

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan karakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. pembelajaran PKn menekankan kepada siswa untuk berpikir secara kritis dan mampu menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan yang disesuaikan dengan jenjang pendidikannya.

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang disukai oleh siswa, namun menurut siswa mata pelajaran Pkn sulit dipelajari karena bentuk materi yang sifatnya teori serta penyajian materi yang bersifat naratif. Penyajian materi yang sangat banyak serta menuntut siswa untuk menguasai materi maka membuat siswa merasa kesulitan untuk menerima materi yang diajarkan oleh guru.

Guru kelas IV SD N 1 Pliken mengatakan bahwa beliau merasa kesulitan dalam mengajar mata pelajaran PKn karena materi yang banyak dan sulit dipahami oleh siswa. Guru kelas IV kemudian memperlihatkan daftar nilai ulangan harian yang berisikan nilai-nilai siswa yang masih banyak di bawah KKM (70) terutama mata pelajaran PKn. Dilihat dari nilai tersebut,

kemudian peneliti melakukan pretest pada mata pelajaran PKn KD 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. Terdapat 33 siswa dengan 15 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Siswa yang tuntas dalam Pretest mata pelajaran PKn sebanyak 45,45% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 54,54%. Siswa yang tuntas belum melebihi 80% dari hasil yang diharapkan.

Guru kelas bersama peneliti ingin meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dan rasa cinta tanah air yang dimiliki siswa. Berdasarkan wawancara dengan siswa, siswa bangga tinggal di Indonesia tetapi siswa kurang mampu berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Bahasa Indonesia yang dipakai siswa justru bahasa Indonesia yang siswa tiru dalam televisi (bahasa gaul). Selain bahasa, siswa mengakui bahwa sering meniru gaya berpakaian di televisi. Siswa berpendapat, bahwa pakaian yang siswa lihat di televisi lebih bagus dan keren. Pakaian di televisi bagus dan keren dikarenakan gaya (*style*) yang ditampilkan sesuai dengan perkembangan zaman (masa kini) dan warnanya disukai oleh siswa yaitu warna cerah. Disamping mengikuti pakaian masa kini, seiring dengan kemajuan zaman, siswa kelas IV sudah memiliki *handphone* sendiri untuk berkomunikasi dan bermain *game online* oleh karena itu siswa jarang bermain permainan tradisional. Hal tersebut membuat permainan tradisional dan kebudayaan Indonesia mulai hilang. Disamping itu, pada saat upacara pengibaran bendera, banyak siswa yang berbicara sendiri dengan temannya sehingga membuat pelaksanaan upacara menjadi kurang khidmat. Selain

mengurangi rasa khidmat ketika upacara, siswa mengakui bahwa tidak hafal lagu-lagu kebangsaan Indonesia Raya dan lagu-lagu daerah. Lagu yang siswa hafal justru lagu-lagu barat yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan bangsa Indonesia.

Melihat fenomena di atas, rasa cinta tanah air siswa kelas IV SD N 1 Pliken masih perlu ditingkatkan. Indikator rasa cinta tanah air yang perlu ditanamkan kepada siswa menurut Fitri (2012: 42) yaitu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, memajang bendera Indonesia, Pancasila, gambar Presiden serta simbol-simbol negara lainnya, bangga dengan karya bangsa, melestarikan seni dan budaya bangsa.

Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat dikaitkan dengan pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi di lingkungannya bahwa dalam materi tersebut siswa perlu ditanamkan rasa cinta tanah air agar globalisasi yang ada dapat membawa pengaruh yang positif bagi siswa. Dampak positifnya yaitu dapat mencintai Indonesia beserta karya anak bangsa. Peneliti dan guru sepakat untuk mencari solusi untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dengan menggunakan strategi *VCT Role Playing*. *Role Playing* digunakan dalam penelitian ini karena memiliki keunggulan yaitu siswa dapat bebas dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.

Keterampilan yang baik dalam bertanya kepada siswa merupakan kunci keberhasilan pembelajaran sehingga sesuai dengan keinginan peneliti. Strategi VCT mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri

siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan begitu prestasi belajar yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi yaitu mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas tentang “Upaya Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air dan Prestasi Belajar PKn Melalui Penerapan Strategi VCT *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 1 Pliken”.

### **B. Perumusan Masalah**

1. Apakah melalui strategi VCT *Role Playing* dapat meningkatkan rasa cinta tanah air di kelas IV SD Negeri 1 Pliken pada mata pelajaran PKn?
2. Apakah melalui strategi VCT *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Pliken pada mata pelajaran PKn?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Masing-masing diuraikan sebagai berikut :

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 1 Pliken.

#### **2. Tujuan Khusus**

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan rasa cinta tanah air dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn semester II kelas IV SD Negeri 1 Pliken.



#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas IV SD N 1 Pliken khususnya yang berhubungan langsung dengan peningkatan prestasi belajar PKn dan rasa cinta tanah air siswa menggunakan strategi VCT *Role Playing*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran PKn sehingga terjadi peningkatan prestasi belajar dan rasa cinta tanah air siswa.

###### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk meningkatkan prestasi belajar dan rasa cinta tanah air siswa dengan menggunakan strategi VCT *Role Playing*, serta dapat meningkatkan perhatian guru dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.

###### **c. Bagi Sekolah**

1) Membantu meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran.

2) Sebagai bahan perenungan terhadap peningkatan kinerja guru kelas.

3) Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti memperoleh pengetahuan dalam hal mengelola kelas.
- 2) Menambah wawasan dalam mata pelajaran PKn yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Merangsang daya kreativitas peneliti dalam menyusun strategi pembelajaran di kelas agar prestasi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan penelitian.

