

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seperti yang kita ketahui setiap bangsa mempunyai sejarah perjuangan, yang mana terdapat banyak nilai-nilai *nasionalis, patriolis*. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, nilai-nilai tersebut semakin lama semakin hilang dari dalam diri seseorang. Namun dalam kehidupannya seseorang membuat *rule*, aturan atau landasan hukum agar pendidikan itu berjalan sistematis dan memenuhi harapan dari pada tujuan pendidikan itu sendiri.

Negara Republik Indonesia mempunyai berbagai peraturan perundang undangan yang bertingkat, mulai dari UUD 1945, Undang-undang, peraturan pemerintah, ketetapan, keputusan, sampai peraturan daerah. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi pendidikan dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mampu

secara aktif baik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dalam dirinya. Salah satu pendidikan yang mampu mencakup berbagai aspek pendidikan tersebut adalah pendidikan kewarganegaraan. PKn adalah pendidikan yang mengingatkan kita pada pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara. Selain itu pendidikan kewarganegaraan juga merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang berjiwa demokratis dan partisipatis.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Afandi (2013:8) adalah sebagai “ilmu pendidikan yang membekali siswa dengan kemampuan dasar tentang hubungan warga negara dengan negara/ pemerintah dan warga negara dengan warga negara lain”. Akan tetapi yang terjadi pada saat ini, dalam proses pembelajaran PKn yang berlangsung sering terjadi pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, yang lebih berpusat kepada guru (*teacher center*), sedangkan siswanya hanya sebagai pendengar saja, sehingga ini yang menjadikan proses pembelajaran PKn menjadi membosankan dan menjadikan siswa kurang tertarik untuk menguasai pembelajaran PKn. Hal ini disebabkan karena kurangnya tanggung jawab siswa. Proses pembelajaran siswa dapat bermakna apabila pembelajaran dapat melibatkan siswa aktif secara langsung dalam proses belajar mengajar. Sehingga pembelajaran lebih berpusat kepada siswa (*student center*). Jadi guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja, akan tetapi sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing

yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikirnya dan kemampuan dasarnya.

Tanggung jawab adalah suatu sikap ketika kita harus bersedia menerima akibat dari apa yang telah kita perbuat. Selain itu, tanggung jawab juga merupakan sikap dimana kita harus konsekuen dengan apa yang telah dipercayakan pada kita. Guru dapat mengajari tanggung jawab secara lebih efektif dan efisien kepada siswanya, dengan cara melakukan beberapa cara seperti memberikan pengertian kepada siswa apa itu sebenarnya tanggung jawab, perlu adanya pembagian tanggung jawab siswa antara satu dengan yang lain, mulailah memberikan pelajaran kepada siswa tentang rasa tanggung jawab mulai dari hal-hal kecil, usahakan siswa selalu membereskan kursi meja tempat mereka duduk sebelum meninggalkan ruangan kelas ketika jam pelajaran selesai. Perlu di ingat, sikap tanggung jawab ini bukanlah faktor genetik.

Model pembelajaran menurut Kurniasih (2015: 55-57) model pembelajaran *make a match* merupakan “model pembelajaran yang bisa memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka”. Sebelumnya setiap siswa mendapat satu buah kartu dan siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu, kemudian siswa disuruh mencari pasangan dengan cara mencocokkan kartu soal jawabannya. Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Afandi (2013:53) adalah “kegiatan pembelajaran dengan cara

bekerja kelompok untuk bekerjasama saling membantu”. Tiap anggota terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, dan karakter).

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* Menurut Huda, M (2013: 251-254) antara lain: “dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, model ini dapat menyenangkan siswa karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, sangat efektif untuk melatih siswa menghargai waktu untuk belajar”.

Melalui hasil observasi serta wawancara yang sudah dilaksanakan dengan guru kelas IV, Guru membenarkan jika selama ini tanggung jawab dan prestasi belajar siswa memang masih sangat kurang. Hal ini tampak dari kurangnya aktifitas siswa dalam bertanya, menjawab, maupun mengerjakan soal. Sehingga berdampak pada kemampuan belajar PKn materi Pemerintahan tingkat pusat masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini dikarenakan masih kurangnya tanggung jawab siswa pada pembelajaran PKn sehingga berakibat prestasi belajar siswa pun menurun. Setelah mengetahui berbagai permasalahan yang sering di hadapi dalam proses pembelajaran PKn ini, model *make a match* diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan memiliki sikap tanggung jawab sehingga nilai prestasi belajar siswa pun meningkat dari yang sebelumnya. Dampaknya yaitu prestasi belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM, semua itu dapat diketahui dari nilai ulangan harian siswa yaitu pada siswa

kelas IV SD N Bangetayu 02 tahun ajaran 2014/2015 belum sepenuhnya tuntas tuntas dari KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70. Dari siswa yang berjumlah 50 hanya 21 siswa yang sudah tuntas, sedangkan 29 siswa masih dibawah KKM. Hal itu berarti 58% ketuntasan pada materi pemerintahan tingkat pusat. Semua itu dikarenakan masih kurangnya sikap tanggung jawab siswa pada mata pelajaran PKn yang berakibat prestasi belajar siswa. Mengatasi permasalahan diatas dapat di lakukan dengan cara meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a mach* agar siswa lebih bisa memahami materi dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan peneliti diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn materi pemerintahan tingkat pusat ?
2. Apakah model pembelajaran *kooperatif tipe make a mach* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn materi pemerintahan tingkat pusat ?

C. Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan tanggung jawab siswa kelas IV SD, dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a mach* pada mata pelajaran PKn materi pemerintahan tingkat pusat.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD, dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a mach* pada mata pelajaran PKn materi pemerintahan tingkat pusat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

Adanya Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a mach* ini akan memberikan manfaat bagi guru dan siswa yaitu :

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru memperbaiki proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran PKn.

b. Bagi Siswa

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

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.
- 2) Memberikan wawasan baru yang dapat dijadikan pedoman ketika terjun di sekolah secara langsung.
- 3) Mengetahui dan memahami cara belajar yang efektif bagi siswa.