

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan menjadi tugas dan tanggung jawab guru. Karena gurulah yang langsung membina para siswa disekolah melalui proses pembelajaran. Namun mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan ini bukanlah hal yang mudah, sehingga perlu adanya beberapa strategi yang perlu di gunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain penggunaan model pembelajaran yang kreatif turut mempengaruhi maksimal dan tidaknya tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran tidak harus yang sulit, model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak, dapat memudahkan guru untuk menanamkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

Model pembelajaran yang rutinitas di gunakan oleh guru kadang juga membosankan bagi siswa, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak tertarik pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru, ini pula yang terjadi pada pembelajaran PKn bagi siswa kelas V di SDN 01 Gentungan. Pelajaran PKn kadang menjadi pelajaran yang membosankan sebab materi PKn sifatnya sangat padat dan sangat kompleks, sehingga pemahaman anak terhadap materi pelajaran masih kurang. Oleh karena itu berdampak pada

data rendahnya hasil belajar. Dari hasil evaluasi pada akhir pembelajaran kelas V di SDN 01 Gentungan, dari 35 siswa yang mengikuti evaluasi, terdapat 26 siswa (74,28 %) nilainya kurang dari 75; 5 siswa (14,28 %) nilainya 75; 3 siswa (8,57%) mendapat nilai 80; dan 1 siswa nilainya 90 (2,86%). Dari data di atas dapat dilihat bahwa dari 35 siswa terdapat 26 siswa (74,28%) belum mencapai kriteria rata-rata kelas dan 9 siswa (25,71%) sudah mencapai kriteria rata-rata kelas.

Melihat permasalahan di atas maka timbul suatu ide yang muncul adalah penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, model pembelajaran ini mudah dilaksanakan, mengurangi kejenuhan siswa dan bisa mewakili karakteristik pembelajaran PKn. Model pembelajaran *Point-Counter-Point* sangat menarik dapat meningkatkan keberanian siswa, dan keaktifan siswa, sehingga diharapkan dengan model pembelajaran ini anak lebih senang terhadap materi pelajaran PKn.

Dari permasalahan tersebut di atas, maka penulis memilih judul Penelitian Tindakan Kelas ini.

“ Penggunaan Model Pembelajaran *Point-Counter-Point* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Siswa Kelas V SDN 01 Gentungan UPT PUD NFI dan SD Kecamatan Mojogedang Tahun Pelajaran 2011/2012 ”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Motivasi belajar siswa untuk pembelajaran PKn kelas V SDN 01 Gentungan masih rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan tidak menarik.
3. Banyaknya materi pelajaran PKn dengan alokasi waktu yang terbatas /sedikit.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis perlu adanya batasan masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Point-Counter-Point*, dengan materi kebebasan berorganisasi di kelas V.
2. Motivasi dan hasil belajar Pendidikan Kewarganeraan pada siswa kelas V SDN 01 Gentungan, Kec.Mojogedang, Kab. Karanganyar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah serta batasan masalah maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Apakah melalui Model Pembelajaran *Point-Counter-Point* bisa meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganeraan (PKn) pada Siswa Kelas V SDN 01 Gentungan Tahun Pelajaran 2011/2012?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan

Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *Point-Counter-Point* pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Gentungan Tahun Pelajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru.

Selain menambah pengalaman dan kreatifitas dalam penggunaan Model Pembelajaran *Point-Counter-Point* juga dapat meningkatkan motivasi belajar PKn (Pendidikan Kewarganegaraan).

2. Bagi siswa

Siswa lebih partisipasif dan lebih senang dalam proses pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) melalui penggunaan model pembelajaran *Point-Counter-Point*.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk menggunakan Model Pembelajaran *Point-Counter-Point* dalam upaya perbaikan pembelajaran PKn. Sehingga, dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.