

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Azis Wahab dkk (2004: 126), Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pelajaran PKN, peserta didik atau siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab. Pelajaran yang satu ini memang membutuhkan kesabaran yang cukup di dalam mempelajarinya sebab banyak materi yang harus dipelajari. Dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat dipastikan bahwa tujuannya adalah agar peserta didik atau siswa dapat memahami apa yang telah diajarkan. Maka penguasaan dan pemahaman suatu ilmu yang akan diajarkan seorang guru kepada siswa harus memiliki metode pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi para siswa. Pengalaman belajar lebih menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual yang dipelajari dengan sisi bidang kajian yang relevan akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan pengetahuan (Williams, 2006: 116).

Guru perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Kegiatan pembelajaran harus lebih menekankan pada proses daripada hasil. Setiap orang pasti mempunyai potensi. Paradigma lama mengklasifikasikan siswa dalam kategori hasil belajar seperti dalam penilaian ranking dan hasil-hasil tes. Paradigma lama ini menganggap kemampuan sebagai sesuatu yang sudah mapan dan tidak dipengaruhi oleh usaha dan pendidikan. Paradigma baru mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bisa meningkatkan kemampuan mereka. Tujuan pendidikan adalah meningkatkan kemampuan siswa sampai setinggi yang dia bisa.

Dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, selain pendidik harus kreatif, dituntut pula adanya partisipasi aktif dari siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain. Dalam suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasian siswa, sikap dan hubungan yang negatif akan terbentuk dan mematikan semangat siswa. Suasana seperti ini akan menghambat pembentukan pengetahuan secara aktif. Oleh karena itu, pengajar perlu menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa bekerja sama secara gotong royong.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 03 Delingan Karanganyar tepatnya pada kelas IV yang dilakukan guru peneliti dibantu dengan guru kelas dapat diketahui bahwa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran karena metode pembelajaran monoton ceramah saja, hal ini didukung dengan pendapat dari guru kelas IV yang mengatakan umumnya murid kurang berminat dengan pembelajaran apabila guru hanya berceramah, sehingga nilai PKn siswa rendah, dari semua siswa yang berjumlah 22 orang yang memperoleh nilai \geq KKM 70 hanya 9 siswa (41%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 13 siswa (59%).

Seorang guru harus memiliki kemampuan melaksanakan berbagai model pembelajaran, guru dapat memilih model yang sangat baik dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu atau yang sangat sesuai dengan lingkungan belajar atau sekelompok siswa tertentu serta dapat melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Karena pada hakekatnya belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem "pembelajaran gotong royong" atau *Cooperative learning*. Dalam sistem ini, guru bertindak sebagai fasilitator. Salah satu pembelajaran yang ditawarkan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams–Achievement Divisions (STAD)*.

Pembelajaran kooperatif sendiri diharapkan dapat meningkatkan *self-esteem*, kemampuan interpersonal dan menerima kesenjangan akademik di

antara siswa. Di samping itu pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa memiliki motivasi, keberanian, dan memiliki toleransi terhadap berbagai budaya di dalam kelas yang heterogen. *Student Teams–Achievement Divisions (STAD)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model pembelajaran yang paling baik untuk permulaan bagi pendidik yang baru menggunakan model pembelajaran kooperatif (Robert E. Slavin, 2008:143).

Dalam *STAD*, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan empat atau lima peserta didik secara heterogen. Pendidik menjelaskan materi secara singkat dan kemudian peserta didik dalam kelompok itu memastikan bahwa anggota kelompoknya telah memahami materi tersebut. Setelah itu, semua peserta didik menjalani kuis secara individu tentang materi yang sudah dipelajari. Skor hasil kuis peserta didik dibandingkan dengan skor awal peserta didik yang kemudian akan diberikan skor sesuai dengan skor peningkatan yang telah diperoleh peserta didik. Skor tersebut kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai kelompok, dan kelompok yang bisa mencapai kriteria tertentu akan mendapatkan penghargaan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD (Student Teams–Achievement Divisions)* pada siswa kelas IV SDN 03 Delingan Tahun 2012/2013.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah :“apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *STAD (Student Teams–Achievement Divisions)* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN03 Delingan Kecamatan Karanganyar tahun 2012/2013?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah “Meningkatkan hasil belajar PKn melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *STAD (Student Teams–Achievement Divisions)* pada siswa kelas IV SDN Kecamatan Karanganyar tahun 2012/2013”.

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *STAD* untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Mengefektifkan dan mendalami penerapan model *cooperative learning* tipe STAD untuk meningkatkan kerjasama dengan teman sekelasnya serta peningkatan hasil belajar.
- b. Bagi Guru
- 1) Untuk memberi masukan kepada guru dalam melaksanakan model *cooperative learning* tipe STAD.
 - 2) Menambah kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe STAD.
 - 3) Mengatasi permasalahan pembelajaran PKn tingkat sekolah dasar dengan penerapan model *cooperative learning* tipe STAD
- c. Bagi Sekolah
- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran bagi sekolah tentang model *cooperative learning* tipe STAD.
 - 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dengan penerapan model *cooperative learning* tipe STAD.