

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses kehidupan. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dilakukan tanpa batas usia, waktu, dan tempat. Pendidikan dapat diawali dari lingkungan keluarga, kemudian dilanjutkan ke sekolah dan masyarakat. Semua manusia berhak mendapatkan pendidikan baik dari kalangan orang tidak mampu sampai kalangan orang tidak mampu. Hal tersebut sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 5 yang mengemukakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.

Tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sidiknas) adalah untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2007:5). Langkah pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dijabarkan dalam bentuk kurikulum, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Kurikulum dijabarkan dalam beberapa mata pelajaran yang telah ditetapkan untuk dibelajarkan kepada

peserta didik. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum nasional adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Hakikat mata pelajaran PKn bertujuan untuk membentuk peserta didik yang cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas secara spiritual mental, dan sosial. Pkn merupakan mata pelajaran yang mewadahi bentukan moral peserta didik sesuai nilai dan kepribadian bangsa. Penanamn dan pembudayaan nilai yang bersumber dari nilai luhur bangsa diharapkan membentuk peserta didik mengenal jati dirinya sebagai bangsa Indonesia.

Komponen utama PKn yang perlu diajarkan kepada peseta didik mencakup tiga komponen, yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (watak-watak kewarganegaraan) (Branson dalam Mujtahidin, dkk, 2013:5). Komponen pertama, *civic knowledge* “berkaitan dengan kandungan atau nilai apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara”. Aspek ini menyangkut kemampuan akademik keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral. Dengan demikian, mata pelajaran PKn merupakan bidang kajian multidisipliner.

Kedua, *civic skills* meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Contoh keterampilan intelektual adalah keterampilan dalam merespon berbagi persoalan politik, misalnya merancang dialog dengan DPRD. Contoh keterampilan berpartisipasi adalah keterampilan menggunakan hak dan kewajibannya di bidang hukum, misalnya segera melapor kepada polisi atas terjadinya kejahatan yang diketahui.

Ketiga, *civic disposition* (watak-watak kewarganegaraan), komponen ini sesungguhnya merupakan dimensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PKn. Dimensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya. Dengan memperhatikan tujuan mata pelajaran PKn, karakteristik mata pelajaran ini ditandai dengan penekanan pada dimensi watak, karakter, sikap dan potensi lain yang bersifat afektif.

Sedangkan untuk tujuan PKn adalah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Rasa kebangsaan dan cinta tanah air akan muncul apabila peserta didik memahami, mengakui, menghayati, meramalkan nilai, norma, dan moral bangsa. Menimbang dasar pikiran dan tujuan maka ada dua hal yang perlu mendapat perhatian sebagai calon guru dalam mempersiapkan pembelajaran PKn dikelas, yakni bekal pengetahuan materi pembelajaran yang akan diajarkan, metode pembelajaran, dan juga media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Praktik pembelajaran saat ini masih belum dapat dikatakan sempurna karena dalam kenyataannya masih banyak terjadi praktik-praktik pembelajaran yang belum inovatif. Salah satunya terjadi pada pembelajaran PKn yang dipandang remeh oleh siswa karena materi pembelajarannya cukup susah terutama materi “Kekhasan Bangsa Indonesia” Kelas III SD, semester kedua. Hasil observasi kepada guru kelas III SDN Tunjung 01 Burneh saat pembelajaran materi itu susah untuk dipahami oleh siswa seperti kebhinekaan, kekayaan alam, dan keramahan bangsa Indonesia. Keadaan seperti ini memunculkan banyak guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang kreatif.

Pembelajaran yang dilakukan seperti ceramah, mencatat buku dan tanya jawab selalu mendominasi pembelajaran sehingga peran siswa hanya sebagai penerima ilmu bukan pencari ilmu. Pembelajaran seperti itu pengaruh besar akan berdampak pada hasil belajar yang akan didapatkan siswa. Menurut Depdikbud (2003:6) Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan siswa yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lasimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru berdasarkan penilaian pada akhir pembelajaran.

Pembelajaran yang kurang maksimal ditandai dengan kurang berminatnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, gejala-gejala seperti anak sering mengantuk, ribut dikelas, dan mengobrol saat guru menjelaskan pembelajaran menjadi bukti bahwa pembelajaran belum mampu memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu faktor yang mengakibatkan hal itu karena jarang guru memberikan keleluasaan pada siswa untuk membangun pengetahuannya dan mencari sendiri apa yang akan mereka pelajari, selain itu belum banyaknya guru yang menerapkan model-model pembelajaran inovatif dan kreatif di kelas. Sehingga penyajian materi pelajaran yang diberikan kepada siswa bersifat monoton. Hal ini mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam belajar, yang berdampak pada hasil belajar yang didapat siswa.

Permasalahan ini dipandang perlu model pembelajaran inovatif masuk dalam pembelajaran agar dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran inovatif yang masih jarang diterapkan di kelas adalah model pembelajaran kooperatif teknik *inside outside circle* (IOC) menggunakan media kartu kuartet.

Teknik *inside outside circle* (IOC) termasuk model pembelajaran kooperatif dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar, siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Sintaksnya adalah separuh dari jumlah siswa membentuk lingkaran kecil menghadap keluar, separuhnya lagi membentuk lingkaran besar menghadap ke dalam, siswa yang berhadapan berbagi informasi secara bersamaan, siswa yang berada di lingkaran luar berputar kemudian berbagi informasi kepada teman (baru) di depannya, dan seterusnya.

Sedangkan kartu kuartet adalah media pembelajaran yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar. Kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal, sedangkan tulisan lainnya ditulis di tengah-tengah antara judul dan gambar. Ukuran dari kartu kuartet ini biasanya beragam, ada yang ukurannya kecil sedang. Jumlah kartu kuartet dalam penelitian ini berjumlah 60 buah kartu yang berisi tentang kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahan, dan sikap positif terhadap ketiganya.

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Megawati (2014) dengan hasil penelitian tabel hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 14,49, sedangkan t_{tabel} dengan $db = 50$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,007. Hal ini berarti, $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui *inside outside circle* dan kelompok siswa yang

dibelajarkan melalui model konvensional pada siswa kelas V tahun pelajaran 2013/2014 di gugus VII Kecamatan Sawan.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas dan beberapa penelitian yang mendukung, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teknik Inside Outside Circle (IOC) menggunakan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKn Kelas III SDN Tunjung 01 Burneh*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran kooperatif teknik *inside outside circle* (IOC) menggunakan media kartu kuartet terhadap hasil belajar PKn kelas III SDN Tunjung 01 Burneh?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif teknik *inside outside circle* (IOC) menggunakan media kartu kuartet terhadap hasil belajar PKn kelas III SDN Tunjung 01 Burneh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif teknik *inside outside circle* (IOC) menggunakan media kartu kuartet terhadap hasil belajar PKn kelas III SDN Tunjung 01 Burneh.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif teknik *inside outside circle* (IOC) menggunakan

media kartu kuartet terhadap hasil belajar PKn kelas III SDN Tunjung 01 Burneh.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pembelajaran kooperatif teknik *inside outside circle* (IOC) menggunakan media kartu kuartet dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar PKn.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca atau pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan manfaat secara praktisnya yaitu.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menguasai materi kekhasan bangsa Indonesia sehingga dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga dapat menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk peningkatan proses pembelajaran dan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin baik lagi.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan mengenai pembelajaran yang inovatif untuk proses pembelajaran PKn berupa pembelajaran kooperatif teknik *inside outside circle* (IOC) menggunakan media kartu kuartet.

1.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiono, 2013:96). Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teknik Inside Outside Circle (IOC) Menggunakan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKn Kelas III SDN Tunjung 01 Burneh". Menggunakan hipotesis sebagai berikut.

1. Hipotesis nol

H_0 = Tidak ada pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teknik *Inside Outside Circle* (IOC) Menggunakan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKn Kelas III SDN Tunjung 01 Burneh.

2. Hipotesis kerja

H_a = Ada pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teknik *Inside Outside Circle* (IOC) Menggunakan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKn Kelas III SDN Tunjung 01 Burneh.