

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Disamping itu Pendidikan Kewarganegaraan juga dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan bangsa.

Selanjutnya, Ubaedillah (2008: 8) menjelaskan konsep PKn sebagai berikut:

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, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, keterlibatan dan partisipasi aktif dalam masyarakat maidani, pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan sistem pemerintahan, politik, administrasi publik dan sistem hukum, pengetahuan tentang HAM, kewarganegaraan aktif dan sebagainya.”

Semua cakupan aspek pendidikan tersebut memberi sumbangsih besar dalam pembentukan generasi bangsa yang cerdas berkarakter serta membentuk jati diri sebagai warga negara penganut nilai-nilai Pancasila. Siswa adalah generasi bangsa yang akan menjadi penopang kemajuan bangsa Indonesia di masa mendatang. Sehingga, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dianggap perlu diajarkan dalam pendidikan dasar siswa.

Guru memiliki peran penting dalam pendidikan dasar siswa. Salah satu tugas pendidik atau guru adalah memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan otoritasnya dalam membangun gagasan. Selain itu seorang guru bertanggung jawab pula untuk menciptakan situasi yang mendorong motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Siswa diharapkan dapat belajar bermakna dengan melakukan aktivitas- aktivitas yang dialaminya sendiri. Dalam hal ini guru menjadi fasilitator bagi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang dilakukan hendaklah pembelajaran yang berpusat pada siswa bukan pada guru.

Berdasarkan uraian di atas jelas terlihat bahwa siswa merupakan aktor utama dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran PKn tergantung sepenuhnya pada diri siswa, mereka harus dapat memanfaatkan situasi yang diciptakan guru yang berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran PKn tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan memperoleh informasi. Untuk itu aktifitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan atau tugas-tugas dengan bekerja dalam kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain.

Oleh sebab itu, perencanaan model pembelajaran harus didesain sedemikian rupa untuk mengakomodir aktivitas siswa sehingga sampai pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator harus menguasai model pembelajaran yang efektif, efisien, dan tepat sasaran.

Penentuan model pembelajaran yang akan digunakan harus senantiasa diawali dari situasi nyata dan keadaan siswa dalam kelas agar dapat meningkatkan

aktivitas belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bermakna dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ketika mengikuti Pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di kelas IV SD Negeri 101774 Sampali T.A. 2013/2014 pada semester ganjil, masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam kegiatan pembelajaran guru terlihat mendominasi kelas dengan hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru juga tidak memanfaatkan fasilitas sekolah seperti media dan sumber belajar terkait materi yang diajarkan. Guru kurang variaif dalam menggunakan model pembelajaran dan lebih menekankan pada hafalan, mencatat di papan tulis dan mengerjakan latihan dari buku pegangan tanpa ada klarifikasi materi yang jelas.

Hal ini menyebabkan keaktifan siswa seperti bertanya jawab, bereksperimen, diskusi, praktek, serata menanggapi saran atau ide dalam pembelajaran dan yang lainnya masih belum optimal. Kegiatan yang dilakukan didominasi oleh guru, sedangkan siswa hanya sebatas duduk, diam dan mendengarkan ceramah. Sedikit sekali siswa yang mau bertanya dan mencatat pelajaran. Sehingga pelajaran PKn menjadi pelajaran yang tidak menarik bagi siswa. Dampaknya sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang bersemangat, mengantuk bahkan ada yang mengganggu temannya serta melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Jika guru tidak dapat mengakomodir pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan aktivitas belajar siswa baik dari segi model pembelajaran maupun

media dan sumber belajar, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Oleh karena itu guru dituntut menggunakan model pembelajaran yang variatif agar aktivitas belajar jauh lebih menarik sehingga motivasi dan minat belajar siswa tetap tinggi dan pada akhirnya siswa akan memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

Dengan menggunakan model pembelajaran *index card match* pada pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih menarik sebab menggunakan media kartu yang dibuat dari potongan kertas... (Istarani, 2011:225). *Index card match* merupakan aktivitas kerjasama siswa yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Gerak fisik yang ada didalamnya dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa penat (Silberman, 2011:169). Dalam kegiatan model ini terdapat unsur permainan yakni mencari pasangan kartu sehingga aktivitas belajar akan meningkat dan lebih menyenangkan, variatif serta atraktif bagi siswa yang mengalaminya.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat masih rendahnya aktivitas belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dikelas IV SD Negeri 101774 Sampali, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 101774 Sampali Tahun Ajaran 2013/2014.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, mencatat di papan tulis, dan pemberian tugas sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.
2. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar
3. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.
4. Pemanfaatan media dan sumber belajar tidak maksimal
5. Kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru atau berpusat pada guru
6. Guru kurang memperhatikan model pembelajaran yang tepat dan variatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar masalah yang diteliti tidak terlalu meluas. Masalah tersebut dibatasi pada penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat di kelas IV SD Negeri 101774 Sampali Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan

aktivitas belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pokok Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat di kelas IV SD Negeri 101774 Sampali Tahun Ajaran 2013/2014 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *Index Card Match* (ICM) pada materi pokok Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat di kelas IV SD Negeri 101774 Sampali Tahun Ajaran 2013/2014

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan model *Index Card Match* (ICM).
2. Bagi guru
 - a. Sebagai masukan bagi guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Index Card Match* (ICM) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
3. Bagi sekolah
 - a. Sebagai bahan untuk menginformasikan kepada guru-guru tentang model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).

b. Meningkatkan kualitas dan mutu sekolah baik dalam proses belajar mengajar maupun hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).

4. Bagi peneliti

a. Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan berfikir guna meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

5. Bagi lembaga PGSD khususnya S1

a. Sebagai referensi bagi mahasiswa untuk melaksanakan penelitian tentang Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar.

THE
Character Building
UNIVERSITY