

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dapat dipandang salah satu sarana untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu pembelajaran, dengan pendidikan maka siswa diharapkan mengerti dan dapat memahami yang diajarkan. Pendidikan harus mendapat perhatian baik oleh pemerintah dan masyarakat pada umumnya, serta pengelolaan pendidikan pada khususnya. Jati diri suatu bangsa dapat diperoleh melalui pendidikan sehingga harkat dan martabat bangsa dapat terjaga. Pendidikan juga perlu untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga negara menjadi maju dan tidak terbelakang dari negara lain dalam berbagai aspek baik ekonomi, politik, maupun sosial budaya.

Guru sebagai pemeran utama keberhasilan pendidikan, karena memiliki peran yang sangat besar dalam pengelolaan proses pembelajaran. Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan sistem proses pembelajaran antara peserta didik dan sekolah. Guru sering mendapat berbagai masalah untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa yang rendah menjadi salah satu penyebab timbulnya suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran.

Menurut Donald sebagaimana dikutip Sardiman (2004:73), minat adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Maksud dari pernyataan

tersebut adalah minat akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada dalam diri individu, sehingga akan berkaitan dengan persoalan gejala kejiwaan atau psikologis seseorang, perasaan dan juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat baru. Berdasarkan pengertian di atas, berarti minat siswa selalu diikuti dengan perasaan juga emosi dan cenderung mendukung aktivitas belajar berikutnya.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan alat untuk membangun dan memajukan suatu negara yang menerapkan prinsip-prinsip demokratis dan humanis dalam penerapannya. Menurut Merphin Panjaitan, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan demokrasi dengan tujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang berjiwa demokratis dan juga partisipatif melalui pendidikan yang bersifat dialogial. (<http://www.lihatdisini.com/definisi-dan-pengertian/defiisi-atau-pengertian-pendidikan-kewarganegaraan-adalah>). Hal ini seperti yang tertuang dalam Standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan nasional (2006:2) yang menegaskan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan (citizenship) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Asri, 2013:1).

Menurut Somantri (2001:166), fungsi Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar pada peserta didik supaya terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional yang diwujudkan dalam

integritas pribadi dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Misi Pendidikan Kewarganegaraan menurut Sapriya (civicus, 2005:321) sebagai berikut:

1. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik, artinya pendidikan ini memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada peserta didik agar mampu hidup sebagai warga negara yang memiliki tingkat kemelekakan politik serta kemampuan berpartisipasi politik yang tinggi.
2. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan hukum, artinya pendidikan ini diarahkan untuk membina peserta didik sebagai warga negara yang memiliki kesadaran hukum dan kewajibannya serta memiliki kepatuhan terhadap hukum yang tinggi.
3. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai, artinya melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan tertanam dan tertransformasikan nilai, moral, dan norma yang dianggap baik oleh bangsa dan negara kepada diri peserta didik, sehingga mendukung upaya *nation and character bulding*.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006:49) yaitu untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

1. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan berdemokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi (Asri, 2013:2-4).

Misi dan tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan tersebut berbanding terbalik dengan fakta dilapangan. Mengamati keadaan sekarang bahwa masih terdapat siswa yang tidak paham dengan sistem pemerintahan demokrasi dan tidak memahami peranannya sebagai warga negara. Bahkan muncul gejala adanya sikap apatis para pelajar dalam menanggapi dan mempelajari peristiwa-peristiwa politik yang terjadi dan masih terjadinya pelanggaran HAM, baik yang dilakukan warga negara maupun negara. Para pelajar sampai saat ini juga masih banyak yang ikut dalam aksi tawuran dan menggunakan obat-obatan terlarang serta berbuat asusila terhadap temannya

sendiri. Hal tersebut tentu tidak sesuai dengan misi dan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut Deviana (2015), Masalah yang dihadapi terhadap realitas saat ini yakni banyak siswa yang tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal yang mempengaruhi realita tersebut diantaranya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran cenderung membosankan dan saat mengajar mayoritas guru menggunakan metode ceramah. Umami(2013) menyatakan bahwa banyak peserta didik yang mengeluh mempelajari materi Pendidikan Kewarganegaraan di bangku sekolah formal. Pendidikan Kewarganegaraan dianggap sebagai sesuatu yang membosankan bagi peserta didik. Hal ini terjadi karena ada kesalahan yang terletak pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri. Beberapa proses mendasar yang seharusnya diajarkan dengan gembira ternyata dilewatkan begitu saja. Pemberian soal yang sangat banyak dan berulang-ulang serta konsekuensi dihukum apabila tidak dapat mengerjakan. Hal tersebut tentu berdampak buruk untuk anak karena merasa bosan dan mempunyai pandangan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang sulit dan menjenuhkan. Menurut Wahab (2001:46) sebagaimana dikutip Asri (2013:17), Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang membosankan bahkan cenderung tidak disukai peserta didik karena materi dan metode yang digunakan tidak menantang secara intelektual di samping sangat syarat dengan pesan-pesan ideologi rezim yang belum sesuai dengan kebutuhan ataupun tingkat perkembangan anak.

Informasi lain yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan ibu Noer Dwi Aryaniselaku guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang mengampu di kelas VIIISMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo selama proses pembelajaran belum dapat menumbuhkan dan membangun minat yang tinggi. Terbukti masih banyak peserta didik yang kurangbersungguh-sungguh pada saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 23 Maret 2016, peserta didik yang sungguh-sungguh memperhatikan guru dan aktif saat belajar hanya 10 orang dari 22 peserta didik, sisanya 12 anak kurang aktif dan cenderung sibuk dengan hal lain di luar konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Ibu Noer Dwi Aryani telah menerapkan berbagai solusi untuk meningkatkan minat siswa. Upaya yang telah dilakukan antara lain menggunakan caraceramah bervariasi, diskusi, menerangkan materi tidak terlalu banyak, dan penugasan. Berbagai solusi tersebut belum berhasil untuk meningkatkan minat belajar, kesungguhan, konsentrasi, dan keaktifan siswa. Belum berhasilnya upaya tersebut terbukti ketika menggunakan metode ceramah masih terdapat siswa yang pasif, ramai sendiri, ngobrol dengan temannya, dan tidak mengerti ketika ditanya. Pada saat menggunakan metode diskusi siswa hanya diam dan terkadang membuat sensasi sehingga suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat ada ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan yang terjadi. Hal ini merupakan suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Guru secara profesional harus mencari cara atau solusi yang tepat, guna menyelesaikan masalah atau hambatan tersebut. Salah satu solusinya guru dituntut

memilih dan menggunakan metode atau strategi yang tepat saat mengajar. Hal tersebut guna tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan materi tersampaikan secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Minat belajar yang rendah secara tidak langsung akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, termasuk Pendidikan Kewarganegaraan.

Solusi alternatif yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya minat belajar siswa yaitu melalui penerapan model *Role Playing* kolaborasi *Active Debate*. Model penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Penerapan kolaborasi kedua strategi tersebut sangat membutuhkan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Secara langsung pada saat peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate*, berarti akan tumbuh minat mereka dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Model Peningkatan Minat Belajar melalui Penerapan Strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah.
2. Rendahnya prestasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Guru kurang kreatif dalam memilih metode yang tepat saat mengajar, sehingga cenderung menyampaikan materi pelajaran Pendidikan kewarganegaraan secara konvensional.
4. Ada anggapan dari peserta didik bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang sulit, menjemukan, dan membosankan sehingga minat belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Emori sebagaimana dikutip oleh Sugiyono (2013:52) menyatakan bahwa semua jenis penelitian berawal dari sebuah permasalahan. Artinya sebelum memilih judul yang tepat untuk diteliti sebenarnya harus terlebih dahulu ada permasalahan yang terjadi. Hal tersebut senada dengan pendapat Nazir (2013:105) yang menyatakan bahwa:

Masalah sebenarnya adalah hal yang pertama dipikirkan oleh peneliti-peneliti ketika merencanakan proyek penelitiannya. Walaupun di atas kertas, yang pertama-tama muncul adalah judul dan pendahuluan, tetapi yang lebih dahulu timbul pada penelitian adalah masalah penelitian. Membuat masalah penelitian merupakan hal yang sukar, antara lain karena:

1. Tidak semua masalah di lapangan dapat diuji secara empiris;
2. Tidak ada pengetahuan atau tidak diketahui sumber atau tempat mencari masalah-masalah;
3. Kadang kala si peneliti dihadapkan pada banyak sekali masalah penelitian, dan sang peneliti tidak dapat memilih masalah mana yang lebih baik untuk dipecahkan;
4. Adakalanya masalah cukup menarik, tetapi data yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut sukar diperoleh; serta

5. Peneliti tidak tahu kegunaan spesifik yang ada di kepalanya dalam memilih masalah.

Masalah perlu dibatasi untuk menghindari kesukaran-kesukaran tersebut. Pembatasan masalah juga bertujuan untuk membatasi permasalahan-permasalahan yang terlalu luas. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, didapatkan gambaran mengenai permasalahan yang begitu luas. Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini sangat luas, tetapi menyadari akan adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dipandang cukup perlu untuk memberi batasan masalah secara jelas dan terfokus kepada objek penelitian. Oleh karena itu penelitian ini hanya akan meneliti model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debated* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016.

#### **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan bagian penting dan harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Setiap peneliti, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektifitas implementasi model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debated* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016?



2. Bagaimanakah kendala implementasi model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debated* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016?
3. Bagaimanakah alternatif solusi untuk mengatasi kendala implementasi model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debated* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016?

### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penelitian merupakan upaya pokok yang akan dikerjakan di dalam pemecahan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektifitas implementasi model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debated* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016.
2. Mengetahui kendala implementasi model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debated* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016.
3. Mendapatkan alternatif solusi untuk mengatasi kendala implementasi model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active*

*Debate* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016.

## **F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan gambaran yang nyata terhadap suatu permasalahan. Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat yang jelas. Manfaat penelitian dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang model peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dalam proses pembelajaran aktif di kelas.
- b. Menambah wawasan dan pemahaman guru Pendidikan Kewarganegaraan mengenai manfaat penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dalam proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c. Kajian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa
  - 1) Untuk meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- 2) Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang menyenangkan sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan.
  - 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran.
  - 4) Meningkatkan keterampilan dan kepemimpinan siswa dalam pembelajaran.
  - 5) Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
  - 6) Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
  - 7) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Manfaat bagi guru
- 1) Untuk memberi motivasi para guru agar mengembangkan keterampilan dalam mengajar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
  - 2) Untuk pengembangan materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih inovatif.
  - 3) Memperoleh strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.
  - 4) Untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas.
  - 5) Untuk mendapatkan umpan balik (*feed back*) materi pelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- 2) Menjadikan sekolah lebih berkualitas dan mempunyai daya saing yang tinggi dengan sekolah lain.