

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar sebagai jenjang awal dari pendidikan di sekolah perlu ditingkatkan. Pemerataan kualitas dan pengembangannya agar dapat memberikan dasar pembentukan pribadi manusia sebagai masyarakat yang berbudi pekerti luhur dan kemampuan dasar sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran pada jenjang awal harus berkualitas demi keberhasilan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Kunci pokok keberhasilan pembelajaran ialah pengalaman yang bermakna dan guru harus dapat menimbulkan motivasi untuk belajar bagi siswa serta mengarahkan siswa agar dapat belajar tanpa merasa terpaksa.

“Belajar adalah perubahan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru (Martinis Yamin, 2003: 99)”. Orang yang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku karena dari mereka tidak tahu menjadi tahu dan itu yang disebut dengan belajar. Maka orang yang mau belajar mereka akan menjadi lebih baik, suatu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyiasati masalah tersebut adalah dengan memberikan stimulus yang positif agar siswa menjadi termotivasi dengan pembelajaran PKn.

Suyitno, 2004: 2 dalam Istiqomah (2007: 12) Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi,

minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa.

Pembelajaran PKn adalah pembelajaran yang wajib ditempuh siswa sejak jenjang awal hingga Perguruan Tinggi. Penanaman karakter kebangsaan terletak pada pendidikan kewarganegaraan. Tetapi, berdasarkan dokumentasi penilaian dan pengamatan secara langsung melalui *post test*, peserta didik kelas IV SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar yang berjumlah 18 siswa dari jumlah 5 soal, yang mampu mengerjakan dengan benar hanya 2 siswa, 4 siswa hanya mampu mengerjakan jawaban benar 2 soal saja, 2 orang hanya mampu menjawab benar 1 soal saja, sedangkan 10 siswa sama sekali tidak dapat mengerjakan satu soal dengan jawaban benar. Motivasi siswa dari dalam diri sangat kurang, hal ini dapat diketahui saat pembelajaran siswa terkesan sangat pasif tidak memiliki gairah untuk mengikuti pembelajaran PKn. Dari kenyataan di lapangan ini dapat diketahui bahwa peserta didik kelas IV SDN 03 Karang Sari masih mengalami kemunduran dalam hasil pembelajaran PKn, yaitu karena motivasi dalam diri siswa sangat kurang.

Masalah ini akan berakibat fatal jika tidak segera ditangani secara serius. Jika siswa tidak segera dimotivasi dalam pembelajaran PKn maka mereka akan kesulitan memahami pembelajaran dan secara langsung akan mempengaruhi hasil dari pembelajaran PKn.

Menurut Surtikanti dan Joko Santoso (2008: 29) , untuk menangani masalah seperti ini, haruslah digunakan sebuah strategi yang tepat. Dalam

memilih strategi pembelajaran ada prinsip yang harus diperhatikan yaitu: bahwa tujuan pemilihan strategi adalah untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai kompetensi melalui kegiatan pembelajaran

SQ3R merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Metode *SQ3R* pada prinsipnya merupakan singkatan dari metode mempelajari teks atau buku yang terdiri dari : (1) *Survey*; (2) *Question*; (3) *Read*; (4) *Recite*; dan (5) *Review*. Kemudian, Tampubolon (dalam Mulyati, dkk, 2009), Mengindonesiakannya menjadi *SURTABAKU*, singkatan dari *Survei, Tanya, Baca, Katakan, dan Ulang*. Metode ini merupakan suatu rencana membaca yang terdiri dari mensurvei isi, membuat pertanyaan, membaca isi, menceritakan isi bacaan dan mensurvei kembali isi bacaan (Tarigan, 1994: 35). Pemilihan metode pembelajaran *SQ3R* melalui pertimbangan bahwa kelebihan metode ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, mendorong penulis untuk meneliti lebih lanjut dan penelitian akan dilaksanakan secara inovator yaitu peneliti berperan sebagai pengajar. Judul yang akan diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: **Peningkatan motivasi belajar PKn melalui pembelajaran Kooperatif SQ3R Pada Siswa kelas IV SD Negeri 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa kelas IV SDN 03 Karang Sari yang memiliki motivasi belajar yang sangat rendah, terlihat dari hasil post test pada observasi awal.
2. Kurang tepatnya metode yang dipakai guru dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan kebosanan pada saat pembelajaran.
3. Pada waktu pembelajaran PKn, guru kurang memperhatikan respon siswa terhadap pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah sangat penting agar terhindar dari luasnya masalah yang berlebihan yang akan merusak sistematika pembahasan dan menghindarkan penyimpangan ke masalah yang lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar adalah Strategi Pembelajaran mengajar yang digunakan guru kurang menarik. Maka peneliti hanya membatasi pada; peningkatan motivasi belajar PKn dan pembelajaran Kooperatif dengan metode SQ3R. Selanjutnya peneliti hanya akan membatasi pada siswa kelas IV di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, perumusan masalahnya adalah “ Apakah Penerapan Pembelajaran Kooperatif SQ3R dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada peserta didik kelas IV SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar PKn melalui penerapan pembelajaran Kooperatif *SQ3R* pada peserta didik kelas IV SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mengadakan penelitian Penerapan Pembelajaran Kooperatif *SQ3R* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada peserta didik kelas IV SDN 03 Karang Sari, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar PKn dan hasil belajar siswa.
- b. Dapat memberikan alternatif pemilihan metode sesuai dengan karakteristik siswa bagi guru.
- c. Dapat mengembangkan penelitian-penelitian yang menyangkut motivasi dan hasil belajar PKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dapat memberi inspirasi kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik lagi.
- 2) Mampu meningkatkan kinerja guru.

b. Bagi sekolah

- 1) Dengan diadakan penelitian tindakan kelas ini dapat memberi kontribusi yang lebih baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya motivasi belajar siswa.
- 2) Sebagai masukan kepada sekolah agar selalu dapat memberikan suasana belajar yang inovatif serta menyenangkan kepada siswa.

c. Bagi siswa

- 1) Memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran PKn melalui penerapan metode SQ3R.
- 2) Siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran PKn dengan metode SQ3R.