

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan aspek lainnya yang ada pada individu.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor yang datang dari siswa itu sendiri salah satunya adalah minat. Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang (Slameto, 2010:57).

Seorang guru berperan sebagai fasilitator, yaitu berusaha semaksimal mungkin untuk memfasilitasi semua kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian guru dituntut untuk menguasai konsep-konsep pembelajaran inovatif yang kemudian

mampu mengimplementasikan secara nyata dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Tetapi pada kenyataannya di lapangan, dalam proses pembelajaran di sekolah guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Akan tetapi, metode tersebut belum mampu mencapai aspek afektif pada materi sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Pada umumnya pembelajaran di SD masih belum memperoleh hasil yang maksimal, hal ini disebabkan guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional serta materi pembelajaran tidak sepenuhnya dapat dipahami oleh siswa. Proses pembelajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan (Hamalik, 2011:3).

Semua mata pelajaran yang diajarkan guru di Sekolah Dasar sangat berkaitan erat dengan kehidupan bermasyarakat, terutama pada mata pelajaran PKn. Pendidikan Kewarganegaraan sangatlah penting karena ilmu ini berhubungan dengan cara mencari tahu mengenai kehidupan bermasyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari berbagai pengetahuan yang berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat serta sistem pemerintahan yang dijalankan di dalamnya.

Di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dijelaskan bahwa cakupan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan

kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan yang dimaksudkan adalah termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, mengerti tentang sistem pemerintahan desa, provinsi, pusat, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme.

Materi yang terkandung dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan harus benar-benar dipahami dan dimengerti oleh siswa, tidak hanya sekedar didengar kemudian dilupakan begitu saja. Siswa harus mampu menjelaskan, mengklasifikasikan, dan mendemonstrasikan materi yang telah diajarkan. Pemberian materi yang kurang mendalam pada siswa akan berdampak pada kehidupan sosial, rendahnya jiwa patriotisme, kurang paham akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara, serta kurang paham akan sistem pemerintahan yang diterapkan. Oleh sebab itu, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sangatlah penting untuk dimengerti oleh siswa karena dapat menjadi bekal untuk menjadikan mereka sebagai warga negara yang baik.

Pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang mempunyai banyak manfaat bagi siswa terkadang masih dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak begitu penting. Guru seringkali menganggap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran tambahan, berbeda dengan mata

pelajaran matematika, ipa, ips dan bahasa Indonesia yang lebih diutamakan dibandingkan dengan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Persepsi guru yang demikian, secara tidak langsung akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajarannya. Pelaksanaan pembelajaran kewarganegaraan yang dilaksanakan di sekolah-sekolah dasar pada umumnya masih bersifat konvensional.

Pembelajaran yang baik adalah suatu proses yang bersifat menyeluruh dalam pelaksanaannya serta mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor sehingga dalam melakukan pengukuran dapat dilihat tingkat keberhasilannya baik dari segi kualitas maupun kuantitas yang telah dilaksanakan oleh seorang guru. Akan tetapi, hal semacam ini sering diabaikan guru karena guru lebih mementingkan pencapaian kognitif saja yang ditandai dengan nilai yang baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV SD Negeri Pandak 1 Sidoharjo, terlihat proses pembelajaran PKn masih didominasi guru dengan melakukan kegiatan ceramah dan mencatat, kegiatan siswa hanya duduk, diam, mendengarkan serta memperhatikan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan tidak ada interaksi antara kedua belah pihak. Jadi, proses pembelajaran kurang menyenangkan karena siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas IV di SD Negeri Pandak 1 Sidoharjo tersebut akan berdampak pada rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat dilihat dari aktivitas di dalam kelas. Ketika proses belajar mengajar berlangsung ada empat anak yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, sebagian siswa ada yang bermain sendiri ketika guru menerangkan materi dan ada siswa yang keluar masuk izin untuk ke kamar mandi. Selain itu, aktivitas siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat masih rendah. Peneliti melihat hanya sekitar delapan anak (30%) siswa yang mau bertanya dan mengemukakan pendapat, sedangkan siswa yang lainnya hanya diam.

Berdasarkan informasi dari guru kelas IV menyatakan bahwa, rendahnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat dokumen nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang masih rendah. Dari 22 siswa yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 70 hanya 11 anak (50%). Sementara 11 yang lainnya belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan rata-rata 65.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru wali kelas IV SD Negeri Pandak 1 Sidoharjo, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sangatlah rendah, yang dapat dilihat dari aktivitas siswa di dalam kelas yang tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi dan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, hal yang menyebabkan rendahnya minat belajar

terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan disebabkan karena guru dalam proses mengajar masih menerapkan pembelajaran konvensional.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah dengan cara menerapkan strategi mengajar yang inovatif. Penerapan strategi mengajar yang inovatif diharapkan dapat menarik minat siswa, dan membuat pembelajaran lebih efektif serta menyenangkan.

Strategi inovatif yang dapat diterapkan untuk menarik minat siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah strategi pembelajaran *Bamboo Dancing*. Strategi pembelajaran *Bamboo Dancing* sangat bermanfaat untuk pembelajaran di dalam kelas agar lebih variatif sehingga tidak membosankan bagi siswa dan dapat menambah minat belajar khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Selain itu, strategi pembelajaran *Bamboo Dancing* merupakan strategi yang menuntut kerjasama antara siswa sehingga dapat menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam permasalahan yang timbul yaitu dengan mengangkat judul penelitian "*Penerapan Strategi Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa Kelas IV di SD Negeri Pandak 1 Sidoharjo*."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dapat ditentukan adalah sebagai berikut :

1. Metode mengajar guru yang masih konvensional.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.
4. Referensi buku yang digunakan guru untuk mengajar terpaku dari buku paket.
5. Siswa sering ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi pelajaran.
6. Siswa sering merasa bosan ketika mengikuti pelajaran PKn.
7. Siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya ketika pembelajaran.
8. Siswa tidak berani bertanya pada saat guru menjelaskan materi pelajaran PKn.
9. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn rendah.
10. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kurang memuaskan.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi perbedaan persepsi mengenai judul penelitian, maka peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh Strategi *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Negeri Pandak I Sidoharjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah strategi *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SD Negeri Pandak 1 Sidoharjo?
2. Apakah strategi *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SD Pandak 1 Sidoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV dalam mengikuti pembelajaran PKn di SD Negeri Pandak 1 Sidoharjo dengan penerapan strategi *Bamboo Dancing*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SD Negeri Pandak 1 Sidoharjo dengan penerapan strategi *Bamboo Dancing*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru Pada Umumnya
 - a. Dapat memperbaiki proses pembelajaran PKn.

- b. Memberikan pengalaman bahwa penerapan strategi pembelajaran yang interaktif, inovatif dan menarik sangat bermanfaat ketika proses pembelajaran berlangsung.
- c. Dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran pada mata pelajaran PKn.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn.
- b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.