

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan" (RI, 2002: 105). Kemudian, pada pasal 31 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 menegaskan bahwa: "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang" (RI, 2002: 105). Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia.

Pendidikan selain mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus akan mengembangkan sumber daya manusia khususnya generasi muda sebagai komponen bangsa secara optimal. Negara Indonesia yang berdasarkan Pancasila, dalam dunia pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik dapat ditempuh antara lain melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, serta pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan peran serta guru yang lebih optimal. Mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan semata tetapi merupakan perbuatan kompleks yaitu penggunaan secara integratif segala keterampilan dalam menyampaikan pesan. Pengintegrasian keterampilan tersebut dilandasi seperangkat teori dan diarahkan oleh suatu wawasan serta aplikasinya terjadi secara unik yaitu secara simultan dipengaruhi oleh komponen belajar. Namun demikian pada kenyataannya, sering dijumpai proses pembelajaran yang monoton dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Di SMK Prawira Marta, khususnya pada kelas X TB masih banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yang mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PKn kelas X TB SMK Prawira Marta Kartasura tanggal 14 September 2011, diketahui bahwa dari jumlah siswa satu kelas sebanyak 26 orang hanya 4 siswa (15,38%) yang aktif dalam mengikuti pelajaran PKn baik yang bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berpendapat. Dengan demikian berarti 22 siswa (84,62%) tidak aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Siswa yang tidak aktif itu bahkan sering bersikap masa bodoh, acuh tak acuh, dan bertingkah semaunya sendiri. Kenyataan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMK Prawira Marta Kartasura telah mencoba berbagai macam metode.

Metode yang telah dilaksanakan guru selama ini diantaranya adalah ceramah, diskusi, dan pemberian tugas yang diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa. Namun demikian, ternyata penerapan berbagai metode tersebut dirasa tidak efektif. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa bosan dan pasif karena aktivitas siswa hanya duduk, mendengarkan, memperhatikan, dan mencatat hal yang dianggap penting. Diskusi kelompok yang dijalankan juga hanya didominasi oleh siswa tertentu saja yang terbiasa aktif di kelas. Pemberian tugas, siswa cenderung hanya meniru atau menyontek dari teman yang lebih pintar atau aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penerapan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas tidak berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan kelas lain yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Solusi alternatif yang ditawarkan adalah dengan penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* kolaborasi *Team Quiz*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* kolaborasi *Team Quiz* sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas X TB SMK Prawira Marta Kartasura Tahun Pelajaran 2011/2012”.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan adanya permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu: “Apakah Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* kolaborasi *Team Quiz* dapat Meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas X TB SMK Prawira Marta Kartasura Tahun Pelajaran 2011/2012?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini pun perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti, sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada langkah pemecahan masalahnya.

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Kelas X TB SMK Prawira Marta Kartasura Tahun Pelajaran 2011/2012.
- b. Untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
- c. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* kolaborasi *Team Quiz* pada Siswa Kelas X TB SMK Prawira Marta Tahun Pelajaran 2011/2012.

D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru mengenai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan strategi *Index Card Match* kolaborasi *Team Quiz*.
- b. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis yang menggunakan strategi *Index card match* kolaborasi *Team quiz*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa:
 - 1) Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
 - 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
 - 3) Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
 - 4) Memupuk pribadi siswa yang aktif dan kreatif.
 - 5) Mengembangkan kemampuan siswa mengemukakan pendapat.

b. Manfaat bagi guru:

- 1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
- 2) Untuk mengembangkan keterampilan guru dalam mengajar.
- 3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa.
- 4) Untuk mendapatkan *feedback* materi pelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah:

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- 2) Untuk meningkatkan mutu sekolah.