

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu pilar kehidupan yang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Tanpa pendidikan seseorang tidak akan menjadi manusia yang seutuhnya, karena dia tidak bisa mengendalikan dirinya, berakhlak mulia, mempunyai kecerdasan untuk berfikir, mempunyai keterampilan yang diperlukan masyarakat, dan sebagainya.

Pernyataan di atas seperti yang disebutkan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003, 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Setiap manusia dalam menjalani kehidupannya akan mengalami proses pendidikan yang panjang, baik melalui pendidikan formal, nonformal maupun informal. Sekolah Dasar atau biasa disingkat dengan SD merupakan pendidikan formal pertama yang didapat setelah keluarga. Seperti yang dinyatakan oleh K.H. Dewantoro (dalam Rasyidin, 2007:78), sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang mengimbangi pendidikan keluarga dan juga melanjutkan fokus pendidikan sosial yang dimulai keluarga.

Berdasarkan pengertian pendidikan yang dicantumkan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003, dapat diketahui visi dan misi pendidikan dalam sekolah. Visi pendidikan sekolah adalah mengembangkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sedangkan misi pendidikan sekolah dasar adalah belajar untuk beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, belajar untuk memahami dan menghayati, belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, serta belajar untuk membangun jati diri melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. (Rasyidin, 2007:97)

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, baik sekolah dasar, sekolah menengah, maupun perguruan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) atau yang dikenal juga dengan *civics education* merupakan suatu mata pelajaran bagi siswa sekolah yang membicarakan tentang hal-hal yang menyangkut kewarganegaraan dan pemerintahan demokratis (Aziz dan Sapriya, 2011:37).

Menurut Azra (2008:7), Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang cakupannya lebih luas dari pendidikan demokrasi dan pendidikan HAM karena mencakup kajian dan pembahasan tentang banyak hal, seperti : pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, partisipasi aktif dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, pengetahuan tentang

lembaga-lembaga dan sistem yang terdapat dalam pemerintahan, politik, administrasi publik dan sistem hukum, pengetahuan tentang HAM, kewarganegaraan aktif, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian Pendidikan Kewarganegaraan di atas, proses pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan saat ini haruslah lebih inovatif dan interaktif. Pembelajaran hendaknya berpusat pada siswa (*student centered*) bukan berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa diharapkan dapat lebih memahami dari pada sekedar mengerti, karena Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan hasilnya pada ranah afektif daripada ranah kognitif. Namun, kenyataannya tidaklah demikian guru cenderung meminta siswa untuk menghafalkan daripada memahami yang notabene dalam beberapa waktu ke depan hafalan tersebut akan hilang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Oktober 2011, guru mengeluhkan banyaknya materi yang harus diselesaikan setiap semester sedangkan jam yang tersedia sangat terbatas. Selain itu minat membaca dan belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa juga masih tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa motivasi siswa masih tergolong rendah.

Guru telah berupaya untuk mendorong siswa agar membaca materi yang diajarkan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan memberikan hadiah pada siswa yang berhasil menjawab, namun ternyata hanya siswa itu-itu saja yang bisa menjawab dan yang lainnya belum siap

dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Guru juga membuat beberapa lagu yang berhubungan dengan materi untuk mempermudah siswa dalam menghafal. Namun, karena banyaknya materi yang harus dipelajari maka lagu tersebut hanya dapat menampung beberapa materi saja.

Pada dasarnya pembelajaran yang dilakukan oleh guru cukup inovatif, guru juga menggunakan siswa sebagai contoh pada materi tugas-tugas pejabat pemerintahan, mulai dari presiden hingga kepala desa. Namun, dalam hal ini metode tersebut masih kurang mendukung pemahaman siswa karena belum cukup mengenai materi.

Rendahnya motivasi siswa juga didukung oleh ketidaktahuan siswa akan kebutuhan mempelajari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini. Siswa seakan acuh karena mata pelajaran ini dirasakan kurang berguna dan mereka belum bisa menerapkannya pada kehidupan sehari-hari karena mereka masih kecil untuk ikut berkecimpung pada dunia politik.

Sebenarnya Pendidikan Kewarganegaraan juga sama pentingnya dengan mata pelajaran lainnya karena dengan mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan siswa dapat mengetahui sistem pemerintahan negaranya dan Negara-negara lainnya. Mereka dapat mengetahui hak dan kewajiban mereka terhadap pemerintah atau sebaliknya hak serta kewajiban mereka terhadap pemerintah agar mereka tidak mudah dibohongi. Mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan juga dapat memperluas pengetahuan mereka akan hukum yang berlaku di negaranya maupun Negara lain, supaya mereka tidak melakukan kesalahan ketika berperilaku baik di negaranya sendiri maupun di

Negara orang lain. Masih banyak pengetahuannya yang dapat digali dengan mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan, seperti yang telah dikemukakan Azra pada pengertian Pendidikan Kewarganegaraan sebelumnya.

Selain karena tingkat kebutuhan, siswa juga merasa bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang penuh dengan menghafal sehingga tingkat kesukaan mereka terhadap mata pelajaran ini tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan tingkat membaca buku Pendidikan Kewarganegaraan yang rendah.

Ketersediaan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang terbatas membuat proses pembelajaran tidak maksimal. Hal ini berbeda dengan mata pelajaran lain seperti matematika, ipa, atau bahasa Indonesia yang sudah cukup banyak tersedia media pembelajaran, baik benda maupun ide pembuatannya. Namun, untuk Pendidikan Kewarganegaraan masih sangat jarang dan terkadang cukup sulit untuk mencari media pembelajaran sehingga hanya membuat media pembelajaran berupa gambar.

Rendahnya motivasi yang diakibatkan oleh hal-hal di atas menyebabkan prestasi belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan klasikal, yaitu minimal 85% dari keseluruhan siswa telah tuntas atau mencapai KKM 65. Ketuntasan klasikal pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan baru mencapai 66%, yaitu 22 siswa dari jumlah keseluruhan 33 siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diusahakan pembuatan media pembelajaran adalah media yang dapat merangsang siswa untuk belajar,

meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajarinya, dan memberitahu mereka bahwa semua mata pelajaran adalah penting, termasuk Pendidikan Kewarganegaraan.

Guru menghadapi anak-anak dengan berbagai karakter dan keinginan yang selalu ingin bermain. Minat anak terhadap segala bentuk permainan sangat tinggi. Sebagai pengajar guru diharapkan dapat mengemas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Permainan dapat dianggap sebagai kelemahan anak-anak yang dimiliki oleh hampir seluruh anak di dunia. Anak-anak sangat menyukai permainan, maka diupayakan membuat media yang berupa permainan sehingga kelemahan anak tersebut dapat menjadi keunggulan dalam memotivasi siswa untuk belajar. Banyak pendidik yang menyatakan bahwa bermain sambil belajar diajarkan pada kelas rendah dan pembelajaran pada kelas tinggi sudah mengarah pada pembelajaran yang sesungguhnya. Padahal pada kenyataannya siswa kelas tinggi pun masih dikatakan anak-anak dan mereka masih sangat senang untuk bermain. Karena itu, pembelajaran pada kelas tinggi pun perlu sesekali diselingi dengan permainan, supaya siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran.

Hal-hal di atas telah menginspirasi dalam pembuatan media dan berusaha membuat permainan sebagai media pembelajaran. Permainan SOS disadur karena merupakan permainan yang biasa dilakukan siswa untuk mengisi kebosanan mereka dan dengan memberikan sedikit inovasi pada permainan sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik. Pemilihan permainan tersebut karena semua siswa pasti pernah memainkannya

dan mengerti cara bermainnya sehingga siswa tidak bingung untuk melakukannya. Media pembelajaran tersebut akan diberi nama media permainan “Tebak Soal”, karena hanya dengan menebak soal tersebutlah siswa dapat memenangkan permainan.

Definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (belajarpsikologi.com, 2010). Menurut Berger (dalam Dananjaya, 2011:165), pembentukan pribadi manusia pada hakikatnya adalah manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman dan realitas sosial. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini. Perilaku di dalam permainan, proses batin yang dirasakan masing-masing dan ekspresi dalam bentuk kata dan perilaku akan menjadi bahan pengamatan para pelakunya serta untuk memahami proses pengembangan potensi dirinya, atau menimbulkan kesadaran akan kebenaran atau keseluruhan sebagai bahan pembentukan kepribadian (Dananjaya, 2011:166).

Diharapkan dengan menggunakan media permainan tebak soal dapat membentuk kepribadian siswa, karena dengan bermain tebak soal siswa akan berlatih untuk berkompetisi secara jujur, berpikir kreatif, dan meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebayanya.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar PKN Materi Sistem Pemerintahan Kabupaten, Kota, dan Provinsi Menggunakan Media Permainan Tebak Soal di Kelas IV SD Negeri 2 Purwanegara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertulis diatas, bahwa terdapat masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya di kelas IV SD Negeri 2 Purwanegara. Maka untuk memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menggunakan media permainan “Tebak Soal”.

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan media permainan “Tebak Soal” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri 2 Purwanegara pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
2. Apakah dengan menggunakan media permainan “Tebak Soal” dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri 2 Purwanegara pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV di Sekolah Dasar, pada umumnya, dan khususnya di SD Negeri 2 Purwanegara.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

- a. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Pemerintahan Kabupaten, Kota, dan Provinsi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV di SD Negeri 2 Purwanegara.
- b. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Sistem Pemerintahan Kabupaten, Kota, dan Provinsimata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV di SD Negeri 2 Purwanegara.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang dapat diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan penerapan media permainan “Tebak Soal”.

- b. Sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti lainya untuk dapat disempurnakan menjadi penelitian yang berguna bagi pembelajaran yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Sistem Pemerintahan Kabupaten, Kota, dan Provinsi sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Sistem Pemerintahan Kabupaten, Kota, dan Provinsi.
- 3) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

d. Bagi Peneliti

Menggali dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai bagaimana menemukan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan interaktif namun tetap memiliki akhlak yang mulia.

