

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 (dalam Samino, 2012: 35) pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pembelajaran, diharapkan guru dapat berperan sebagai motivator yaitu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan fasilitator serta dapat memahami anak didik baik kegiatan fisik maupun mental. Hal ini akan menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran di semua mata pelajaran termasuk pembelajaran PKn.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Secara sistematis, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang trampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pada umumnya, siswa Sekolah Dasar kurang berminat terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran karena dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena harus membaca dan menghafal materi. Pembelajaran PKn selama ini telah menjadi momok dari siswa SD hingga sekolah lanjutan. Hal ini wajar, karena sarana penunjang seperti alat peraga sulit didapatkan. Sehingga motivasi siswa untuk belajar PKn kurang maksimal.

Menurut Agus Supriyono (2013: 163), indikator motivasi belajar sebagaimana yang dijelaskan oleh Hamzah B Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d) Adanya penghargaan dalam belajar.
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa proses pembelajaran PKn kelas V SD N 02 Gombang secara umum menunjukkan proses pembelajaran kurang optimal. Hal ini tampak pada proses pembelajarannya ditemukan kelemahan yaitu: 1) Motivasi siswa dalam mengikuti Pembelajaran PKn masih rendah. 2) Kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru dalam pembelajaran PKn. 3) Siswa tidak berani untuk mengajukan pertanyaan. 4) Tidak adanya keberanian dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 5) Hasil belajar PKn dibawah standar kriteria yang ditetapkan oleh sekolah.

Oleh karena itu perlu dikembangkan strategi belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh seorang guru. Salah satu strategi yang harus digunakan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn adalah menerapkan strategi *Time Token*. Strategi *Time Token* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kapasitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PKn KELAS V SD NEGERI 02 GOMBANG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015”.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar terhindar dari berbagai pemahaman yang keliru dan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini, perlu dijelaskan mengenai pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya mengamati motivasi siswa kelas V SD N 02 Gombang Tahun Pelajaran 2013/2014 dalam mengikuti pembelajaran PKn.
2. Peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Time Token* pada siswa kelas V SD N 02 Gombang Tahun Pelajaran 2014/2015.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah melalui penerapan strategi *Time Token* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa SD Negeri 02 Gombang ?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

“Mengetahui apakah penerapan strategi *Time Token* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri 02 Gombang Tahun Pelajaran 2014/ 2015.”

E. Manfaat Penelitian

Setelah selesai penulisan skripsi ini diharapkan dapat membermanfaat, baik secara teori maupun praktek dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran PKn terutama pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui strategi *Time Token*

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Peneliti.

Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pelajaran yang berharga serta pijakan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya agar lebih baik dan lebih sempurna dalam motivasi belajar siswa.

b. Bagi Sekolah.

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat dapat meningkatkan kualitas pendidikan SD N 02 Gombang.

c. Bagi Guru.

- 1) Bahan refleksi guru sebagai salah satu alternatif strategi *Time Token* terkait dengan peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PKn.
- 2) Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.
- 3) Meningkatkan kinerja dan kreativitas guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai variasi strategi pembelajaran.

d. Bagi Siswa.

- 1) Siswa lebih aktif dan termotivasi dalam melaksanakan tugas utama yaitu belajar dengan penuh kedisiplinan dan tanggung jawab.

e. Bagi Peneliti lain.

Dapat dijadikan referensi sebagai acuan penelitian berikutnya.