

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran kewarganegaraan di MI/SD bertujuan untuk peningkatan kemampuan siswa untuk mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat. Dan dari pengertian Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warganegara serta proses demokrasi. Disini saya sebagai penulis ingin mengetahui siswa-siswi kemampuan mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat dikelas IV itu dapat diperoleh siswa melalui membaca buku, dan mengunjungi langsung ke lembaga-lembaga yang ada dipemerintahan pusat. Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan, siswa kelas IV harus mampu mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK. Oleh sebab itu, kemampuan untuk Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK harus dikembangkan dan diupayakan agar dapat meningkat hasilnya.

Namun pada kenyataannya, dikelas IV MINU Tenggulunan Candi Sidoarjo menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: (1) Tidak adanya sarana penunjang dan sarana

pendukung. (2) Sulit membedakan antara lembaga legislatif, eksekutif dan yudikatif. (3) Kesulitan menjelaskan pengertian dan tugas-tugas lembaga legislatif, eksekutif dan yudikatif.

Berdasarkan awal yang dilakukan oleh penulis, masalah yang ditemukan dikelas IV MINU Tenggulunan Candi Sidoarjo adalah rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran PKn khususnya mengenal lembaga dipemerintahan pusat.

Sehubungan dengan permasalahan yang ditemukan di MINU Tenggulunan Candi Sidoarjo, maka penulis mengupayakan untuk memperbaiki pembelajaran lembaga yang ada dipemerintahan pusat dengan teknik punishment dan reward. Hal ini dilakukan oleh penulis, agar kemampuan siswa dalam mengenal lembaga-lembaga dipemerintahan pusat dapat meningkat setelah guru menggunakan teknik *punishment* dan *reward* sebagai alat untuk membantu siswa mengenal lembaga dipemerintahan pusat tersebut.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pelajaran PKn. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya akan lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Pemahaman ini memerlukan minat dan motivasi. Tanpa adanya minat menandakan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Siswa yang belajar berarti memperbaiki kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan

meningkatnya kemampuan-kemampuan tersebut maka keinginan, kemauan, atau perhatian pada lingkungan sekitarnya makin bertambah. Macam-macam motivasi tersebut dapat dibedakan menjadi empat golongan yaitu : motivasi Instrumental, motivasi Sosial, motivasi Berprestasi, motivasi Intrinsik. Terdapat empat golongan motivasi tersebut saya menggunakan motivasi Instrumental yang berarti siswa belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau menghindari hukuman. Siswa lebih senang diberi pertanyaan dari guru dari pada diberi ceramah oleh guru karena siswa dipelajaran PKn ini tidak senang. Maka sebab itu guru seharusnya tidak memberikan ceramah saja kepada murid dikarenakan murid tidak senang (bosan).¹

Maka motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, diantara manfaat dari motivasi tersebut adalah : (1) Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil: membangkitkan bila siswa tak bersemangat: meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam: memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar.² Bila mana pemberian pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai dorongan belajar, pujian menimbulkan rasa puas dan senang.³

Motivasi tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, motivasi juga penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang

¹ Dimiyati, *belajar dan pembelajaran*,(Jakarta: rineka cipta, 2009), hlm 32

² Dimiyati, *belajar dan pembelajaran*,(Jakarta: rineka cipta, 2009), hlm 85

³ Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar* (Jakarta : PT bumi aksara, 2001), hlm 167

disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu. Sehingga siswa itu akan menyerap dan mengedepankan materi yang diajarkan dengan lebih baik. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru mendukung motivasi siswa.⁴

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis mencoba menerapkan salah satu teknik pembelajaran punishment dan teknik reward, teknik pembelajaran punishment (hukuman) menurut teori *behavioristik* belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya stimulus dan respon, sedangkan teknik reward (penghargaan/hadiah) menurut *Ngalim Purnomo* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan . Penulis memilih teknik pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran.⁵

Berdasar latar belakang tersebut penulis mengadakan penelitian dengan judul **”Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Lembaga Yang Ada di Pemerintahan Pusat Dengan Teknik *Punishment and Reward* Siswa Kelas 4 di MINU Tenggulunan Candi Sidoarjo”**.

⁴ Wikipedia. 2010. *Motivasi*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Motivasi>. diakses pada tanggal 09 November 2010.

⁵ Robert Epstein dan Jessica Rogers, *Panduan Lengkap Memotivasi*, (Yogyakarta: Pustaka Kendi, 2004), hlm. 189

B. Rumusan Masalah

Dengan berpijak dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah pokok di atas sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik *punishment* dan *reward* materi pembelajaran lembaga yang ada dipemerintahan pusat untuk memotivasi pembelajaran PKn di MINU Tenggulunan ?
2. Bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar melalui teknik *punishmet* dan *reward* dengan materi lembaga yang ada dipemerintahan pusat dalam pembelajara PKn kelas IV di MINU Tenggulunan ?

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang kali ini akan dilakukan adalah peneliti bekerjasama dengan guru kelas IV MINU Tenggulunan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dengan cara memberikan teknik *punishment*. Tindakan ini didahului dengan cara bagaimana memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan keperluan apa saja yang harus disiapkan dalam kegiatan tersebut seperti : media pembelajaran dan teknik yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian diharapkan tujuan penelitian dapat tercapai dengan hasil yang maksimal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi pelajaran lembaga-lembaga yang ada dipemerintahan pusat melalui teknik *punishment* dalam pembelajaran PKn.

Pemahaman siswa akan mudah dengan menggunakan media dan teknik *punishment* dan siswa akan senang dengan pelajaran PKn. Dan dapat

membangkitkan motivasi dan dapat mempengaruhi psikologi siswa, serta rangsangan dalam proses belajar-mengajar siswa.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan cara penerapan teknik *punishment* dan *reward* pembelajaran PKn MINU Tenggulunan Candi Sidoarjo dengan materi lembaga-lembaga yang ada di pemerintahan pusat pada siswa kelas IV.
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar melalui teknik *punishment* dan *reward* dalam pembelajara PKn MINU Tenggulunan Candi Sidoarjo dengan materi lembaga-lembaga yang ada dipemerintahan pusat pada siswa kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan di atas, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat sebagai :

1. Manfaat bagi Guru adalah sebagai referensi dan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta dapat memberikan fariasi dalam kegiatan belajar mengajar guru untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

2. Manfaat bagi siswa adalah siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan mendapat pengalaman baru. Siswa akan lebih aktif dan termotivasi.
3. Manfaat bagi sekolah adalah sekolah dapat menjadi lebih maju karena siswa dan guru sama-sama mempunyai kompetensi yang tinggi dalam pembelajaran.
4. Manfaat bagi peneliti penerapan teknik *punismet* ini, akan mempermudah peneliti dalam mengajarkan pelajaran PKn pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, selain itu diharapkan menjadi bahan rujukan dan pertimbangan bagi peneliti yang lain, yang ingin meneliti dengan topik dan obyek yang sama.

F. Lingkup Penelitian

Agar penelitian dapat tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitian dapat akurat, maka permasalahan di atas akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Subjek penelitian adalah pada siswa kelas IVA MINU Tenggulunana Candi Sidoarjo tahun ajaran 2012-2013, sebanyak 2 kali pertemuan, tiap pertemuan 2 jam pelajaran (dua RPP).
2. Penerapan teknik *punishment* dan *reward* tentang materi pelajaran ini dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap cara memotivasi siswa sebelum diberi pemahaman terlebih dahulu tentang penggunaan lembaga yang ada dipemerintahan pusat. Setelah melakukan pengamatan, peneliti memberi pengarahan tentang lembaga yang ada dipemerintahan pusat,

dimana materi tersebut peserta didik sulit untuk memahami materi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *punishment* dan *reward*. Reward yaitu memeberikan hadiah bagi siswa yang berprestasi (*bisa menjawab soal, mengerjakan tugas, dll*). Ada juga bentuk reward yang berupa memberikan ucapan baik, berupa barang, memberikan poin bintang dll. Sedangkan *Punishment* yang dimaksud yaitu memberikan hukuman yang bersifat edukatif kepada peserta didik yang tidak mengerjakan tugas. Punishment bisa juga diberikan oleh guru karena siswa melanggar larangan. Akan tetapi Punishment tidak berupa hal yang bersifat fisik dan berakibat pada mental siswa. Di sinilah dibutuhkan *skill* dari para pimpinan atau si pemberi Punishment sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara efektif.⁶

3. Peningkatan motivasi lembaga yang ada dipemerintahan pusat melalui teknik *punishment* agar siswa dapat berkonsentrasi dalam belajar serta bisa memahami isi pelajaran dengan baik dan benar. Untuk menilai peningkatan motivasi belajar tersebut, diakhir penelitian apabila 90% siswa berhasil mencapai target yang diinginkan dan penelitian tersebut tuntas. Jadi Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan berupa : siswa dapat disiplin, siswa dapat selalu mengerjakan tugas sampai

⁶ <http://ipdn-artikelgratis.blogspot.com>. Sistem Reward dan Punishment Untuk Meningkatkan Sumber Daya Manusi. diakses pada Kamis, 2012 Juni 21.

selesai, siswa dapat memperhatikan penjelasan guru, siswa membaca sebelum dipelajari, siswa rajin belajar.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penelitian ini disusun secara sistematis dari bab ke bab yang terdiri dari tiga bab dan diantara bab satu dengan yang lainnya merupakan integritas atau kesatuan yang tidak terpisahkan serta memberikan atau menggambarkan secara singkat dan jelas tentang penelitian.

Adapun sistematika pembahasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

- I. **BAB I** : Pendahuluan, meliputi : (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Masalah, (c) Tindakan Yang Dipilih, (d) Tujuan Penelitian, (e) Manfaat Penelitian, (f) Lingkup Penelitian, (g) Sistematika pembahasan.
- II. **BAB II** : Kajian Teori, meliputi : (a) Motivasi Belajar, (b) Teknik *Punishment* dan *Reward* dalam pembelajaran PKn merteri lembaga yang ada dipemerintahan pusat, (c) Upaya meningkatkan motivasi belajar dengan teknik *punishment* dan *reward* pembelajaran PKn.
- III. **BAB III** : Metodologi Penelitian, meliputi : (a) Teknik Penelitian, (b) Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian, (c) Variabel yang Diselidiki, (d) Rencana Tindakan, (e) Data dan cara pengumpulannya, (f) Indikator Kinerja, (g) Tim Peneliti dan Tugasnya.

IV. **BAB IV** : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi : (a) Hasil Penelitian,

(b) Pembahasan.

V. **BAB V** : Penutup, meliputi : (a) Simpulan, (b) Saran.