

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aktivitas untuk melayani orang lain dalam mengeksplorasi segenap potensi dirinya, sehingga terjadi proses perkembangan kemanusiaan agar mampu berkompetisi. Sebagaimana diketahui menurut Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah kewajiban setiap warga negara untuk mematuhi peraturan yang ada dan mempelajari aturan yang berlaku untuk menjadi warga negara yang baik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Mata pelajaran PKn memiliki ruang lingkup dan karakteristik yang membedakan dengan mata pelajaran yang lain. Ruang lingkup pembelajaran PKn berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar nasional pendidikan tahun 2005 adalah “kesadaran dan wawasan termasuk wawasan

kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme”.

Pendidikan secara umum bertujuan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, memiliki intelektual yang tinggi sehingga dapat mengisi kemerdekaan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Menurut Winataputra (2006:20) bahwa “tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan seperangkat ilmu pengetahuan dan ketrampilan intelektual serta ketrampilan untuk berperan serta”. Perkembangan IPTEK yang semakin modern menuntut adanya perubahan di bidang pendidikan. Dalam arti integratif, pendidikan dikaji secara historis, sosiologis, psikologis dan filosofis.

Tujuan adalah arah atau sasaran yang hendak dituju oleh proses penyelenggaraan pendidikan. Menurut Santoso (2015) dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan Tentang Pancasila Sebagai Ideologi Terbuka Melalui Metode Tanya Jawab dengan Variasi Media Pembelajaran Kelas XII Tav-2 SMK Tonjong pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015” menyebutkan bahwa secara umum “pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disekolah adalah berupaya mengembangkan kualitas warga negara secara utuh dalam berbagai aspek yaitu kesadaran sebagai warga negara, yaitu memahami siswa sebagai warga negara tentang hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan demokrasi konstitusional indonesia serta menyesuaikan perilakunya dengan pemahaman dan kesadaran. Komunikasi sosial kultural kewarganegaraan, yaitu kemauan dan kemampuan siswa sebagai warga negara untuk

melibatkan diri dalam komunikasi sosial-kultural sesuai dengan hak dan kewajibannya. Kemampuan berpartisipasi sebagai warga, yaitu kemauan, kemampuan dan ketrampilan siswa sebagai warga negara dalam mengambil prakarsa atau turut serta dalam pemecahan masalah sosial-kultural kewarganegaraan dilingkungannya. Penalaran kewarganegaraan, yaitu kemampuan siswa sebagai warga negara untuk berfikir secara kritis dan bertanggung jawab tentang ide, instrumentasi, dan praksis demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi kewarganegaraan secara bertanggung jawab, yaitu kesadaran dan kesiapan siswa sebagai warga negara untuk berpartisipasi aktif dalam berkehidupan demokrasi”.

Kegiatan pembelajaran PKn di SD Negeri Kertasinduyasa 02 khususnya kelas IV sampai saat ini belum menampakkan suasana yang hidup. Tampak dari sikap rasa ingin tahu siswa masih rendah. Rendahnya rasa ingin tahu siswa dapat diketahui setelah observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, tidak mengerjakan apa yang diminta oleh guru, hanya beberapa siswa saja yang aktif, sedangkan yang lain bersifat pasif, kurang bersemangat dan sulit untuk berkonsentrasi, sehingga suasana didalam kelas terasa mati dan kurang menggairahkan.

Rendahnya rasa ingin tahu siswa di SD Negeri Kertasinduyasa 02 diketahui dari wawancara kepada guru kelas IV. Rasa ingin tahu siswa tergolong rendah. Antusias siswa dalam menanggapi pertanyaan atau memperhatikan saat dijelaskan masih banyak yang tidak memperhatikan. Mereka hanya senang pelajaran seperti olahraga ataupun menggambar. Rendahnya sikap rasa ingin tahu tersebut berdampak pada prestasi belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Pra penelitian di SD Negeri Kertasinduyasa 02 pada hasil ulangan harian terdapat 8 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 12 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan prosentase ketuntasan yaitu 40%. Berdasarkan observasi pra penelitian

rendahnya prestasi belajar siswa SD Negeri Kertasinduyasa 02 disebabkan karena beberapa faktor. Rendahnya prestasi belajar disebabkan karena tingkat kecerdasan siswa yang rendah serta antusias belajar siswa rendah.

Pelajaran PKn yang dianggap sulit, membosankan dan tidak menarik sehingga rasa ingin tahu siswa kurang dalam pembelajaran. Siswa bahkan tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan. Berdasarkan observasi, peneliti menemukan faktor dari guru, rendahnya prestasi belajar disebabkan karena guru kurang menggunakan inovasi dalam pembelajaran. Seorang guru masih jarang menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar. masih terpaku pada cara konvensional, pembelajaran lebih bersifat *teacher centered* dengan alasan klasik kekurangan waktu dan kekurangan sarana prasarana, sehingga media pembelajaran jarang dilakukan dan diterapkan. Ketegasan yang membuat siswa takut dalam proses kegiatan belajar mengajar membuat kreativitas, minat dan rasa ingin tahu siswa berkurang.

Rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang aktif. Kegiatan belajar mengajar maupun dalam penugasan siswa cenderung pasif dan menunggu temannya untuk mengerjakan tugas. Siswa lebih senang bermain daripada memperhatikan pembelajaran. Beberapa siswa sama sekali tidak mau mengerjakan tugas dengan alasan tidak bisa atau tidak membawa buku. Bahkan beberapa siswa sengaja lebih memilih bercakap-cakap atau bermain-main dengan teman dibandingkan dengan mengerjakan tugas. Hal itu berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Melihat kenyataan diatas masalah yang dihadapi siswa harus segera diatasi karena sikap rasa ingin tahu sangat menentukan terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Dahlan (2013:118) “kemampuan untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah”. Apabila permasalahan kurang meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa baik dalam hal

bertanya, berdiskusi dan menjawab pertanyaan serta rendahnya keberanian mengemukakan pendapat tidak segera diatasi akan cenderung berakibat siswa takut dan sikap rasa ingin tahu berkurang serta tidak berkembangnya potensi dan pengetahuan siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk mengatasi rendahnya sikap keingintahuan siswa dikelas IV tersebut.

Sejalan dengan permasalahan diatas, maka perlu dipilih tindakan yang tepat untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa agar proses pembelajaran PKn dapat optimal dan berkualitas. Adapun tindakan yang dipilih adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini menerapkan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* yang berbantuan media audio visual bagi siswa kelas IV di SD Negeri Kertasinduyasa 02.

Problem based learning adalah model yang bertujuan untuk membantu siswa agar aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa dituntut untuk *inquiri – discovery* dalam memecahkan masalah. Menurut Huda (2014:272) “*problem based learning* yaitu model yang menuntut upaya kritis siswa untuk memperoleh pengetahuan, menyelesaikan masalah, belajar secara mandiri dan memiliki partisipasi yang baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan perumusan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah rasa ingin tahu siswa dapat ditingkatkan melalui model *Problem Based Learning* pada siswa kelas IV SD Negeri Kertasinduyasa 02 pada mata pelajaran PKn?
2. Apakah prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui model *Problem Based Learning* pada siswa kelas IV SD Negeri Kebogadung 02 pada mata pelajaran PKn?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Kertasinduyasa 02 dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PKn.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Kertasinduyasa 02 dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PKn.

D. Manfaat penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penambahan sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran PKn.
- b. Dapat meningkatkan prestasi belajar terhadap materi yang diajarkan.
- c. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan media audio visual dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.
- d. Sebagai bahan kajian dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang praktik pembelajaran bagi guru

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh layanan pembelajaran yang berkualitas sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara total dan menyenangkan.
- 2) Dapat meningkatkan rasa ingin tahu belajar siswa sehingga kegiatan belajar tidak monoton dan membosankan.
- 3) Berkembangnya potensi positif siswa terhadap media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi Guru

- 1) Memperkaya khasanah inovasi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang mendukung keefektifan pembelajaran PKn
- 2) Meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugas secara profesional
- 3) Memberi motivasi pada guru untuk senantiasa mengembangkan berbagai model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif

c. Bagi Sekolah :

- 1) Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn dan sebagai bekal pengetahuan siswa untuk jenjang lebih lanjut
- 2) Tumbuhnya motivasi guru dalam mengembangkan proses belajar mengajar yang bermutu dengan menggunakan berbagai macam metode maupun model pembelajaran.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambahkan pengetahuan dan wawasan tentang Pendidikan Kewarnanegaraan serta mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar.
- 2) Memahami berbagai masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar dan cara mengatasi masalah dalam pembelajaran.
- 3) Menemukan dan memecahkan masalah (*inquiri-discovery*) dalam setiap permasalahan sehingga dapat menambah pemahaman.