

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting karena pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar atau sengaja guna untuk menambah pengetahuan dan wawasan. Meningkatkan kualitas hidup yang baik, secara kontekstual yang memiliki peran penting bagi penerus bangsa, memiliki lapangan dan jangkauan yang sangat luas serta mencakup semua pengalaman dan pemikiran manusia di dalamnya. Pendidikan sangat diharapkan memiliki kekuatan dengan strategi dalam kehidupan manusia pada waktu sekarang dan waktu yang akan datang. Pendidikan itu pula dapat menjadikan cakrawala berfikir manusia sehingga cita-cita dan orientasi untuk merealisasikan hidup yang lebih baik akan sesuai dengan nilai-nilai dalam pendidikan. Nilai-nilai dalam pendidikan tersebut, diperoleh melalui proses pendidikan manusia.

Pendidikan terdapat beberapa unsur yang saling terkait. Salah satunya adalah kurikulum yaitu seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan asas pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37, Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Karakteristik mata pelajaran PKn menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang dicantumkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan mata pelajaran PKn yang termuat dalam KTSP adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sebagai upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran PKn, perlu diadakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa,

kegiatan kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran yang inovatif, inspiratif, dan interaktif didefinisikan melalui teori konstruktivisme merupakan suatu proses membangun pengetahuan melalui serangkaian pengalaman. Penekanan teori konstruktivisme adalah pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun melalui pengalaman nyata dari lapangan. Lebih lanjut, Hamdani (2011: 100) menyatakan bahwa dalam konstruktivisme, merupakan suatu proses mengonstruksi pengetahuan yang terjadi *from within* (dari dalam diri anak). Artinya pengetahuan di peroleh melalui suatu dialog oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaan dua sisi (kognitif dan afektif). Belajar haruslah menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Dengan demikian paradigma pembelajaran bukan lagi dalam rangka pemindahan pengetahuan dari guru ke siswa, namun siswa membangun sendiri pengetahuan itu.

Dalam menyelenggarakan pembelajaran konstruktivisme pada mata pelajaran PKn, peran guru adalah sebagai motivator, mediator, dan fasilitator. Meskipun demikian, pembelajaran PKn di Indonesia khususnya pada tingkat Sekolah Dasar masih dinilai belum maksimal sebagaimana dijelaskan dalam kajian kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan yaitu pada pembahasan temuan kajian dokumen dan lapangan poin 14 dan 15. Isi temuan kajian dokumen adalah kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn untuk SD kelas V yang terletak pada kurangnya minat dan prestasi belajar. Selain itu

kesulitan utama yang dihadapi guru adalah dalam melaksanakan pembelajaran yang partisipatif dan melakukan penilaian yang komperhensif.

Gambaran permasalahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran PKn di kelas V SDN Bangetayu Wetan 02. Berdasarkan refleksi melalui observasi dan analisis dokumen yang dilakukan peneliti, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran PKn kelas V masih belum optimal.

Pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selain itu kurangnya memberikan pengalaman serta konteks keseharian siswa sehingga sebagian besar siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran dan media juga belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru karena guru masih mengajar tanpa menerapkan model pembelajaran yang baru dan media yang kreatif dan menarik, sehingga pembelajaran cenderung bersifat searah dan monoton karena hanya terpusat pada guru.

Banyak permasalahan yang dialami anak-anak pada saat pembelajaran berlangsung seperti permasalahan yang terjadi di kelas V SD N Bangetayu Wetan 02 yang telah dilakukan observasi pada bulan juli 2017, banyak permasalahan yang terjadi di SD N Bangetayu Wetan 02 terutama minat dan prestasi belajar yang kurang. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya nilai ulangan harian siswa yang kurang dari KKM. Nilai terendah siswa yaitu 45 dan nilai tertinggi yaitu 80. Dari 30 siswa hanya ada 12 anak (40%) yang tuntas KKM dan 18 anak (60%) kurang dari KKM.

Pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan media *audiovisual*. Dengan menerapkan model

pembelajaran *Inside Outside Circle*, guru akan terampil dalam memberikan pertanyaan dan mengelola kelas. Selain itu, pembelajaran menjadi bermakna sehingga materi yang diterima siswa akan tersimpan dalam memori jangka panjang. Strategi ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan yang dapat diterapkan untuk beberapa mata pelajaran, seperti PKn, ilmu pengetahuan sosial, dan bahasa. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan-bahan yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antarsiswa.

Salah satu keunggulan strategi ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan komunikasi. Sintak model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) bisa dilakukan berdasarkan jumlah siswa dalam lingkaran, lingkaran individu dan lingkaran kelompok. Dengan demikian, (IOC) merupakan suatu cara pandang dalam proses pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih kepada siswa untuk membangun dan menemukan pengetahuan sendiri, sedangkan guru bersikap sebagai mediator, dan fasilitator, dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan mempunyai minat belajar yang tinggi untuk melakukan proses pembelajaran.

Media yang digunakan adalah *Audio Visual*. Menurut Kustandi dkk (2011:98) menjelaskan bahwa bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau yang termasuk media *Audio Visual* seperti tape recorder, LCD, dan Laptop itu semua dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa

dikareanakan *Audio Visual* sangat menarik. Dalam *Audio Visual* terdapat suara,gambar,dan terdapat banyak warna yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar. Untuk itu peneliti membuat judul “Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran *Inside Outside Cricle* Berbantuan Media *Audio Visual* Kelas V SDN Bangetayu Wetan 02.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah minat dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Inside Outside Cricle* untuk siswa kelas V SDN Bangetayu Wetan 02 pada mata pelajaran PKn ?
2. Apakah prestasi belajar dapat di tingkatkan melalui model *Inside Outside Cricle* untuk siswa kelas V SDN Bangetayu Wetan 02 pada mata pelajaran PKn ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada didalam penelitian tersebut,maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Bangetayu Wetan 02 pada mata pelajaran PKn.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Bangetayu Wetan 02 pada mata pelajaran PKn.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Denganadanya penelitian tindakan kelas, karena penelitian bisa digunakanebagai jembatan untuk:

- a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran PKn.
- b. Sebagai reverensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Inside Outside Cricle* berbantuan media *Audio Visual* akan memberi manfaat praktis :

a) Bagi Guru

- 1) Meningkatkankemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran PKn.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

b) Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

c) Bagi Sekolah

- 1) Membantu guru dan tenaga pendidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas.
- 2) Memberikan nilai tambahan yang positif bagi sekolah.

d) Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan, cara belajar yang dapat menjadikan siswa aktif.
- 2) Sebagai referensi untuk mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* yang telah digunakan oleh penelitian.