silang di kelas V SDN 11 Limboto Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam menulis karya ilmiah dan memberi gambaran tentang cara meningkatkan minat belajar siswa melalui metode permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*)

#### **b. Manfaat Praktis**

1. Siswa: untuk memberikan dorongan kepada siswa sehingga siswa memiliki minat dalam belajar;
2. Guru: dengan penelitian ini, dapat menambah wawasan bagi guru sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran;
3. Sekolah: dengan penelitian ini, memberikan tambahan informasi bagaimana meningkatkan minat belajar siswa di sekolah tersebut;
4. Peneliti: sebagai bahan masukan dan motivasi dalam memperbaiki dan meningkatkan proses kegiatan mengajar sehingga pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn.