

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang sedang membangun baik didalam infrastruktur sarana masyarakat maupun sarana pendidikan. Adanya pembangunan ini, Indonesia dapat sejajar dengan bangsa-bangsa yang sudah maju dan untuk melakukan suatu pembangunan tersebut sangatlah di perlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas dan terampil di bidangnya masing-masing.

Pendidikan secara umum dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistematis terarah pada terbentuknya kepribadian anak didik. Pendidikan merupakan kegiatan kehidupan yang tidak pernah berhenti sepanjang hidup manusia. Oleh karena itu, pendidikan harus dapat mendorong manusia untuk dapat terlibat dalam proses merubah kehidupannya menjadi lebih baik antara lain: mengembangkan kepercayaan sendiri (*self reliance*), disiplin diri (*self discipline*), mengembangkan rasa ingin

tahu, mendorong kreatifitas untuk selalu memperbaharui dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki.¹

Adanya proses tersebut pendidikan bukan membuat manusia menjadi subjek yang pasif tetapi membuat manusia menjadi subjek yang aktif dalam proses pengembangan dirinya sepanjang hidup. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan akan dapat memperbaiki kehidupan masyarakat dan membawa kepada peradaban yang lebih baik. Semakin berkembangnya peradaban manusia, semakin tinggi tingkat pendidikan yang dibutuhkan sehingga semakin menuntut kemajuan manusia dalam berpikir sistematis dalam pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh bagaimana partisipasi siswa di dalam mengikuti kegiatan interaksi dalam pendidikan tersebut. Semakin siswa aktif mengambil bagian dalam kegiatan interaksi tersebut, maka akan tercapai tujuan pendidikan.

Oleh karena itu, didalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang aktif, diperlukan guru yang kreatif dan terampil dalam mengusahakan suatu strategi kegiatan pembelajaran yang melibatkan kegiatan siswa

¹Sri Martini Meilanie. *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: MKDK Universitas Negeri Jakarta, 2009), h.42

sebanyak-banyaknya. Semua jenis kegiatan pendidikan tersebut dapat dilakukan untuk semua jenis mata pembelajaran dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) salah satunya.

PKn termasuk pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.²Pembelajaran PKn di sekolah dasar sangat diperlukan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka:

Membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-normayang berlaku dimasyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.³

Untuk membiasakan siswa dalam pembelajaran PKn perlu diberikan pengarahan, mereka harus terbiasa untuk mendengar dan menerapkan serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan PKn. Salah satu keberhasilan pembelajaran adalah jika siswa yang diajar merasa senang dan memerlukan materi ajar atau meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran PKn.

²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2013) h. 225

³*Ibid.*, h. 227

Motivasi siswa pada bidang PKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena motivasi merupakan salah satu factor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu motivasi yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan factor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usahanya.

Pada prakteknya, pembelajaran PKn masih menghadapi banyak kendala. Kendala yang dimaksud ialah masih banyak guru yang sering menggunakan metode lama dalam mengajar PKn yaitu metode konvensional atau ceramah. Jika guru terus menerus menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dapat menurunkan motivasi siswa atau membuat siswa bosan dalam pembelajaran PKn. Rasa bosan tersebut akan menyebabkan siswa kurang aktif dan malas mengikuti pembelajaran dan hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Sebagian siswa menganggap mata pelajaran PKn sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis. Hal inilah yang terjadi di SDN Jatinegara 01 Pagidi kelas IV. Berdasarkan observasi di kelas IV SDN Jatinegara 01 pagi, motivasi belajar PKn siswa kelas IV tergolong rendah, hal tersebut dikatakan karena banyak siswa yang merasa bosan dan kurang antusias pada pelajaran PKn khususnya pada materi menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan.

Salah satu cara pengajaran PKn yang mampu membuat siswa aktif berpikir adalah pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok digunakan karena metode pembelajaran ini mengharuskan siswa aktif berpikir dan mencari suatu jawaban atas permasalahan yang disajikan oleh pendidik. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe yang dapat dipergunakan oleh pendidik untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kreatifitas berpikir siswa. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *scramble*.

Tipe *scramble* menyajikan sedikit permainan dalam kelompok yang dibentuk dan dapat membuat semua siswa yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing lebih aktif menyelesaikan dan mencari jawaban atas pertanyaan maupun soal-soal yang disajikan. Selain itu juga tipe *scramble* menyajikan suasana yang menyenangkan yang dimaksudkan untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa terdorong untuk mengkaji dan meneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam bentuk karya tulis yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Siswa Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang, yang sudah dijadikan sebagai identifikasi area adalah motivasi belajar PKn siswa sedangkan yang menjadi fokus penelitiannya adalah penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* pada proses pembelajaran. Peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran PKn sebagai berikut :

1. Motivasi belajarpembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Jatinegara01 Pagi masih rendah.
2. Siswa sekolah dasar menganggap PKn sebagai pelajaran yang kurang menyenangkan dan sangat membosankan.
3. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan pelajaran PKn.
4. Siswa menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran PKn.
5. Guru belum dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diungkapkan di atas maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan agar lebih terarah dan terfokus yaitu sebagai berikut : “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PKn

Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Pada Siswa Kelas IVSD”.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi serta pembatasan masalah, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut meningkatkan motivasi belajar PKn siswa kelas IV SDN Jatinegara 01 Pagi sehingga dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas IV SD?
2. Bagaimanakah meningkatkan motivasi belajar PKn dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada siswa kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan dan informasi serta memperluas ilmu pengetahuan sebagai salah satu upaya meningkatkan pengembangan pembelajaran PKn melalui tindakan yang tepat agar mampu memecahkan masalah.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan motivasi yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan agar lebih meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan diri dan mengevaluasi kinerja guru pada proses belajar mengajar di sekolah, kekurangan dalam menambah motivasi belajar pada siswa.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan bahan masukan, khususnya bagi pengembangan dan pembinaan profesi guru sekolah dasar dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama Mahasiswa jurusan PGSD.