BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003: bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]Berdasarkan undang-undang tersebut, dapat dipahami bahwa melaksanakan pendidikan berupa kewajiban setiap warga negara republik Indonesia, karena pendidikan dapat membentuk manusia menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa, serta dapat mengembangkan pengetahuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir, hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Seharusnya anak mencari sendiri dan bekerja sendiri, jadi anak lebih bertanggung jawab dan berani mengambil keputusan. Proses pembelajaran di

[1] Depdiknas, *UU Nomor 20TentangSistem Pendidikan Nasional*.Jakarta: Sinar Grafika, 2003, hlm. 7.

dalam kelas diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika lulus dari sekolah mereka pintar secara teoritis tapi miskin aplikasi.[2] Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran, terutama mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.[3] Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan keluarga maupun masyarakat, sebagaimana firman Allah SWT Q.s. an-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

Artinya: *"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur." (Q.s. an-Nahl:78).*

Dari ayat diatas dijelaskan bahwa setiap manusia dilahirkan dalam tidak mengetahui sesuatupun, dan dengan belajar bisa merubah manusia dari tidak mengetahui menjadi tahu. Jadi, belajar bisa juga disebut dengan perubahan,

---

[2] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*,Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2002, hlm. 1

[3] Kusnadi, *Strategi Pembelajaran IPS*, Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2008, hlm. 18

yaitu perubahan perilaku dalam diri siswa. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

Dalam proses belajar mengajar, guru hanya sebagai fasilitator atau mengawasi. Dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran diharapkan penanganan terhadap proses pembelajaran itu sendiri mendapat perhatian yang sungguh-sungguh. Aktivitas yang baik tentunya akan ditunjang dengan proses pembelajaran yang baik pula. Seperti, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan juga memvariasikan metode-metode yang ada seperti guru membuat sebuah permainan dalam menyampaikan materi pelajaran. Pada anak tingkat sekolah dasar belajar sambil bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi mereka. Hal ini berguna supaya siswa bersemangat dalam belajar dan mampu memahami materi pelajaran sehingga aktivitas siswa mengarah ke hal yang positif seperti yang diharapkan baik secara fisik maupun mental.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) identik dengan istilah *civic*, yaitu mata pelajaran yang bertujuan membentuk atau membina warga Negara yang baik, warga Negara yang mau sadar dengan hak dan kewajibannya.[4] Pendidikan kewarganegaran mewujudkan pelaksanaan demokrasi di Indonesia, sehingga lebih menekankan diwujudkan dalam bentuk sikap, perilaku, dan perbuatan yang baik.Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan

[4] Sakilah dan Sukma Erni, *Modul Pendalaman Materi PPKN*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011, hlm.8

dengan hubungan antara warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.[5]

Tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
c. Berkembang secara positif dan berdemokrasi untuk membentuk diri berdasrkan pada karakter-karakter masyrakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lainnya.
d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.[6]

Dari uraian diatas, dapat dipahami betapa pentingnya pendidikan kewarganegaraan diajarkan pada anak usia sekolah dasar. Pada Sekolah Dasar negeri 002 Muara Jalai, pendidikan kewarganegaraan telah diajarkan tetapi ditemukan adanya masalah rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran dan masih banyak lagi sehingga hasil belajar siswa tergolong rendah.

---

[5]Aziz Wahab, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Jakarta: Universitas Terbuka, hlm. 1.6

[6]Sakilah dan Sukma Erni, *Op. cit*, hlm. 11

Banyak usaha yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SDN 002 Muara Jalai dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran tepat waktu, menyampaikan materi secara berurutan, menggunakan metode yang bervariasi, dan menggunakan media pembelajaran. akan tetapi semua itu masih belum dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan wawancara peneliti dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Muara Jalai, menyatakan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan masih rendah. Hal ini terlihat gejala-gejala sebagai berikut :

1. Dari 25 orang siswa, terdapat 12 orang atau 48% bermain atau ribut ketika proses pembelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Jika belum paham dan diberi kesempatan untuk bertanya, dari 25 orang siswa hanya 9 orang atau 36% yang bertanya, sedangkan yang lain merasa telah mengerti dan memilih diam.
3. Jika diberikan tugas, dari 25 orang siswa hanya 10 orang atau 40% yang aktif mengerjakannya, sedangkan yang lain hanya menunggu jawaban teman.
4. Jika diminta untuk membuat kesimpulan pelajaran, dari 25 orang siswa hanya 8 orang atau 32% yang membuat kesimpulan pelajaran, sedangkan yang lain diam dan menutup buku pelajaran.

Dari gejala-gejala di atas, terlihat kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hal ini terjadi karena pendekatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa banyak yang diam dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul:**Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Permainan Kalimat Keliru Kelas IVSekolah Dasar Negeri 002 Muara Jalai Kecamatan Kampar Utara.**

B. Definisi Istilah

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan-kegiatan siswa selama proses pembelajaran.Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas fisik dan aktivitas mental.[7] Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas,itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam pembelajaran.

2. Permainan Kalimat Keliru

Permainan kalimat keliru merupakan cara pemberian tugas kepada setiap siswa dengan memberikan beberapa buah kalimat yang salah yang diambil dari buku pendidikan kewarganegaraan. Kemudian siswa diminta untuk memperbaiki kalimat tersebut, dan membuat beberapa kalimat keliru

[7] Sardiman. A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010, hlm. 93

versi mereka sendiri.[8]

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya masalah disekitar fokus utama penelitian ini, untuk menjaga agar penelitian ini lebih terarah maka masalah dalam penelitian ini dibatasi dalam hal peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan permainan kalimat keliru pada materi pemerintahan pusat kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Muara Jalai Kecamatan Kampar Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan permainan kalimat keliru dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Muara Jalai?

E. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untukmengetahui peningkatan aktivitassiswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan permainan kalimat keliru kelas IV SDN 002 Muara Jalai.

2. Manfaat Penelitian

---

[8] Dabell jhon, *AktivitasPermainan dan Ide Praktis Belajar Sains*, Bandung: Erlangga, 2012, hlm. 303

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

a. Bagi Siswa
   1) Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar pendidikan kewarganegaraan kelas IV SDN 002 Muara Jalai.
   2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.
   3) Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
b. Bagi Guru
   1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.
   2) Memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan guru dalam meningkatkan akyivitas siswa dalam belajar yang merupakan permasalahan selama ini.
   3) Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar di kelas
c. Bagi Sekolah
   1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa dalam belajar.
   2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1) Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2) Menambah pengetahuan peneliti terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran.
3) Sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar melalui penelitian tindakan kelas.
4) Dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan tentang permainan kalimat kelirumelalui penelitian tindakan kelas.