

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan (Ngalim Purwanto, 2004 : 10). Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia. Hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat dan kepada peserta didiknya.

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan pendidikan didasarkan pada falsafah negara pancasila dan diarahkan untuk membentuk manusia - manusia pembangunan yang ber-Pancasila serta untuk membentuk manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas, bertanggung jawab, dapat menumbuhkan sikap demokratis, penuh tanggung rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi, berbudi pekerti luhur, mencintai bangsa dan mencintai sesama manusia sesuai dengan ketentuan yang termaktub dalam UUD 1945 (Arikunto, 2001 : 130).

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan kepada anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang

mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (mengidentifikasi dan membina) dan memupuk (mengembangkan dan meningkatkan).

Dulu orang biasanya mengartikan anak berbakat sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun “sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berhasil” (Munandar, 2004 : 6). Demikian juga di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional”. Dari situ jelas bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan serta mutu kehidupan dan martabat bangsa. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan yang ideal adalah proses pendidikan yang dikemas dengan memperhatikan adanya berbagai aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotorik. Apabila proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan adanya keseimbangan ketiga aspek tersebut maka output pendidikan akan mampu mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat.

Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa saat ini kita semua terlibat dalam ancaman maut akan kelangsungan hidup. Kita menghadapi macam-macam tantangan,

baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, politik maupun dalam bidang sosial budaya. Kemajuan teknologi yang meningkat menuntut kita untuk beradaptasi secara kreatif dan mencari pemecahan yang imajinatif. Untuk menghadapi tantangan tersebut diperlukan ketrampilan tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kemauan kerja sama yang efektif.

Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif seperti kemampuan siswa untuk menemukan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan minat siswa dalam bertanya jarang dilatih. Oleh karena itu tidak heran bila dalam suatu proses pembelajaran tidak ditemukan seorang pun siswa yang mampu mengemukakan ide-ide baru. Hal ini disebabkan karena siswa hanya pasif mengikuti pembelajaran, mereka tidak dilatih untuk mengembangkan daya pikir mereka untuk menjadi aktif dan inovatif. Disamping itu bila siswa dihadapkan pada suatu masalah, siswa tidak mampu memecahkan masalah tersebut dengan kritis, logis, dan tepat sehingga hasil belajarnya pun juga rendah. Hasil dialog awal yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV dan kepala sekolah SDN 01 Bolong memperoleh kesepakatan bahwa usaha meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran perlu untuk dilaksanakan. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, siswa tidak berminat, kurang memiliki Antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa tidak mempunyai kesadaran dan sulit untuk berkonsentrasi. Disamping itu perhatian siswa terhadap pembelajaran pun sangat kurang. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan tes awal yang dilakukan terhadap siswa kelas IV diperoleh bahwa minat siswa yang meliputi: Antusias dalam mengikuti pembelajaran hanya 26% (8 siswa), memperhatikan penjelasan guru hanya 26% (8 siswa), berani mengajukan pertanyaan hanya 19% (6 siswa), konsentrasi dalam

mengikuti proses pembelajaran hanya 29% (9 siswa) dan mengerjakan tugas hanya 22% (7 siswa). Hasil belajarnya pun rendah dari semua siswa yang berjumlah 31 orang, yang memperoleh nilai di atas KKM 70 hanya 12 siswa atau sekitar 39%. Melihat hasil tersebut, maka pembelajaran di SDN 01 Bolong khususnya kelas IV perlu diperbaiki guna meningkatkan kreativitas siswa. Usaha ini dimulai dengan pembenahan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru, yaitu dengan menawarkan suatu media yang dapat meningkatkan minat siswa, salah satunya yaitu dengan media kartu *Who Am I*. media kartu *Who Am I* secara khusus menggambarkan sebuah hasil, kecakapan, dan pencapaian individual.

Sedangkan media kartu *Who Am I* merupakan cara yang menyenangkan untuk membantu siswa lebih mengenal atau melakukan kegiatan membangun kebersamaan siswa dalam kelompoknya bersama siswa lain. Siswa akan menggunakan media *Who Am I* yang telah ditentukan oleh guru. Melalui penggunaan media ini diharapkan minat belajar siswa menjadi optimal. Di samping itu juga akan memupuk sikap mau belajar, bekerjasama, toleransi dan memupuk ketrampilan mengadakan interaksi sosial. Lebih dari itu kegiatan ini akan menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih senang dalam belajar.

Untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran melalui media kartu *Who Am I* tersebut perlu adanya kerja sama antara guru dan peneliti yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah, sehingga dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang peningkatan minat belajar PKn

dalam pembelajaran melalui media kartu *Who Am I* pada siswa kelas IV SDN 01 Bolong.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul dalam penelitian sebagai berikut :

1. Minat belajar PKn masih rendah.
2. Pembelajaran secara konvensional dan media pembelajaran kurang melatih pemikiran kreatif siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Supaya penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah, diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Minat belajar mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 01 Bolong.
2. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah menggunakan media kartu *Who Am I*.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media kartu *Who Am I* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 01 Bolong?

2. Apakah penggunaan media kartu *Who Am I* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 01 Bolong?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dari perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan minat belajar PKn melalui media kartu *Who Am I* pada siswa kelas IV SDN 01 Bolong.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn melalui media kartu *Who Am I* pada siswa kelas IV SDN 01 Bolong.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas IV ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi siswa
  - a. Siswa dapat terlibat atau berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu *Who Am I*.
  - b. Siswa lebih termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - c. Melatih siswa untuk berminat dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai referensi guru-guru untuk memperbaiki sistem pengajarannya.
  - b. Memberikan informasi bahwa minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui media kartu *Who Am I*.

### 3. Untuk Sekolah

Memberikan sumbangan kepada kepala sekolah sebagai upaya memperbaiki kinerja guru dan sebagai upaya meningkatkan mutu sekolah.