

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Undang-undang RI No. 20 Th. 2003 Bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Bunyi pasal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan upaya penting untuk perkembangan jasmani dan rohani siswa dalam pembangunan, dan bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan Isjoni (2007: 7). Sejak tahun 2006 lalu pemerintahan Indonesia memberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP pada dasarnya merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, *productif*, dan berprestasi. Kurikulum KTSP menekankan pada 5 mata

pelajaran pokok, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945. Dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, nilai pancasila merupakan standar hidup bangsa yang berideologi Pancasila, dengan demikian nilai Pancasila secara individu hendaknya dimaknai sebagai cermin perilaku hidup yang terwujud dalam cara bersikap dan bertindak. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif yang berhubungan langsung dengan sikap seseorang khususnya siswa yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan teman bermainnya.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa sehingga membentuk moral siswa yang sesuai dengan nilai falsafah hidupnya. Menurut Henry (2006: 7) Pendidikan Kewarganegaraan diajarkan di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas VB SD Negeri 7 Metro Pusat, diperoleh beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian mata pelajaran PKn dari 25 siswa dengan KKM 64 hanya 10 siswa 40% tuntas dan 15 siswa 60% belum tuntas. Sedangkan rendahnya aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran, yaitu masih sedikit siswa yang aktif mengungkapkan pendapat atau bertanya dan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran PKn disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: (1) cara mengajar guru masih menggunakan metode mengajar yang kurang menarik seperti guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan, (2) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa cenderung ribut, mengganggu teman dan mengobrol, (3) kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih aktif, kreatif, dan mendorong pengembangan potensi dalam dirinya serta kemampuan bekerja sama dalam menemukan makna dari apa yang dipelajarinya. Ada berbagai macam jenis model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki masalah tersebut, salah satunya dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation*.

Group Investigation pada dasarnya dirancang untuk membimbing para siswa mendefinisikan masalah, mengeksplorasi berbagai cakrawala

mengenai masalah itu, menemukan data yang relevan, mengembangkan serta mengetes hipotesis. Hal ini juga perlu didukung oleh penggunaan media yang tepat sehingga respon dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, diperlukan adanya suatu alat bantu untuk memperjelas informasi atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan alat bantu atau media tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Salah satu media pembelajaran yang baik dan efisien untuk digunakan pada mata pelajaran PKn di SD adalah media grafis. Menurut (<http://www.uin-alauddin.ac.id>) kelebihan media grafis yaitu a) mudah menggunakannya, b) dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan, c) menghemat waktu dan tenaga dan juga menarik perhatian siswa. Peneliti merasa perlu adanya

alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran PKn dalam hal ini media grafis sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Group Investigation* dengan Media Grafis untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Mata Pelajaran PKn kelas VB di SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dilihat dari hasil penilaian guru yang masih di bawah KKM (< 64).
2. Guru belum menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dengan media grafis untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas V B SD Negeri 7 Metro Pusat.
3. Kurang optimalnya penggunaan media grafis dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
5. Siswa terlihat jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dirasakan kurang menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dalam pembelajaran PKn dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VB SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013?
2. Apakah penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dalam pembelajaran PKn dengan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VB SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dengan media grafis.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dengan media grafis.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn, khususnya di kelas VB semester genap, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

2. Guru

Dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan penguasaan penerapan model pembelajaran dengan media pada mata pelajaran PKn sehingga menjadi guru yang professional dan dapat memberikan manfaat bagi siswa.

3. Sekolah

Dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dengan media grafis.

4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang PenelitianTindakan Kelas (PTK), serta dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dengan media grafis pada pembelajaran PKn, guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.