

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran PKn di SD mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar Negeri 2 Sidorejo (2010) ditegaskan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter. Karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman selama ini, pembelajaran di SD Negeri 2 Sidorejo belum berhasil sepenuhnya, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran Pkn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran guru hanya berpedoman pada buku paket yang tersedia saja dan jarang sekali guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh di SD Negeri 2 Sidorejo masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan guru hanya menggunakan buku acuan yang telah ditentukan dari atasan, buku paket atau pedoman pegangan guru sangat minim, begitu pula dengan fasilitas lainnya seperti buku bacaan buat siswa dan media pembelajaran lainnya masih sangat sedikit. Beberapa siswa terkadang sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah serta tidak memiliki keinginan untuk bertanya serta penggunaan metode ceramah dominan dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar sering permasalahan seperti :

1. Banyak siswa kelas III SD Negeri 2 Sidorejo sering tidak mengerjakan latihan pada saat belajar IPS tentang kenampakan alam.

2. 10 dari 30 siswa kelas III SD Negeri 2 Sidorejo suka mencari perhatian dari guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. 30 dari 34 siswa kelas III SD Negeri 2 Sidorejo belum berhasil memenuhi KKM pada mapel PKn dengan materi sumpah pemuda.
4. 15 dari 34 siswa kelas III SD Negeri 2 Sidorejo kurang mampu memahami materi pelajaran Matematika mengenai garis bilangan.

Dari masalah yang timbul, masalah yang segera diatasi adalah 30 dari 34 kelas III SD Negeri Sidorejo belum berhasil memenuhi KKM pada mapel PKn dengan materi sumpah pemuda.

Ciri-ciri dari masalah tersebut adalah :

1. Siswa nampak tidak bersemangat mengikuti pembelajaran PKn.
2. Siswa cenderung diam ketika guru menjelaskan tentang sejarah Sumpah Pemuda.
3. Siswa mengganggu temannya ketika sedang belajar.
4. Siswa keluar masuk kelas.
5. Adanya siswa yang mengantuk.

Penyebabnya :

1. Siswa tidak memahami penjelasan guru.
2. Kurangnya perhatian dan bimbingan belajar dari orang tuanya di rumah.
3. Guru belum menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran
4. Dominan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan permasalahan di atas maka pendekatan pembelajaran yang tepat untuk materi sumpah pemuda yaitu pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Untuk anak kelas bawah dalam penelitian kelas III peneliti beranggapan bahwa media gambarlah yang paling sesuai karena gambar merupakan bahasa yang mudah dimengerti dan dinikmati oleh siapa saja. Gambar yang berwarna-warni akan sangat menarik perhatian peserta didik sehingga akan meningkat minat dalam mengikuti pembelajaran. Guru harus pandai dalam memilih gambar yang dapat mendukung materi yang akan disampaikan. Pemilihan gambar yang tepat dan penggunaan secara efektif harus disesuaikan dengan tingkatan usia anak.

Keunggulan dari media gambar dalam pembelajaran siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar yang berlangsung. Gambar dapat mengatasi masalah ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin bahkan menit yang lalu kadang –kadang dapat dilihat seperti adanya sesuai dengan materi sumpah pemuda yang akan diteliti. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif dan bersemangat sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat. Sedangkan kelemahan dari media gambar adalah hanya menekankan persepsi indra mata dan ukuran sangat terbatas.

Masalah ini harus segera diatasi agar siswa lebih dapat memaknai arti satu nusa, satu bangsa, satu bahasa sehingga standar ketuntasan belajar yang sudah direncanakan sebelumnya dapat tercapai. Karena PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar dengan materi sumpah pemuda pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas III SD N 2 Sidorejo Kecamatan Kemalang Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013.
2. Seberapa besar peningkatan prestasi belajar pada materi sumpah pemuda mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III SD N 2 Sidorejo Kecamatan Kemalang Kabupaten Klaten.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn dengan materi sumpah pemuda melalui penggunaan media gambar siswa kelas III SD Negeri 02 Sidorejo Kecamatan Kemalang Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013.

2. Tujuan Khusus .

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang peningkatan hasil belajar PKn tentang Sumpah Pemuda melalui media gambar siswa kelas III SD Negeri 02 Sidorejo Kecamatan Kemalang Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang dimulai dengan prosedur yang sistematis baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Secara Teoretis

- a. Untuk mengetahui secara pasti mengenai peranan media pembelajaran dengan menggunakan gambar untuk meningkatkan hasil belajar PKn sehingga sekolah dapat meningkatkan perbaikan dan penanganan yang lebih selektif dalam penyediaan sarana dan prasarana belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumbangan pemikiran dalam teori penggunaan media gambar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru,

- 1). Mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi untuk dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
- 2). Sebagai umpan balik guru untuk mengetahui kelemahan - kelemahan dalam mengajar,
- 3). Sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun karya tulis ilmiah untuk pengembangan profesi.

b. Bagi Siswa,

Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran dengan menggunakan media gambar dalam meningkatkan hasil belajarnya sehingga mereka merasa membutuhkan dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1). Sebagai masukan bagi kepala sekolah yang bersangkutan untuk memperbaiki mutu kepala sekolah
- 2.) Sebagai referensi bagi kepala sekolah untuk melakukan pembinaan bagi guru untuk perbaikan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

- 1). Sebagai referensi perpustakaan sekolah
- 2). Sebagai upaya peningkatan prestasi sekolah

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan kajian untuk dijadikan referensi penelitian selanjutnya.

f. Bagi Pengambil Kebijakan

Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan materi, sumber belajar, metode pembelajar dan media pembelajaran.

