BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu permasalahan yang ada di MINU TRATE Putera adalah mengenai motivasi belajar anak khususnya pada bidang studi PKn di kelas III Sunan Giri . Sehingga tingkat ketuntasan belajar dikelas tersebut juga sangat rendah. Sedangkan berdasarkan nilai raport mata pelajaran PKn kelas III Sunan Giri sebanyak 15 siswa (50 %) tuntas dengan remidi dari 30 siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat kegiatan belajar mengajar siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran PKn jadi menurut peneliti untuk mencapai ketuntasan belajar yang perlu dicari solusinya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan model pembelajaran yang bisa menyenan[1]gkan dan sesuai dengan keinginan mereka sehingga materi dapat diterima dengan baik .

Karena menurut Barker dan Wright santrock[1], mencatat bahwa anak pada usia 7 hingga 11 tahun meluangkan waktunya lebih dari 40 % untuk berinteraksi dengan teman sebaya jadi kalau pembelajaran dengan metode yang bersifat

[1] Santrock, John W Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup (Edisi ke Lima, Jakarta, Erlangga, halaman 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

individu akan kurang menarik minat siswa. Tetapi kalau kita penuhi keinginan siswa dengan berbentuk kelompok- kelompok dan teknik pembelajaran yang menyenangkan maka akan termotivasi mereka sehingga materi belajar dapat diterima anak didik dan ketuntasan belajar akan sesuai dengan harapan .

Menumbuhkan motivasi belajar anak dengan menerapkan metode pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) sangat tepat karena motivasi adalah sarat mutlak untuk belajar. Sedangkan yang terjadi selama ini anak hanya berfungsi sebagai pendengar , penghafal dan obyek pertanyaan . Pada saat itu anak didik mungkin bisa menerima materi pembelajaran tapi keesokan harinya mendapatkan materi yang baru dan dituntut melakukan aktifitas yang sama seperti hari-hari sebelumnya maka sampai pada titik jenuh akhirnya anak didik akan membiarkan proses pembelajaran itu berjalan apa adanya tanpa ada keinginan dan tanggung jawab dari mereka sehingga mengakibatkan hilangnya motivasi belajar. Sedangkan kalau motivasi sudah tidak ada maka pendidik tidak bisa berharap banyak akan terserapnya target kurikulum dengan tuntas oleh peserta didik, karena sudah tidak ada yang menggerakkan anak didik untuk timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu yaitu belajar.

Dari kenyataan diatas maka peneliti perlu mengembangkan suatu solusi yang tepat untuk mengatasi masalah pembelajaran PKn pada siswa kelas III Sunan Giri Minu Tratee Putera Gresik, agar tercapai ketuntasan belajar dengan dikembangkan model pembelajaran Kooperatif dengan teknik Crosword Puzzle (teka-teki silang).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, untuk pembahasan yang sistimatis berikut rumusan masalah yang di bahas adalah ;

1. Apakah model pembelajaran kooperatif dengan teknik Croosword puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PKn materi NKRI pada siswa kelas 3 Sunan Giri MINU Trate Putera Gresik ?
2. Apa indikator yang menandai bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan teknik Croosword Pazzle dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn materi NKRI pada siswa kelas 3 Sunan Giri semester I MINU Trate Putera Gresik ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui motifasi belajar PKn melalui model Pembelajaran Kooperatif dengan teknik Crossword Puzzle pada siswa kelas III Sunan Giri semester I Minu Tratee Putera Gresik.
2. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar mata pelajara PKn materi NKRI pada siswa kelas 3 Sunan Giri MINU Trate Putera Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberi masukan/ saran yang berguna bagi lembaga pendidikan pada umumnya dan lembaga pendidikan Madarasah Ibtidaiyah tempat penulis melakukan penelitian pada khususnya.
2. Dapat memberikan gambaran tentang penggunaan metode pembelajaran Kooperatif dengan teknik Crossword Puzzle pada pelajaran PKn
3. Dapat memberikan gambaran pada guru sebagai usaha untuk meningkatkan motifasi belajar PKn.
4. Dapat memberikan gambaran tentang respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran.
5. Dapat memberikan gambaran tentang respon siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam bidang studi PKn.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id