

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sesuatu yang mempunyai pengaruh dalam pembentukan karakter seseorang. Pendidikan meliputi semua sarana, baik yang disengaja seperti pendidikan di lingkungan keluarga, dan pendidikan sekolah, atau yang tidak disengaja seperti pendidikan yang datang kebetulan dari pengaruh lingkungan sosial kemasyarakatan, pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa.

Selain itu juga pendidikan dapat dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku manusia agar menjadi manusia yang dewasa serta mandiri. Pendidikan pula dapat dimaknai sebagai suatu jalan untuk menuntut manusia agar menjadi seseorang yang lebih bermanfaat. Sehingga pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu kebutuhan yang harus didapatkan oleh setiap manusia.

Pendidikan di indonesia khususnya di SD memiliki salah satu mata pelajaran yaitu PKn. Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang penting sebuah karakter dalam kemajuan suatu bangsa, mengingat Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali keragaman budaya, sehingga setiap warga masyarakat dituntut untuk dapat memiliki karakter yang baik agar supaya dapat menghargai keragaman yang ada.

Pendidikan kewarganegaraan menjadi bagian yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran di sekolah. Hal tersebut dapat dilihat dari keberadaan PKn yang berstatus wajib dalam kurikulum pendidikan, sebab PKn diharapkan dapat memberikan bekal kepada siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai serta dapat memperbaiki karakter serta kepribadian siswa.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan PKn tidak berfungsi sebagaimana mestinya, banyak siswa yang sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru dikarenakan beberapa hal. Hal tersebut yang menyebabkan tujuan inti dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak tercapai dengan baik.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 4 Telaga Jaya, dimana pada proses pembelajaran PKn terdapat beberapa kendala seperti hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn masih rendah, metode pembelajaran masih sangat monoton, penggunaan metode pembelajaran belum inovatif dan masih menggunakan metode ceramah.

Metode dan media pembelajaran dianggap sebagai aspek yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran serta mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat serta efektif adalah jalan keluar terbaik, akan tetapi banyak guru yang belum menggunakan metode pembelajaran secara tepat. Salah satu metode pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengatasi permasalahan ini adalah metode pembelajaran *learning a question* (LSQ).

Jadi metode *Learning Start With A Question* (LSQ) adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menciptakan situasi belajar aktif. Belajar aktif sangat diperlukan siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Salah satu cara untuk membuat siswa lebih aktif adalah dengan membuat mereka bertanya tentang materi pelajaran sebelum ada penjelasan dari pengajar. (Afandi & Nurjanah, 2018:46)

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dianggap sebagai aspek yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, salah satunya yakni media kartu kuartet, kartu kuartet sendiri memiliki makna kartu kuartet merupakan “salah satu jenis permainan diantara memo, domino, *Quartette*, *Listen-/Dialogspiele*, *Reihenspiele*, *Kim-Spiele* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kosakata” (Agustika, 2011:26).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question* (LSQ) berbantuan media pembelajaran kuartet sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn. Upaya tersebut direalisasikan melalui

penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajar PKn melalui metode LSQ (*Learning Sart With A Question*) berbantuan dengan media kartu kuartet Pada siswa kelas IV SDN 4 Telaga Jaya”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar siswa dalam proses pemebelajaran PKn masih rendah
- 2) Metode pembelajaran masih sangat konvensional
- 3) Penggunaan metode pembelajaran belum inovatif

## 1.3 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dirumuskan peneliti : Apakah metode pembelajaran *learning Starst With A Quesion* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Telaga Jaya?

## 1.4 Pemecahan Masalah

Zaini mengemukakan Langkah-langkah metode *Learning Starts With A Question* (LSQ) yaitu:

- (1) memilih bahan bacaan bahan bacaan yang sesuai kemudian bagikan kepada siswa.
- (2) Minta siswa untuk mempelajari bacaan sendirian atau dengan Teman
- (3) Minta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami Di dalam pasangan atau kelompok kecil, minta siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah mereka baca.
- (4) Kumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis oleh siswa dan kemudian sampaikan pelajaran dengan menjawab pertanyaan -pertanyaan tersebut. Teknik bertanya merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk mengajukan sejumlah pertanyaan kepada siswanya dengan memperhatikan karakteristik dan latar belakang siswa. Dengan mengajukan pertanyaan yang menantang, siswa akan terangsang untuk berimajinasi sehingga dapat mengembangkan gagasan-gagasan barunya

yang berisi tentang informasi yang lengkap. Dalam proses belajar mengajar, bertanya memegang peranan penting, sebab bertanya dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah yang sedang dibicarakan, menuntun proses berpikir siswa, dan memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

### **1.5 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 4 Telaga Jaya melalui metode pembelajaran *Learning Starst With A Quesion* (LSQ)

### **1.6 Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memeberikan konstribusi yang berarti sebagai berikut :

- a) Bagi siswa : Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *Learning Starst With A Quesion* (LSQ) dan tumbuhnya motivasi minat belajar siswa dalam diri siswa.
- b) Bagi guru : Memberikan pertimbangan dalam, menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk keefektifan kegiatan belajar mengajar.
- c) Bagi sekolah : Sebagai bahan referensi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas siswa.
- d) Bagi peneliti : Sebagai bahan informasi seberapa besar peningkatkan hasil belajar belajar PKn melalui penggunaan metode pembelajaran *Learning Starst With A Quesion* (LSQ)