

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan serta penguasaan siswa terhadap materi pelajaran adalah dengan cara perbaikan proses pembelajaran dan juga melengkapi fasilitas pendukung kegiatan belajar mengajar yang dibutuhkan. Keberhasilan seorang siswa untuk dapat menguasai suatu materi pelajaran, selain ditentukan oleh faktor internal siswa, seperti tingkat kecerdasan, kerajinan dan ketekunan juga ditentukan oleh faktor eksternal, diantaranya yaitu aktivitas strategi dan metode pembelajaran maupun alat peraga yang digunakan guru ketika menyampaikan materi pelajaran.

Dewasa ini, pendidikan di Indonesia semakin memiliki posisi mapan dimata pemerintah. Semua komponen yang memiliki keterkaitan dengan pendidikan sepenuhnya mendapatkan perhatian dari pihak pemerintah Indonesia. Mulai dari masalah kesejahteraan guru, kesulitan belajar siswa hingga fasilitas pendukung KBM itu sendiri. Dengan terpenuhinya segala fasilitas tersebut sudah tentu pemerintah mengharapkan timbal balik dari apa yang mereka berikan, yaitu keberhasilan dalam pendidikan. Keberhasilan yang diharapkan pemerintah ini tentunya bukan hanya berasal dari siswa atau peserta didik tetapi juga dari pendidik (guru).

Pada dasarnya, siswa adalah subyek utama dalam peningkatan pendidikan ini, namun kecerdasan yang kelak diwarisi oleh para peserta siswa tidak terlepas dari peran guru. Diperlukan usaha yang keras untuk membentuk pribadi mereka sehingga menjadi penerus bangsa yang cerdas dan bertanggungjawab.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Oleh karena itu, untuk menjadikan peserta didik sebagai makhluk sosial seutuhnya seperti yang dijelaskan dalam teori di atas maka hal tersebut tidak terlepas dari proses pembentukannya, dan pembentukan tersebut berkaitan erat dengan kegiatan belajar di kelas. Salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk sosial adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Disebutkan dalam UU RI No.2 Tahun 1989 Pasal 39 Ayat 3, "isi kurikulum pendidikan dasar memuat sekurang-kurangnya bahan kajian dan pelajaran tentang Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan,....., Bahasa Inggris."

Berdasarkan Undang-Undang diatas, salah satu mata pelajaran pada pendidikan dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian terlihat begitu pentingnya mempelajari PKn, dan dengan mengajarkan PKn kepada siswa maka tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dapat terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan pada aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran PKn kelas IV SDN 3 Pakuan Ratu Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan Tahun 2011/2012 diketahui bahwa siswa yang telah mencapai KKM hanya 3 (tiga) orang. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 : Nilai hasil ulangan semester ganjil

No	Nilai PKn	Jumlah Siswa	Persentase (%)	KKM
1	<55	12 orang	60%	65
2	55-65	5 orang	25%	
3	>66	3 orang	15%	
Jumlah Siswa		20 orang	100 %	

Sumber data : hasil ulangan semester kelas IV mata pelajaran PKn SDN 3 Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan Tahun 2012.

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang telah mencapai KKM hanya 3 (tiga) orang, sedangkan 17 orang (75%) belum mencapai KKM.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar tersebut tidak mutlak kelemahan siswa, namun kemungkinan belum adanya teknik pembelajaran yang maksimai maupun kurangnya penggunaan media yang sebenarnya penting digunakan oleh guru. Selama ini metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PKn hanya ceramah, tanya jawab dan tugas sehingga proses belajar mengajar selama ini berlangsung monoton dan belum menggunakan media gambar. Disamping itu dalam proses belajar mengajar ini didominasi oleh guru yang membuat siswa kurang antusias dan kurang merespon materi yang mereka pelajari, hal inilah yang membuat hasil belajar maupun aktivitas siswa menjadi rendah.

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, maka digunakan media gambar, dengan digunakan media gambar sebagai alat peraga, diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan dapat dicapai.

Oleh karena itu, penulis memberi judul penelitian ini, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 3 Pakuan Ratu Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan Tahun Pelajaran 2012/2013."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PKn yang monoton dan kurang menarik bagi siswa.
2. Kurangnya aktivitas belajar dari siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn.
4. Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.
5. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan belum tercapainya KKM yaitu 65.
6. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar pada pembelajaran PKn kelas IV SDN 3 PakuanRatu.
2. Apakah dengan menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 3 Pakuan Ratu.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas siswa pada mata peajaran PKn kelas IV SDN 3 Pakuan Ratu Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan Tahun ajaran 2012/2013 dengan menggunakan media gambar sebagai media belajar.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa keias IV SDN 3 Pakuan Ratu Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan, sehingga dapat mencapai KKM yang telah ditentukan pada mata peajaran PKn dengan Menggunakan alat peraga gambar sebagai media belajar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti bagi perorangan maupun instansi dibawah ini:

1. Bagi siswa
 - a. Dengan menggunakan media gambar sebagai media belajar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa mata peajaran PKn kelas fV SDN 3 Pakuan Ratu Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan Tahun 2012/2013.
 - b. Dengan menggunakan media gambar sebagai media belajar dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar PKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Pakuan Ratu Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan Tahun 2012/2013.

2. Bagi Guru

- a. Untuk memperbaiki sistem pembelajaran PKn dengan proses pembelajaran yang lebih tepat.
- b. Sebagai bahan informasi dan referensi bagi guru, khususnya guru VKn tentang pengaruh penggunaan media gambar sebagai alat peraga terhadap hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Untuk memperbaiki metode mengajar di SDN 3 Pakuan Ratu.
- b. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan membantu sekolah lebih maju dan berkembang dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran PKn dan mata pelajaran lain umumnya.

4. Bagi peneliti

- a. Pengalaman meneliti akan berguna nantinya sebagai acuan ketika berada di lingkungan sekolah.
- b. Sebagai referensi bagi peneliti bahwa dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran membuktikan siswa mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.