

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemampuan bangsa dan negara. Hal ini karena pendidikan merupakan proses budaya yang bertujuan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia dimana tujuan pendidikan sangat sarat dengan kompetensi sosial, personal dan akademis yang nantinya diharapkan akan menjadi bekal bagi siswa dalam menjalankan kehidupannya di masyarakat. Agar proses pendidikan dapat berjalan dengan baik, maka semua aspek yang dapat mempengaruhi belajar siswa hendaknya dapat dikondisikan agar berpengaruh positif bagi diri siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) 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 cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan 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.

Landasan PKN adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum Berbasis Kompetensi tahun 2004 serta Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional-Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah-Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Berdasarkan Modul Implementasi Kurikulum 2006 Tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut ini.

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ruang lingkup mata pelajaran PKN dalam kurikulum 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warganegara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.
5. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.

6. Kekuasaan dan Politik meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

Kondisi pembelajaran PKN di SMAN 1 Tulang Bawang Udik sebagian guru masih gemar menggunakan metode konvensional yang menitik beratkan guru sebagai pusat informasi (*teacher centre*) sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan monoton. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa karakter anak-anak pribumi Karta memiliki kecenderungan sebagai berikut: suka bermain ketika pembelajaran, pasif dan malas belajar, sehingga hal itu mengakibatkan sulit mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diperoleh data hasil belajar PKN kelas X dari 63 siswa adalah sebagaimana pada Tabel 1. Berdasarkan hasil nilai yang tertera pada Tabel 1 terlihat masih banyaknya siswa kelas X 2 dan X3 yang belum mencapai ketuntasan belajar yaitu terdapat 85% siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 15 % yang mencapai KKM.

Artinya dari 40 siswa yang tidak mencapai KKM adalah 34 siswa, yang mencapai KKM 6 siswa (data dapat dilihat pada lampiran). Berarti masih banyak siswa yang harus mengikuti kegiatan remedial agar mencapai ketuntasan belajarnya. Mengatasi persoalan yang demikian, guru harus berusaha bagaimana agar aktivitas dan hasil belajar meningkat. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan talkingstick.

Tabel 1. Nilai Hasil Uji Blok pada Kompetensi Dasar Menjunjung hak dan kewajiban dalam berdemokrasi Kelas X SMAN 1 Tulang Bawang Udik.

No	Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah	Prosentase (%)
1	X 1	70	Tuntas	15	65,21
2		< 70	Belum tuntas	8	34,79
Jumlah siswa				23	100,00
1	X 2	70	Tuntas	3	15,00
2		< 70	Belum tuntas	17	85,00
Jumlah siswa				20	100,00
1	X 3	70	Tuntas	3	15,00
12		< 70	Belum tuntas	17	85,00
Jumlah siswa				20	100,00

Sumber: Arsip nilai pelajaran PKN SMAN 1 Tulang Bawang Udik TP 2014/2015

Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, kondisi siswa, sarana yang tersedia serta penguasaan kompetensi. Oleh karena itu diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang tidak hanya mampu secara materi tetapi juga mampu membangkitkan aktivitas dengan perasaan yang gembira sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif

(kelompok) merupakan salah satu model pembelajaran yang para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan. Model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan tema belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Permainan ular tangga meningkatkan motivasi untuk beraktivitas belajar PKN karena siswa terdorong untuk mencapai *finish* dengan cara menjawab soal soal yang telah disediakan pada kartu soal. Siswa terbawa dalam suasana gembira, kerjasama dan tanggung jawab masing-masing sehingga siswa tertarik dan tidak bosan, yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sani ( 2013: 232) model pembelajaran Talkingstick merupakan model pembelajaran yang menggunakan alat bantu boneka atau tongkat yang akan diberikan kepada temannya secara estafet, disertai kegiatan tanya jawab, sampai sebagian besar siswa mendapat bagian menjawab setiap pertanyaan dari guru. Tujuan model pembelajaran ini adalah memudahkan pemahaman materi pelajaran. Talkingstick didesain untuk menjadikan suasana belajar yang menyenangkan, siapa yang memegang boneka wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pelajaran .

Perlu diketahui KKM pada kelas X tahun pelajaran 2014/2015 adalah 70.

Penentuan KKM dapat diketahui dari Tabel berikut.

Tabel 2. Penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM Per Kompetensi Dasar

KELAS, PROGRAM, SEMESTER		: X, 2			
STANDAR KOMPETENSI		: 5.2 MENDISKRIPSIKAN PERSAMAAN DAN KEDUDUKAN WARGA NEGARA DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT, BERBANGSA DAN BERNEGARA			
No.	KOMPETENSI DASAR	KRITERIA PENCAPAIAN KKM			KKM
		KOMPLEK SITAS	DAYA DUKUNG	INTAKE	
1,1	Menunjukkan persamaan dan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara	1	2	3	66,66667
1,2	Mendiskripsikan landasan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan	1	2	3	66,66667
1,3	Memberikan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.	2	2	3	77,77778
KKM SK					70,37037

Berdasarkan pemaparan tersebut hendak dikaji lebih lanjut tentang Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN dengan Menggunakan Model Permainan Ular Tangga Berbantu Kartu Soal pada Kompetensi Dasar persamaan dan kedudukan warga negara pada kelas X semester genap tahun 2015.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Pembelajaran selama ini masih bersifat *Teacher Centered* (berpusat pada guru), belum *Student Centered*.
- 1.2.2. Pembelajaran selama ini kurang membuka kesempatan kesempatan siswa untuk mengoptimalkan aktivitas belajarnya.
- 1.2.3. Komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran kurang.
- 1.2.4. Guru kurang menggunakan model pembelajaran.
- 1.2.5. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran.
- 1.2.6. Aktivitas belajar yang rendah menimbulkan kebosanan dalam belajar sehingga menyulitkan untuk memahami materi pelajaran.
- 1.2.7. Pencapaian hasil belajar masih rendah

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagian besar hasil pembelajaran PKN masih di bawah KKM. Dengan demikian permasalahan yang diajukan adalah.

- 1.3.1 Apakah ada perbedaan aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan talkingstick?
- 1.3.2 Apakah ada perbedaan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan talkingstick?



- 1.3.3 Apakah ada peningkatan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal dibandingkan dengan talkingstick?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1.4.1 Perbedaan aktivitas belajar PKN siswa yang menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan talkingstick.
- 1.4.2 Perbedaan hasil belajar PKN siswa yang menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal dan dengan talkingstick.
- 1.4.3 Peningkatan hasil belajar PKN siswa yang menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal dibandingkan dengan talkingstick

#### **1.5 Kegunaan/ Manfaat Penelitian**

##### 1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai sumbangan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan model pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarnegaraan.

##### 1.5.2 Kegunaan secara praktis

###### a. Bagi siswa

1. Melatih siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan belajar melalui permainan ular tangga dan

kartu soal sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN.

2. Melatih siswa mengembangkan jujur, disiplin dan bertanggung jawab
3. Melatih kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, disiplin diri, dan kemandirian.

b. Bagi Guru

1. Meningkatkan ketrampilan guru untuk memilih gambaran tentang pembelajaran PKN yang efektif
2. Menambah wawasan bagi guru dalam pembelajaran PKN
3. Meningkatkan profesional guru dalam pembelajaran
4. Meningkatkan kreativitas guru, memotivasi kemauan belajar siswa

c. Bagi sekolah

1. Memberikan masukan pada sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalauai perbaikan proses pembelajaran
2. Diharapkan dapat bermanfaat agar lulusan yang dihasilkan menjadi lebih bermutu dan meningkatkan kualitas sekolah.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini mencakup sebagai berikut.

### **1.6.1 Ruang Lingkup Objek**

Ruang lingkup objek penelitian yaitu model permainan ular tangga dan Talkingstick untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN Kelas X 2 dan X 3 di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik

#### 1.6.2. Ruang Lingkup Subyek Penelitian

Ruang lingkup yang akan menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas X SMAN 1 Tulang Bawang udik.

#### 1.6.3. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Tempat yang akan dijadikan pelaksanaan penelitian ini adalah SMAN 1 Tulang Bawang Udik

#### 1.6.4. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015

#### 1.6.5. Ruang Lingkup Ilmu Bidang Kajian IPS

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan disiplin ilmu dengan identitas bidang kajian elektik yang dinamakan “ *an integrated system of knowledge*”, “ *synthetic discipline*”, “ *multidimensional*”, dan “ kajian konseptual sistemik merupakan kajian (baru) yang berbeda dari kajian monodiscipline atau disiplin ilmu “tradisional”.

Dengan pertimbangan semakin kompleksnya permasalahan kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia maka pada tahun 1970-an mulai diperkenalkan Pendidikan IPS (PIPS) sebagai pendidikan disiplin ilmu. (Istilah pendidikan disiplin ilmu pertama kali dikemukakan oleh Numan Somantri dalam berbagai karya tulis). Gagasan tentang IPS ini membawa implikasi bahwa PIPS memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain sebagai pendidikan disiplin ilmu, yakni kajian yang bersifat terpadu (*integrated*), interdisipliner, multidimensional bahkan cross-disipliner. Karakteristik ini terlihat dari perkembangan PIPS sebagai mata pelajaran di sekolah yang cakupan materinya semakin meluas seiring dengan semakin kompleks dan rumitnya permasalahan sosial yang memerlukan kajian secara terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, teknologi, humaniora, lingkungan bahkan sistem kepercayaan.

PIPS yang ada di Indonesia baru diperkenalkan ditingkat sekolah pada awal tahun 1970-an kini semakin berkembang sejalan dengan perkembangan pemikiran tentang Social Studies di negara-negara maju dan tingkat permasalahan sosial yang semakin kompleks.

Menurut Sapriya (2014: 13) Semula ada tiga tradisi Social Studies, yakni:

(1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social Studies as citizenship transmission*); (2) IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*Social Studies as social sciences*) dan (3) IPS sebagai penelitian mendalam (*Social Studies as reflective inquiry*), namun kini telah berkembang

menjadi lima tradisi dengan tambahan (4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*Social Studies as social criticism*); dan (5) IPS sebagai pengembangan pribadi individu (*Social Studies as personal development of the individual*)

Tujuan PIPS adalah mendidik siswa sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*), warga-masyarakat yang konstruktif dan produktif; yaitu warga negara yang memahami dirinya sendiri dan masyarakatnya, mampu merasa sebagai warga negara yang bertindak sebagai warga negara, dan jika mampu merasa sebagai warga negara, dan jika mungkin juga mampu hidup sebagaimana layaknya warga negara.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dinyatakan bahwa ruang lingkup keilmuan dan penelitian adalah IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social Studied as citizenship transmission*). Dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan siswa dapat berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran yang menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal diharapkan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sehingga harapan ke depan siswa kelak menjadi warga negara yang baik.