

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang disusun dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan mempunyai tanggung jawab mengenai penanaman nilai-nilai budaya bangsa kepada siswa. Pendidikan Kewarganegaraan berisikan tentang tatanan hidup dalam bermasyarakat, sehingga masyarakat mampu menaati peraturan yang telah ditetapkan dalam suatu negara.

Bakry (2012:3) Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, kebenaran untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dinyatakan dalam Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan berbergara, serta anti-korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau secara tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan pendidikan Kewarganegaraan dapat terwujud apabila proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak hanya berpusat pada kognitif tetapi juga keterampilan dan karakter yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Guru memiliki peran penting untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa dalam melaksanakan tugas profesional, guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut aktif untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran sehingga tercapai pembelajaran yang berkualitas.

Globalisasi merupakan proses mendunia atau satu dunia, adanya globalisasi menjadikan manusia dapat melihat peristiwa secara langsung tanpa harus datang ke tempat terjadinya peristiwa tersebut, dengan globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah meski jarak tempuhnya sangat jauh. Globalisasi membawa dampak positif dan dampak negatif yang sangat besar, peserta didik harus dibekali ilmu yang cukup tentang dampak negatif globalisasi yang akan membawa pengaruh buruk bagi peserta didik.

Hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 25 Februari 2017 di kelas IV SD 1 Payaman Kudus materi globalisasi tahun ajaran 2016/2017 terdapat suatu permasalahan yaitu siswa merasa bosan, guru hanya menerangkan materi yang ada dibuku paket, siswa kurang tertarik dan bermain sendiri saat guru membacakan materi. Padahal anak dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkrit (Syah, 2010: 33).

Dari hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV masih belum optimal. Permasalahan ini disebabkan oleh guru yang hanya sekedar memberikan informasi, keterampilan guru masih belum bervariasi dalam pembelajaran. Sehingga siswa kurang memahami materi pelajaran dan hasil belajar siswa rendah.

Nilai hasil Ulangan Tengah Semester yang diperoleh siswa kelas IV SD 1 Payaman Kudus tahun ajaran 2016/2017, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal 75, menunjukkan bahwa dari 34 siswa kelas IV, pencapaian nilai terendah yaitu 50 dan tertinggi 90, sebanyak 19 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan 15 siswa mendapat nilai di atas KKM, artinya masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Ketidaktuntasan dipengaruhi oleh cara mengajar yang masih didominasi oleh guru, kegiatan pembelajaran guru masih dengan cara konvensional.

Berdasarkan observasi di SD 1 Payaman Kudus, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut maka peneliti menerapkan model pembelajaran

Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan cara menggunakan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar belajar PKn siswa kelas IV SD 1 Payaman Kudus. Pembelajaran *Make a Match* merupakan pembelajaran ketika peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Huda, 2014: 251). *Make a Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: (1) pendalaman materi; (2) penggalian materi; (3) *edutainment*. Ciri-ciri dari pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* adalah di mana siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran (Shoimin, 2014: 98). Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.

Kondisi tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivit Nurul Fadilah, dkk yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Pkn Tema Harga Diri di SDN Ampel 04 Wuluhan Jember” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penelitian menggunakan *model Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas III di SDN Ampel 04 Wuluhan Jember. Peningkatan terkait dengan aktivitas siswa tersebut dapat dilihat dari siklus I sebesar 53,25% dan pada siklus II sebesar 71,19%

terjadi peningkatan sebesar 17,94%. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa terbukti pada siklus I 18,5% menjadi 22% pada siklus II.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Kelas IV SD 1 Payaman Kudus".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi kelas IV SD 1 Payaman Kudus?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi kelas IV SD 1 Payaman Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas IVSD 1 Payaman Kudus.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar PKn materi Globalisasi melalui model pembelajaran *Make a Match* siswa kelas IV SD 1 Payaman Kudus.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan keterampilan guru mata pelajaran PKn di SD 1 Payaman Kudus.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan penerapan model pembelajaran *Make a Match*.

1.4.2.2 Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman belajar pada proses pembelajaran PKn.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.
3. Dapat memotivasi siswa agar belajar lebih giat.
4. Membiasakan siswa aktif pada proses pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Guru

1. Dapat memberikan informasi dalam pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.
2. Meningkatkan hasil belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.
3. Memperoleh pengetahuan dalam mengadakan pembelajaran yang bermakna.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

1. Meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Dapat memberikan bantuan yang sangat berarti untuk mengembangkan sarana/prasarana dan melakukan inovasi pembelajaran PKn mengenai model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 1 Payaman.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV semester II.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menguraikan definisi operasional, kegiatan penelitian tindakan kelas ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Kelas IV SD 1 Payaman Kudus”, maka diberikan penjelasan dari variabel-variabel yang akan diteliti sebagai berikut:

1.6.1 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi mencakup aspek kognitif yang dapat diukur melalui hasil tes, aspek afektif dan aspek psikomotorik dapat dilihat selama proses pembelajaran berlangsung dengan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa.

1.6.2 PKn

PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan karakter seseorang menjadi lebih baik, bertanggung jawab, cerdas, memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban serta berguna bagi bangsa Indonesia.

1.6.3 Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan ciri khasnya yaitu guru menyiapkan beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kemudian siswa mencari pasangan dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah dibagikan. Proses pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa terlihat pada saat mencari pasangan kartunya masing-masing.

