# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis yang bertujuan untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seseorang untuk mengembangkan potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik.[1] Sebenarnya psikologi dan ilmu pendidikan tidak bisa dipisahkan anatara sama lain. Karena, keduanya saling mempunyai hubungan timbal balik. Pendidikan tidak akan berhasil dengan baik apabila tidak didasarkan kepada psikologi perkembangan.[2]

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang berisikan nilai-nilai yang berkaitan dengan adanya hak dan kewajiban suatu negara supaya setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pendidikan Kewarganegaraan sebenarnya dilakukan dan dikembangkan di seluruh dunia dengan berbagai macam istilah dan juga memiliki banyak peran penting dalam kehidupan terutama dalam mempersiapkan warganegara yang cerdas, bertanggung jawab dan berkeadaban.[3]

Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta

[1] Akdon, *Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), 16
[2] Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 71
[3] Kaelan.dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Yogyakarta: Paradigma, 2010),1



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tanah air. Bahasan Pendidikan Kewarganegaraan meliputi hubungan antar warga negara dan negara, serta pendidikan bela negara yang berpijak pada nilai-nilai budaya.[4] Oleh karena itu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan termasuk mata pelajaran wajib yang memiliki arti strategis yang harus diikuti oleh seluruh siswa Sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) diseluruh Indonesia.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sifatnya sebagai pelajaran umum, sering terjadi kesalah pemahaman terhadap tujuan mata pelajaran ini kuhusunya pada kelas IV di MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegoro kebanyaakan siswa menganggap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini kurang penting dan siswa kurang tertarik akan mata pelajaran ini, sehingga siswa merasa jenuh dan cenderung hanya monoton dengan pelajaran ini. Dengan persepsi yang cenderung negatif terhadap mata pelajaran ini dapat diduga hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegoro kebanyakan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata yang berhasil dicapai oleh siswa mencapai angka 60 dan 65. Tetapi ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai baik atau sangat baik namun ketika dijumlahkan akan mencapai rata-rata sedang.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis, masalah yang ditemukan di kelas IV MI MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegoro adalah rendahnya nilai pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khusunya pada materi Lembaga Pemerintahan Pusat. Sehubungan dengan permasalahan di MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegoro, maka penulis mengupayakan untuk

[4] Kaelan.dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*…..,3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperbaiki pembelajaran dengan materi Lembaga Pemerintahan Pusat dengan menggunkan media permianan *Lottery Word.* Permianan berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunkan alat-alat tertentu atau tidak).[5] Media permainan *Lottery Word* yang bertujuan untuk melatih kecerdasasan anak dan melatih ketelitian anak.[6] Hal ini dilakukan oleh penulis, supaya kemampuan siswa dalam mengenal makna Lembaga Pemerintahan Pusat meningkat menjadi lebih baik setelah guru mengaplikasikan media *Lottery Word* untuk membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran oleh sebab itu kebanyakan siswa tidak memperhatikan.[7] Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam meningkatkan kemampuan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya dengan memilih media dalam menyampaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terutama dalam bidang study Pendidikan Kewarganegaraan. Media adalah suatu upaya manusia yang dapat mempengaruhi orang lain secara tidak langsung. Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan *(the carriers of messages)* dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan *(the receiver of the message)*.[8] Alasan pertama dengan memanfaatkan media pengajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dengan adanya media pengajaran akan lebih menarikperhatian

---

[5] Meity Qodratillah.dkk, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar,* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), 289
[6] Rofi'i Ariniro, *Seabrek Game Perangsang Minat Baca Anak,* (Jogjakarta: Buku Biru, 2012), 109
[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 21
[8] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP),* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 234

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, metode pembalajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sehingga siswa tidak merasa monoton.[9]

Selain media pembelajaran yang harus diperhatikan kondisi kelas juga akan berpengaruh terhadap pembelajaran siswa. Disini guru juga terlibat karena, guru merupakan faktor kunci yang menyinergikan dimensi manusia dan non manusia dalam kerangka memanajemen kelas.[10] Dengan demikian media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.[11]

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengadakan penelitian dengan judul **"PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGHAFAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MATERI LEMBAGA PEMERINTAHAN PUSAT KELAS IV DENGAN PERMAINAN *LOTTERY WORD* DI MI MUHAMMADIYAH 21 KAPAS BOJONEGORO"**

[9] NanaSujana.dkk, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo, 2009), 2
[10] Sudarwan.dkk, *Administrasi Sekolah dan Manajemen Kelas*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 89
[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....,21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* pada mata pelajaran PKn materi Lembaga Pemerintahan Pusat di MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan menghafal melaui media permainan *Lottery Word* dengan materi Lembaga Pemerintahan Pusat pada mata pelajaran PKn di MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro?

## C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang kali ini akan dilakukan adalah peneiliti bekerjasama dengan sekolah terutama pada guru kelas di MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro dalam upaya kemampuan menghafal dengan media permainan *Lottery Word*. Tindakan ini didahuli dengan bagaimana cara menghafal siswa pada saat proses belajar mengajar mengajar berlangsung dan keperluan apa sajakah yang harus disiapkan sebelum mengikuti pembelajaran tersebut seperti: media pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Peneliti memilih media permainan *Lottery Word* dengan alasan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat siswa, mengembangkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran dan serta meningkatkan kemampuan mengingat informasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terdapat dalam materi pelajaran.[12] Media permainan *Lottery Word* ini dapat digunakan pada semua kelas tetapi harus dengan materi yang sesuai dengan kelas yang kita pilih. Dalam pembelajaran melalui media *Lottery word* selain mengembangan kemampuan dalam mengingat suatu informasi, daya ingat siswa juga akan lebih terlatih secara baik.

Dan dengan mengaplikasikan siswa tidak hanya sekedar datang masuk kelas dan duduk mendengarkan ceramah dari guru tetapi siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran juga akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dengan demikian peneliti berharap supaya tujuan penelitian dapat tercapai dengan hasil yang maksimal untuk meningkatkan kemampuan menghafal pada materi Lembaga Pemerintahan Pusat dengan mediapermainan *Lottery Word* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Dengan mengaplikasikan media permainan ini akan memudahkan siswa dalam menghafal dan siswa akan merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Dan dengan media ini siswa tidak hanya sekedar masuk dikelas dan duduk mendengarkan ceramah dari guru tetapi siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesmepatan untuk tahu dan terlibat secara aktif dalam menemukan konsep dari

[12] Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (New York: Dell Publishing, 1999), 211

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fakta-fakta yang dilihat dari lingkungan dengan adanya bimbingan dari seorang guru.[13]

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan Peneilitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* pada mata pelajaran PKn materi Lembaga Pemerintahan Pusat di MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro.
2. Untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan menghafal melaui media permainan *Lottery Word* dengan materi Lembaga Pemerintahan Pusat pada mata pelajaran PKn di MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro.

## E. Lingkup Penelitian

Dalam metode ini guru menerapkan media permainan *Lottery Word* dan siswa menunjukkan kemampuannya dalam menghafal pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mudah. Penelitian ini dilakukan di kelas IV MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegero. Adapun Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan anata lain:

Standar Kompetensi:

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

[13] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran.....*,171

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kompetensi Dasar:

3.1 Mengenal Lembaga-Lembaga Negara dalam susunan Pemerintah Pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK

Indikator:

3.1.1 Menjelaskan lembaga-lembaga negara dalam pemerintahan pusat

3.1.2 Menghafal tugas dari pada lembaga pemerintahan pusat

3.1.3 Mendeskripsikan lembaga legislatif, lembaga eksekutif dan lembaga yudikatif

Agar penelitian ini bisa terfokus sehingga permasalahan tersebut dibatasi, antara lain:

1) Subjek penelitian Siswa kelas IV MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegoro.
2) Media *Lottery Word* merupakan sebuah permainan yang melatih kecerdasasan anak, melatih ketelitian anak serta mengasah otak anak. Sehingga akan menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan berupa: siswa dapat disiplin, siswa dapat memperhatikan penjelasan guru dan siswa rajian belajar.

## F. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

2. Bagi Siswa

   Manfaat bagi siswa adalah siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Siswa juga akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

3. Bagi Sekolah

   Manfaat bagi sekolah adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran berbasis non akademik terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sekolah dapat lebih maju karena siswa dan guru sama-sama mempunyai kompetensi yang tinggi dalam pembelajaran. Serta mutu dan kualitas pada struktur cakupan mata pelajaran akan lebih baik.

4. Bagi Peneliti

   Manfaat bagi peneliti penerapan media permainan *Lottery Word* ini, akan mempermudah peneliti dalam mengajarkan mata pelajaran PKn pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu juga dapat menajadikan referensi bagi penulisan karya selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id