

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran mensyaratkan materi pembelajaran yang memuat komponen-komponen pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian warga Negara yang fungsional bukan hanya dalam tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga dalam masyarakat di era global. Pengertian Pendidikan kewarganegaraan/civics menurut Dimond & Peliger dalam Winataputra (2007) adalah studi yang berhubungan dengan tugas-tugas pemerintahan dan hak-kewajiban warganegara. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Oleh karena itu PKn mempunyai potensi untuk memacu terjadinya perkembangan moral dan aturan secara disiplin serta mampu berpikir dan bersikap yang baik. Dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan Depdiknas (2006:271) dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan 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 UUD 1945.

Depdiknas (2007:14) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan 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 bernegara, 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 tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran PKn di SD bukan hanya bertujuan untuk memperoleh keterampilan sosial dan memperoleh pengetahuan saja, tetapi juga untuk menjadikan siswa sebagai warganegara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan harapan di waktu yang akan datang dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, serta bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi dan komunikasi modern.

Ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh guru agar hal tersebut dapat tercapai di antaranya pendekatan, model dan media pembelajaran untuk mewujudkan tujuan tersebut. Inovasi pembelajaran PKn dalam komponen pendekatan harus selalu dilakukan oleh semua praktisi pendidikan khususnya guru. Salah satu tindakan inovasi itu adalah pergeseran dalam penerapan pendekatan pembelajaran PKn dari pendekatan yang berorientasi pada tujuan dan isi (*content based curriculum*) kearah yang lebih menekankan pada proses (*process based curriculum*) bahkan sekarang telah bergeser pada inovasi yang lebih terkini, yakni pendekatan yang berorientasi pada kompetensi (*competency based curriculum*). Ini dimaksudkan agar melalui pendidikan kewarganegaraan dapat terbentuk warga negara yang lebih mandiri dalam memahami dan mencari solusi terhadap masalah yang di hadapi serta mengambil keputusan-keputusan yang terbaik bagi dirinya, lingkungan serta masyarakat. Kemampuan ini telah di rangkum menjadi tiga sasaran pembelajaran PKn yang dikenal pula sebagai orientasi tujuan pembelajaran PKn untuk membentuk warga negara yang demokratis, ialah membentuk warga negara yang baik dan cerdas (*good and smart citizen*), partisipatif (*participative citizen*), dan bertanggung jawab (*responsible citizen*) (Abdul Aziz Wahab dan Sapriya 2011:333-334). Sehingga di butuhkan inovasi pembelajaran PKn yang di arahkan pada pendekatan yg berorientasi pada tujuan .salah satu pendekatan yang sudah menunjukan beberapa hasil satu di antaranya adalah pendekatan kooperatif learning dimana dalam pendekatan

kooperatif learning ini ada beberapa macam model salah satunya model *snowball throwing* ini.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* “*Bola Salju Bergulir*” merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok. Jika proses pembelajaran ini berjalan dengan lancar, maka akan terbentuklah suasana kelas yang dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Akan tetapi mereka juga akan melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat pada bola kertas. Model ini juga memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimpulkan isi berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo dalam penelitian di temukan salah satu guru yang sudah menerapkan model *snowball throwing* tersebut. Meskipun secara konseptual dan teori bahwa model ini tidak direkomendasikan dalam salah satu model ilmu sosial termasuk PKn tetapi guru tersebut tetap menggunakan model di dalam kelas tersebut. sehingga hal inilah yang menjadi dasar dan keretarikan peneliti untuk mengkaji lebih jauh dan menelaah secara kritis bagaimana model tersebut di terapkan dan apakah mampu membentuk kompetensi kewarganegaraan sebagaimana tujuan dan misi PKn itu sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan kajian tentang ***Implementasi Model Snowball Throwing dalam Membentuk Civic Competence Siswa pada Mata Pelajaran PKn (Studi Kasus di Kelas IV SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo)***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Model *snowball throwing* belum direkomendasikan dalam pembelajaran PKn.
- b. Pelajaran Pkn belum sepenuhnya digemari siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut “ Bagaimana Implementasi Model *Snowball Throwing* dalam membentuk *Civic Competence* siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas IV SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi Model *Snowball Throwing* dalam membentuk *Civic Competence* siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas IV SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo”

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan tentang bagaimana penerapan pembelajaran PKn di SD dan di lingkungan masyarakat, serta pertimbangan dalam menggunakan model-model yang bervariasi dan inovatif dalam pembelajaran PKn.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar serta bisa menjadi refleksi dalam pembelajaran sehingga guru lebih termotivasi lagi dalam memilih model pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dapat mengaktifkan kegiatan belajar mengajar siswa khususnya pembelajaran PKn.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian akan memberikan perbaikan dalam pembelajaran PKn di SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan dalam pengembangan teori di Sekolah Dasar serta bermanfaat juga karena telah melatih peneliti menghasilkan karya ilmiah.