

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejalan dengan dinamika perkembangan kehidupan berbangsa dan bernegara yang ditandai oleh semakin terbukanya persaingan antar bangsa yang semakin ketat maka bangsa Indonesia mulai memasuki era reformasi di berbagai bidang menuju kehidupan masyarakat yang lebih demokratis.

Dalam masa transisi atau proses perjalanan bangsa menuju masyarakat madani (*civil society*), pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu atau mata pelajaran di persekolahan perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah, yaitu masyarakat yang kita cita-citakan adalah masyarakat teknologi, masyarakat terbuka, dan masyarakat madani. Masyarakat teknologi adalah suatu masyarakat yang bukan hanya melek teknologi, tetapi mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan terutama teknologi komunikasi, agar kita dapat berpartisipasi dalam pembangunan global, masyarakat terbuka yaitu masyarakat yang mampu menyumbangkan kemampuannya dan mampu berkreasi untuk peningkatan mutu kehidupan masyarakat dan bangsanya, sedangkan masyarakat madani adalah masyarakat yang saling menghargai satu dengan lainnya, yang mengakui hak-hak manusia yang menghormati prestasi dari para anggota sesuai dengan kemampuan yang

dapat ditunjukkan bagi masyarakatnya, serta memegang teguh etika pergaulan (HAR Tilaar, 1998).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) peranannya sangat besar dalam kehidupan di masyarakat, karena merupakan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara Indonesia yang memahami dan mampu melaksanakan hidup rukun, untuk menjadi warga negara yang cerdas, trampil, dan berkarakter, sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang selalu mengalami perubahan. Selain itu agar siswa memiliki kemampuan berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.

Mengingat pentingnya peran guru dalam upaya peningkatan pendidikan di SD, maka seharusnya kemampuan guru secara terus menerus harus ditingkatkan pengetahuannya yang bersifat akademis, dan kemampuan khususnya yang berkaitan dengan bidang tugasnya, serta kemampuan profesional untuk mengadakan evaluasi, sehingga mereka mampu mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah dicapai oleh siswanya, oleh karena itu evaluasi hasil belajar siswa dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan (Undang-Undang SPN No. 22 Tahun 2003).

Untuk memenuhi hal tersebut guru dituntut mampu mengelola Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa mau belajar, hal ini perlu dilaksanakan karena dalam

proses pembelajaran masih ada sebagian guru menyampaikan konsep pembelajaran PKn secara verbal, sehingga kurang antusias dalam menerima pelajaran.

Oleh karena itu guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses motivasi kepada peserta didik karena motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.

Menurut Howard, 1968 dalam Mulyasa (2005: 174) setiap guru sebaiknya memiliki rasa ingin tahu, mengapa dan bagaimana anak belajar dan menyesuaikan dirinya dengan kondisi-kondisi belajar dalam lingkungannya. Hal tersebut akan menambah pemahaman dan wawasan guru, sehingga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan optimal. Karena pengetahuan tentang kejiwaan anak yang berhubungan dengan masalah pendidikan bisa dijadikan sebagai dasar dalam memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga peserta didik mau dan mampu belajar dengan sebaik-baiknya.

Beberapa prinsip yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

1. Peserta didik akan lebih giat belajar apabila topik yang dipelajarinya menarik.
2. Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik.

3. Peserta didik selalu diberitahu tentang kompetensi dan hasil belajarnya.
4. Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan.
5. Manfaatkan sikap, cita-cita, rasa ingin tahu dan ambisi peserta didik.
6. Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik.
7. Usahakan untuk menemukan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan kondisi fisik, memberikan rasa aman serta mengarahkan pengalaman belajar ke arah keberhasilan.

Namun kenyataan menunjukkan bahwa pada saat penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn di Kelas I Semester 1 (satu) Tahun Ajaran 2012/2013 di SD Jatiroto 03 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati, hasil motivasi pada pembelajaran PKn dengan materi pokok “Hidup Rukun di Rumah dan di Sekolah” menunjukkan masih sangat rendah.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang kurang termotivasi pada materi tentang hidup rukun di rumah dan di sekolah. Untuk itu penulis mengadakan perubahan strategi pembelajaran dan mencari permasalahan jalan keluar melalui PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Ada kalanya proses tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan dan faktor penyebab kegagalan PTK dari berbagai macam, baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal).

Faktor-faktor dari dalam diri siswa dapat berupa keadaan atau kondisi fisik atau keterbatasan daya alat indera kelelahan, kondisi kesehatan maupun psikologis yang menyangkut sikap, intelegensi dan pengetahuan. Sedangkan faktor-faktor dari luar diri siswa seperti guru menyampaikan materi kurang menarik, terbatasnya guru kurang memotivasi siswa untuk bertanya, guru hanya menggunakan alat peraga gambar yang tidak berwarna, guru kurang membimbing siswa dalam mengerjakan tugas. Dengan mengatasi hambatan-hambatan selama proses PTK dan agar pembelajaran berlangsung secara efektif maka peneliti menggunakan metode simulasi dan teknik pengungkapan nilai (VCT) untuk materi hidup rukun di rumah dan di sekolah diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa metode simulasi dan VCT dalam kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

VCT (*Value Clarification Technique*), adalah model pembelajaran yang dianggap paling unggul diterapkan dalam PKn, karena mampu membina dan mempribadikan nilai moral (personalisasi), mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi peran nilai moral yang disampaikan, mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa dan nilai moral dalam kehidupan nyata, mampu mengundang, melibatkan, membina, dan mengembangkan potensi diri siswa terutama potensi efektifnya, mampu memberikan pengalaman belajar berbagai kehidupan, mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi, dan menyubversi berbagai nilai moral naif yang ada dalam sistem nilai yang

ada dalam diri seseorang, menuntun dan memotivasi hidup layak dan bermoral tinggi. A. Kosasih Djahiri, 1985 (dalam Udin S, 2007: 5.45). Sedangkan dalam proses pembelajaran PKn di SD penggunaan model pembelajaran bermain peran juga sangat penting dan strategis, karena menurut Udin Saripudin, 2007: 91, menyatakan bahwa bermain peran atau *role playing* berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak), seperti peran yang dimainkannya. Berdasarkan pengertian tersebut, jelaskan bahwa dalam bermain peran terdapat situasi tiruan atau buatan, seperti simulasi, hal ini dinyatakan oleh Robert Gilstrap yang memasukkan bermain peran sebagai bagian dari simulasi karena dalam simulasi juga ada bermain peran.

Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih variatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD yang sesuai dengan perkembangannya, maka guru perlu melakukan berbagai upaya mulai dari menyusun Rencana Pembelajaran (RP), penggunaan metode yang relevan, alat peraga, melaksanakan penilaian, dan umpan balik.

Dalam perbaikan pembelajaran dilakukan 2 (dua) siklus, menggunakan model pembelajaran teknik pengungkapan nilai (VCT), dan metode simulasi tentang “Rukun di Rumah dan di Sekolah” kelas I semester 1 (satu) di SD Negeri Jatiroto 03 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati, mengalami peningkatan yang semula dari 21 siswa hanya 67% siswa

yang termotivasi meningkat menjadi 80%. Maka peneliti ingin mengadakan penelitian di dalam kelas pada siswa kelas 1 semester 1 SD Jatiroto 03 dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar PKn Materi Hidup Rukun Melalui Model Pembelajaran VCT dan Metode Simulasi Pada Siswa Kelas 1 Semester I SDN Jatiroto 03 Kayen – Pati Tahun Ajaran 2012 / 2013.”

B. Pembatasan Masalah

Dari hasil yang dicapai siswa, peneliti menemukan berbagai masalah yang menjadi penyebab:

1. Penyampaian materi kurang menarik karena tidak menggunakan alat peraga dan model pembelajaran yang tepat.
2. Siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran karena tidak ada motivasi dari guru.

Masalah yang ada bisa dianalisis dan menjadi penyebabnya :

1. Kurang alat peraga.
2. Belum menggunakan model pembelajaran yang tepat.
3. Suasana dalam pembelajaran kurang menyenangkan.
4. Kurang motivasi

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan analisis masalah di atas yang dihadapi guru kelas I SDN Jatiroto 03 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati, tentang materi hidup rukun maka rumusan masalahnya adalah :

“Apakah dengan model pembelajaran VCT dan metode simulasi dapat meningkatkan motivasi belajar PKn materi hidup rukun siswa kelas I SDN Jatiroto 03 Kayen - Pati.”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

- a. Meningkatkan motivasi belajar PKn tentang materi rukun di rumah dan di sekolah.
- b. Melatih siswa membangkitkan motivasi belajar PKn untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

Melalui model pembelajaran VCT dan metode simulasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar PKn hidup rukun pada siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Manfaat yang sangat besar bagi pembelajaran PKn di kelas I SD, adalah memperbaiki praktek pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki belajar siswa, sehingga kesalahan dalam proses pembelajaran akan cepat dianalisis dan diperbaiki, dengan demikian ada hubungan timbal balik antara pembelajaran dan perbaikan hasil belajar siswa, dapat disusun sebagai berikut :

- a. Meningkatkan motivasi belajar PKn.
- b. Mendidik siswa aktif berpikir dan berani mengemukakan pendapat.

- c. Mendidik siswa bersikap lebih kritis terhadap hasil belajarnya.
- d. Menambah pengetahuan dan keterampilan siswa.

2. Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran PKn di kelas I SD, dukungan dari semua personil di sekolah dapat menciptakan kondisi iklim yang sejuk, baik dan melembaga, iklim yang terbuka memberikan kebebasan guru untuk berinovasi, berdiskusi, berkolaborasi, dan saling mempercayai diantara personil di sekolah, dan saling percaya antara guru dan siswa, dapat disusun sebagai berikut:

- a. Dapat memperbaiki model dan metode pembelajaran guru menjadi lebih baik sebelumnya.
- b. Meningkatkan profesionalisme guru.
- c. Menjadikan guru lebih percaya diri.
- d. Menjadikan guru lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

3. Bagi Sekolah/Lembaga Sekolah

Hargreaves (dalam Hopkins, 1993: 218), mengargumentasikan sekolah yang mampu mendorong terjadinya inovasi pada diri para guru telah berhasil pula meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa, betapa eratnya hubungan perkembangan sekolah dengan perkembangan kemampuan guru. Sekolah tidak akan berkembang atau hanya sedikit sekali berkembang tanpa berkembangnya kemampuan

guru, demikian pula sebaliknya guru tidak akan berkembang tanpa perkembangan sekolah, dapat disusun sebagai berikut :

- a. Menjadi inspirasi sekolah untuk mengembangkan sekolahnya dengan menghasilkan siswa-siswa yang lebih kreatif dan cerdas.
- b. Menciptakan iklim pendidikan di sekolah yang lebih kondusif.
- c. Memberikan kesempatan besar bagi sekolah untuk melakukan perubahan model, metode pembelajaran secara keseluruhan.