

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PKN adalah singkatan dari pendidikan kewarga negaraan, PKN merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Didalam belajar perlu ada aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat. Berbuat dapat diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas atau dengan kata lain tanpa ada aktivitas proses belajar tidak mungkin terjadi dunia baru.

Selain itu adanya persepsi tentang pelajaran PKN dikalangan siswa mengindikasikan aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Terlihat siswa kurang semangat dalam belajar dan mengganggu teman lain yang sedang belajar dan rendahnya penguasaan siswa dalam materi budaya Indonesia yang dipentaskan di luar negeri. Akibatnya siswa menganggap PKN merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena banyak menuntut metode hapalan. Buruknya persepsi siswa terhadap mata pelajaran juga sangat menjadi salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar siswa yang memiliki perhatian yang tentunya akan menunjukkan keseriusan belajar.

Kemudian, banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran PKN adalah pelajaran yang sulit, karena, penggunaan model yang kurang tepat membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari banyaknya siswa bermain ketika proses pembelajaran, kurangnya penguasaan materi PKN oleh

guru membuat siswa menjadi bosan dan jenuh pada pelajaran PKN yang tidak lebih dari sekedar mendengarkan dan menyalin. Siswa jarang sekali turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, siswa juga tidak pernah terlibat dalam pemecahan masalah, guru juga jarang sekali bertanya kepada siswa tentang masalah yang dihadapinya, siswa seharusnya berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Selain itu guru juga jarang menunjukkan atau memberikan gambar-gambar pada pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa, karena dari itu siswa dapat menilai kemampuan dirinya dari hasil-hasil yang diperolehnya.

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilakukan peneliti di SD Negeri 01 Blangjerango- Gayo Lues, ditemukan masih rendahnya aktivitas belajar siswa pada pelajaran PKN. Hal ini dapat dilihat dari nilai ujian yang diperoleh masing-masing siswa kelas IV dimana dari 30 siswa, siswa yang mendapat nilai di atas 65 hanya 10 siswa atau berkisar 35%, dan yang mendapat nilai di bawah 65 sebanyak 20 siswa atau berkisar 65%. Sementara KKM (kriteria ketuntasan minimal) mata pelajaran PKN di SD Negeri 01 Blangjerango- Gayo Lues yaitu sebesar 65.

Serta, ada juga masalah yang dijumpai dari sikap siswa selama proses belajar mengajar berlangsung antara lain: siswa kurang tekun dalam pembelajaran, mudah putus asa terhadap pembelajaran yang dianggap sulit, kurang menunjukkan minat ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, karena dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media atau alat peraga yang ada di lingkungan sekolah, siswa cepat bosan dalam belajar sehingga sering mengantuk pada saat proses pembelajaran.

Upaya-upaya meningkatkan aktivitas belajar PKN dikembangkan terus seperti penyempurnaan kurikulum, peningkatan kemampuan guru, penyediaan buku ajar disekolah dasar, namun kenyataannya masih banyak siswa belum menunjukkan aktivitas belajar seperti siswa masih menganggap bahwa pelajaran PKN adalah pelajaran yang sulit, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya penguasaan materi PKN oleh guru membuat siswa menjadi bosan dan jenuh pada pelajaran PKN yang tidak lebih dari mendengarkan dan menyalin.

Menuurut Istarani (2012:7), Penggunaan model pembelajaran *Picture And Picture* sangat menunjang proses interaksi belajar mengajar di dalam kelas. Keunggulan yang diperoleh adalah : siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar dari materi yang ada, dapat meningkatkan daya nalar siswa sebab ia disuruh guru untuk menganalisa gambar-gambar yang ada, pembelajaran lebih berkesan sebab siswa dapat secara langsung mengamati gambar yang telah dipersiapkan oleh guru. Sehingga kesan yang diterima siswa lebih mendalam dan tinggal lebih lama dalam jiwanya.

Dengan menggunakan model *Picture And Picture* diharapkan dapat membuat perubahan baik secara psikis maupun fisik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk itu penulis tertarik membuat penelitian dengan judul **“Penggunaan Model *Picture And Picture* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di Kelas IV SD Negeri 01 Blangjerango-Gayo Lues Tahun Ajaran 2012/2013.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Terlihat siswa kurang semangat dalam belajar, mengganggu teman lain yang sedang belajar.
2. Rendahnya penguasaan siswa dalam materi budaya Indonesia yang dipentaskan di luar negeri.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Siswa merasa jenuh dan bosan karena banyak menuntut hapalan pada mata pelajaran PKN.
5. Dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media atau alat peraga pada saat pembelajaran yang ada dilingkungan sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, dan waktu, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang hendak diteliti. adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Penggunaan Model *Picture And Picture* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Materi Pokok Budaya Indonesia yang dipentaskan di luar negeri di Kelas IV SD Negeri 01 Blangjerango Gayo Lues Tahun Ajaran 2012/2013.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan penggunaan model *Picture And Picture* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran PKN materi pokok budaya Indonesia yang dipentaskan di luar negeri di Kelas IV SD Negeri 01 Blangjerango Gayo Lues Tahun Ajaran 2012/2013.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan model *Picture And Picture* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran PKN materi pokok budaya Indonesia yang dipentaskan di luar negeri di Kelas IV SD Negeri 01 Blangjerango Gayo Lues Tahun Ajaran 2012/2013.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti diharapkan dapat member manfaat :

1. Secara teoritis, hasil peneliti ini merupakan masukan yang sangat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang kaitan antara model *Picture And Picture* dengan pembelajaran PKN terutama pada materi budaya Indonesia yang dipentaskan di luar negeri.
2. Secara praktis, hasil peneliti ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak tertentu, yaitu :

- a. Bagi siswa, melalui model *Picture And Picture* siswa menjadi lebih aktif dan kreatif untuk mengikuti pelajaran.
- b. Bagi guru, menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan yang berharga pada sekolah dalam meningkatkan mutu belajar siswa kelas IV khususnya mata pelajaran PKN.
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan sebagai calon guru sekolah dasar untuk lebih mengetahui cara meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *Picture And Picture*.