

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik dari mulai sekolah dasar sampai pada perguruan tinggi. Karena pada hakekatnya mata pelajaran PKn memiliki peran yang sangat penting dalam upaya membentuk karakter warga negara yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, serta rasa bangga dan tanggung jawab, bahkan mampu berpartisipasi langsung dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sehingga untuk dapat mengajarkan mata pelajaran PKn dengan baik, maka peran guru sebagai perencana dan pengelola pembelajaran, guru dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuan profesional mengajar, untuk menciptakan suasana belajar yang menunjang proses pembelajaran, serta mampu mengupayakan agar siswa terlibat secara aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Namun kebanyakan yang kita lihat saat ini proses pembelajaran PKn masih terjebak pada proses indoktrinasi yang mengakibatkan siswa hanya terpaku pada kegiatan menghafal materi sehingga kemampuan yang disentuh hanyalah kemampuan berfikir tingkat rendah. Sedangkan yang diharapkan pada proses pembelajaran PKn memerlukan keterlibatan siswa secara aktif untuk mengembangkan kemampuan berfikir analisis agar proses pembelajaran tersebut dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Letak kelemahan proses pembelajaran PKn selama ini berada pada proses belajar yang masih terperangkap pada proses menghafal, belum mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Yang perlu kita ketahui adalah materi yang terkandung dalam mata pelajaran PKn banyak membahas tentang konsep nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 beserta dinamika perwujudan dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berbangsa Indonesia. Sehingga mata pelajaran PKn sangat penting untuk dipelajari dan dipahami sejak dini beranjak dari usia Sekolah

Dasar (SD) agar terwujudnya nilai-nilai yang terkandung dalam PKn diantaranya pendidikan nilai demokrasi, pendidikan nilai moral, dan pendidikan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjang kemajuan bangsa.

Pada usia Sekolah Dasar sangat memerlukan perhatian dan pemahaman untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV SD Negeri Inpres 3 Banggai, siswa tidak semangat belajar ketika akan memulai proses pembelajaran. Begitu juga pada saat siswa ditanya tentang apa cita-cita mereka nanti, banyak yang masih bingung menjawab dan bahkan bertanya pada teman sebangkunya, hal ini menandakan bahwa mereka belum paham arti untuk mengejar cita-cita. Bahkan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Inpres 3 Banggai, peneliti mendapatkan hasil nilai Ujian Akhir Semester (UAS) semester 1 siswa tahun pelajaran 2013/2014 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, diperoleh hasil dari 37 siswa, terdapat 25 siswa dengan persentase 67,5 % belum tuntas dan 12 siswa dengan persentase 32,5 % yang sudah tuntas.

Salah satu penyebabnya adalah, karena masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penyampaian materi sebagian besar melalui metode ceramah guru untuk menghafalkan materi, sedangkan jika dibandingkan dengan metode untuk meningkatkan pemahaman materi melalui hal yang menarik seperti penggunaan media atau strategi mengajar melalui permainan masih jarang dilaksanakan. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya upaya meningkatkan prestasi atau hasil belajar di kelas IV SD Negeri Inpres 3 Banggai.

Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, yakni dengan membuat proses pembelajaran yang menarik, tidak terfokus pada cara konvensional. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang memiliki keunggulan, salah satunya yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik, dalam suasana belajar yang menyenangkan (Rusman, 2011: 223). Siswa diharuskannya untuk dapat saling mencari pasangan dalam mencocokkan antara kartu soal dan jawaban, hal ini dapat meningkatkan siswa untuk saling bekerjasama dan dapat menjadi dorongan agar siswa termotivasi untuk selalu menjadi yang terdepan dan tercepat dibandingkan siswa lain dalam menemukan pasangan yang cocok.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berharap agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan melakukan penelitian yang berjudul ”**Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Model *Make A Match* di Kelas IV SDN Inpres 3 Banggai Kecamatan Banggai Kabupaten Banggai Laut**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang telah didiskusikan dengan guru kelas, terungkap beberapa permasalahan. Adapun permasalahan yang terungkap yaitu:

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Apabila diberikan pertanyaan yang menuntut untuk berpikir, pertanyaan sering tidak dijawab dengan baik.
3. Siswa kurang memberikan respon positif terhadap pendapat yang disampaikan orang lain.
4. Rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: apakah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pemahaman siswa di kelas IV SDN Inpres 3 Banggai pada mata pelajaran PKn materi pemerintahan tingkat pusat?

1.4 Pemecahan Masalah

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah yang diajukan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran PKn di kelas IV dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn, maka diterapkan model pembelajaran *make a match*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi pemerintahan tingkat pusat di kelas IV SDN Inpres 3 Banggai.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan dan keterampilan mengenai model pembelajaran *make a match*.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran PKn materi pemerintahan tingkat pusat, sehingga hasil belajarnya meningkat.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.

Bagi Guru:

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode mengajar, serta guru memperoleh pengetahuan baru mengenai model pembelajaran *make a match*.

Bagi Sekolah:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

Bagi Peneliti:

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan interaktif.