

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan penting diberikan kepada seluruh anak untuk mengembangkan daya pemahaman dan pola pikir kritisnya. Pendidikan dapat menjadi penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas. Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa:

“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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.¹

Diperkuat dengan pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bentuk serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka kecerdasan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik 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 serta bertanggung jawab.

¹Suharsimi Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2013). h 79

Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan menggunakan suatu wadah yang disebut kurikulum. Kurikulum pendidikan Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 1 ayat 15 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada kurikulum tingkat dasar dan menengah yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik yang mempunyai rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan/aktivitas yang aktif dan kreatif di kelas. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif dan kreatif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku.

Penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar-mengajar karena akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi guru dan siswa sehingga proses belajar-mengajar dapat terarah dan terpimpin karena, indera siswa terfokus pada media yang digunakan oleh guru. Daryanto mengatakan bahwa:

“Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.²

Oleh karena itu guru dituntut agar dapat melaksanakan pembelajaran seefektif mungkin dan dapat membangkitkan semangat anak untuk belajar, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran sambil bermain, dalam hal ini peneliti mengajukan pembelajaran menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*.

Menurut Jamil:

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), h. 4

“*Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh”.³

Melalui permainan ini, anak belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.

Sementara itu menurut Shoimin:

“Ciri utama *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran”.⁴

Dalam teknik ini siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Hal tersebut sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Ariyanti pada jurnalnya tahun 2021, yang mana hasil penelitian menyatakan bahwa:

“Penggunaan media puzzle pada pembelajaran PPKn SD dengan materi Lambang Negara Indonesia dapat meningkatkan dan memacu siswa untuk berkontribusi dalam pembelajaran dan mengembangkan materi dengan hasil belajar yang didapat yaitu penerapan, pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki siswa selama permainan *puzzle* dilakukan”.⁵

³ Sya'ban Jamil, *56 Games untuk Keluarga*, (Jakarta: Republika, 2012), h. 20

⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 98

⁵ Nur Ariyanti, “Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle pada PPKn Lambang Pancasila SD”, *Jurnal Pedagogis*, Vol. 3, No. 2, 2021, h. 31

Seperti diketahui bahwa *make a match* merupakan salah satu tipe pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada kelompok-kelompok kecil, dimana setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan diskusi di kelas. Keterlibatan siswa secara kolaboratif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama yaitu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Menurut Rusman:

“Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah, yang menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. Metode-metode pembelajaran kooperatif secara khusus menggunakan kekuatan dari sekolah yang menghapuskan perbedaan kehadiran para siswa dari latar belakang rasa tau etnik yang berbeda untuk meningkatkan hubungan antara kelompok”.⁶

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran. Shoimin mengungkapkan:

“Ciri utama model ini adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Siswa yang

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. Ke-5, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 201

pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna”.⁷

Tipe *make a match* (membuat pasangan) ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ummi Kalsum pada tahun 2011, yang mana hasil penelitiannya menyatakan bahwa

“Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif* tipe *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas IV SD negeri 034 Tampan Pekanbaru”.⁸

Sejalan, menurut Permendiknas:

“Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.⁹

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran di SD menjadi sarana untuk mengembangkan nilai-nilai luhur

⁷Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 98

⁸ Ummi Kalsum, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Siswa Kelas IV SD Negeri 034 Tampan Pekanbaru*”, Skripsi S-1, Fakultas Tabiyah dan Keguruan, Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2012.

⁹ Permendiknas. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi SD/ SMP, h. 271

dan moral berdasarkan budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai ilmu yang menekankan moral dan hidup berkebangsaan yang baik dibuktikan dengan dimasukkannya PKn sebagai salah satu mata pelajaran pokok pada kajian kurikulum saat ini. Namun sering kali pembelajaran PKn pada jenjang pendidikan tingkat dasar (sekolah dasar) tidak selalu berjalan lancar. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran PKn yang bersifat teoritis cepat membuat siswa bosan, selain itu inovasi guru dan keterbatasan guru dalam menggunakan media juga turut menyumbang ketidakmaksimalan pembelajaran PKn di sekolah dasar. Khususnya dalam penggunaan model dan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional.

Menurut Djohansyah:

“Pembelajaran PKn selama ini prosesnya kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya

mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah. Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ialah penggunaan metode atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara tepat, yang memenuhi muatan tatanan nilai, agar dapat diinternalisasikan pada diri siswa serta mengimplementasikan hakekat pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari belum memenuhi harapan seperti yang diinginkan”.¹⁰

Permasalahan pembelajaran PKn juga ditemukan pada siswa kelas V MI Hidayatul Hasaniyyah Kota Bengkulu. hal tersebut terungkap saat peneliti melakukan penelitian awal pada tanggal 12 sampai dengan tanggal 14 Desember 2022, dengan hasil:

“Saat pembelajaran PKn guru menggunakan metode konvensional. Pembelajaran menjadi kaku karena pusatnya hanya terletak pada guru dan menyebabkan pembelajaran menjadi satu arah saja, dan diketahui juga bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan hanya media gambar sederhana yang tidak melibatkan siswa dalam penggunaannya. Guru sudah menerapkan metode diskusi sederhana yang cenderung kurang menarik dan menantang. Siswa memiliki karakteristik sangat aktif dan senang bermain, tetapi tidak ada penunjang keaktifan tersebut menyebabkan siswa sering ramai dan bermain sendiri serta kurang memperhatikan

¹⁰Masitah Djohansyah, “Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Simbol Pancasila Menggunakan Media *Puzzle* Melalui Kolaborasi Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dan *Picture And Picture* Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Karang Mekar 9”, *JULAK: Jurnal Pembelajaran & Pendidik*, Vol. 1, No. 3, Gebruari 2022, h. 117

pembelajaran”.¹¹ Selanjutnya, dalam pembelajaran kelompok yang sederhana terdapat siswa yang pasif di dalam belajar kelompok sehingga siswa belum diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam kelompok secara optimal. Selain itu juga peserta didik menjadi kurang termotivasi serta menjadi sibuk sendiri dan membuat suasana menjadi gaduh dalam proses pembelajaran PKN yang cenderung penuh hafalan, kalau permasalahan tersebut dibiarkan terlalu berlarut-larut akan mengakibatkan nilai hasil belajar yang menurun, dari hasil belajar yang diperoleh pada penilaian ulangan bulanan yang telah dilakukan tahun ajaran 2022/2023 hanya mencapai ketuntasan belajar sebesar 43% saja.¹²

Dari fenomena rendahnya hasil belajar PKn tersebut, diketahui salah satunya adalah faktor dari model penyajian materi pelajaran kepada anak didik. Kondisi pembelajaran yang demikian tentunya tidak boleh dibiarkan dan perlu dicarikan solusi untuk menciptakan pembelajaran PKn yang efektif. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan merupakan tugas dan tanggung jawab seorang guru untuk membantu siswa dalam menghadapi kesulitan memahami dan menguasai konsep-konsep PKn. Oleh karena itu peneliti penting untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Puzzel Berbasis *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V di MI Hidayatul Hasaniyyah Kota Bengkulu.**

¹¹ Observasi Awal, 12 Desember 2022

¹² Observasi Awal Penelitian, Tanggal 12 Desember 2022

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: apakah ada pengaruh media *puzzle* berbasis *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di MI Hidayatul Hasaniyyah Kota Bengkulu?.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengaruh media *puzzle* berbasis *make a match* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di MI Hidayatul Hasaniyyah Kota Bengkulu.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah karya ilmiah dalam bidang PKn dan dapat dijadikan referensi atau masukan bagi peneliti lain demi perkembangan pendidikan khususnya dalam pembelajaran PKn.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Media pembelajaran yang diterapkan dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan motivasi, minat siswa dalam pembelajaran PKn, sehingga menunjang terlaksananya pembelajaran PKn yang baik.

2) Bagi Guru

Memberikan tambahan wawasan bagi guru tentang penggunaan media *Puzzle* berbasis *Make a Match* untuk mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi di MI Hidayatul Hasaniyyah Kota Bengkulu.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman bagi peneliti, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti dalam menerapkan media pembelajaran berupa media *puzzle* berbasis *make a match* ketika menjadi guru nantinya.