

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah keseluruhan yang terintegrasi dari setiap aspek pendidikan, mulai dari input yang diproses atau ditransformasi oleh komponen-komponen pendidikan yang berhubungan satu sama lain yang sesuai dengan fungsinya masing-masing berjalan seiring seirama dalam mencapai tujuan pendidikan (output pendidikan), yaitu manusia terdidik yang mempunyai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Di dalam pendidikan terdapat pendidikan PKn, dimana pendidikan PKn ini sangat penting untuk dipelajari.

Pendidikan PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dipersekolahan. Peran PKn yang begitu besar dalam pembelajaran harus diciptakan dalam proses pembelajaran PKn. Mata pelajaran PKn sampai saat ini masih kurang menggembirakan. Berdasarkan pra penelitian di SMP N 9 Bandung diperoleh fakta bahwa pembelajaran PKn masih menemui banyak kelemahan dan kendala yang dihadapi. Proses belajar mengajar sebenarnya merupakan salah satu sarana yang dilakukan untuk dapat mendorong siswa agar lebih memperkaya wawasan serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Kokom Komalasari (2010: 2) mengatakan bahwa. “Belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial.”

Menurut pengertian ini, bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, yang dimana akan menghasilkan diri seseorang menjadi berubah secara cepat dan memiliki kemampuan.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keterkaitan belajar dan pembelajaran dapat digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu. Selain itu, proses belajar dan pembelajaran dipengaruhi pula oleh faktor lingkungan yang menjadi masukan lingkungan (*environment input*) dan faktor instrumental (*instrumental input*) yang merupakan faktor yang secara sengaja dirancang untuk menunjang proses belajar mengajar dan keluaran yang ingin dihasilkan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru PKn dan sebagian siswa, terdapat masalah-masalah dan memerlukan pemecahan dengan tepat mengenai ketidaksukaan dan kebosanan pada mata pelajaran PKn disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru dikelas lebih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran karena terkesan membosankan serta kurang menarik. Terkadang guru bingung untuk menggunakan metode dan model pembelajaran yang pada akhirnya guru menggunakan metode lama yakni metode ceramah dan sesekali diskusi.

Kedua, sebagian besar siswa kurang menyukai mata pelajaran PKn, ini terlihat ketika mengikuti proses pembelajaran sebagian besar siswa bersikap pasif serta banyak diantaranya siswa menganggap bahwa mata pelajaran PKn itu mudah sehingga mereka tidak terlalu konsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran yang bersifat konvensional itu sangat tergantung pada guru, baik dalam penjelasan materi maupun arahan atau intruksi. Dengan cara ini siswa tidak akan merasa sudah cukup dengan duduk dan mendengarkan ceramah atau intruksi dari guru saja dan mengakibatkan siswa kurang termotivasi terhadap pelajaran PKn. Faktor-faktor yang menyebabkan masih dipertahkannya metode tradisional ini menurut Numan Soemantri (1976: 59) diantaranya ialah:

1. Ujian akhir biasanya menanyakan hafalan.

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

2. Buku Pendidikan Kewarganegaraan isinya sangat dipengaruhi oleh *Essetialisme verbalisme*.
3. Indoktrinasi, *ground covering technique* dan yang sejenisnya adalah yang paling gampang.
4. Kurangnya kegiatan-kegiatan penulisan ilmiah mengenai metode, sehingga penyebaran prinsip-prinsip metode yang tercantum dalam rencana pendidikan sulit untuk dijalankan.

Selain faktor diatas, Numan Soemantri (1976: 71) mengemukakan bahwa terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk menyukai Pendidikan Kewarganegaraan sehingga hal ini membuat siswa kurang membantu konsep Pendidikan Kewarganegaraan, hal tersebut yaitu:

- a. Sifat dari ilmu sosial yang berbeda dengan matematika dan science.
- b. Bahasa dalam ilmu sosial yang dapat ditafsirkan dari berbagai sudut.
- c. *Textbook* ilmu sosial yang kurang menghubungkan teori dengan kegiatan-kegiatan dasar manusia.
- d. Banyaknya issue kontroversial dalam kehidupan sosial.
- e. Metode mengajar yang berorientasi pada *ground covering technique* sangat menguasai praktek sehari-hari.

Agar siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka guru harus membuat strategi dan metode pembelajaran yang dapat menarik siswa. Menurut Hermowo (Asep Kurnia, 2010: 4) mengatakan bahwa:

“Apabila minat seorang siswa dapat ditumbuhkan ketika mempelajari sesuatu, lantas dia dapat terlibat secara aktif dan penuh dalam membahas materi-materi yang dipelajarinya, dan ujung-ujungnya ia terkesan dengan sebuah pembelajaran yang diikutinya, tentulah pemahaman akan materi yang dipelajarinya dapat muncul secara sangat kuat. Rasa ingin tahu atau kehendak untuk menguasai materi yang dipelajarinya akan tumbuh secara hebat apabila ia berminat, terlibat dan terkesan.”

Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya. Dengan demikian, bisa dikatakan siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah pula, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Maka jelaslah penumbuhan minat sangat kuat dalam setiap pembelajaran, dengan adanya minat atau motivasi maka akan baik pula dalam proses belajar mengajarnya karena belajar tumbuh dari suka dan suka tumbuh melalui minat atau motivasi. Motivasi belajar siswa ini bisa menggunakan banyak metode seperti salah satunya menggunakan metode permainan. Metode permainan mempunyai kelebihan seperti pembelajaran lebih menarik, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan interaktif. Metode permainan ini bisa diaplikasikan ke dalam model pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan menyenangkan).

Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2013: 59) bahwa PAKEM adalah

Sebuah pendekatan yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bekerja. Sementara, guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, termasuk pemanfaatan lingkungan, supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Efektif artinya proses pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Menyenangkan maksudnya adalah membuat suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar dan waktu curah anak pada pelajaran.

Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti saling melakukan aksi atau saling berhubungan.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan interaktif dengan menggunakan metode permainan maka hal tersebut dapat diaplikasikan melalui model pembelajaran KUIS TEBAK KATA, dimana siswa bisa menebak kata sesuai dengan petunjuk yang tersedia sehingga siswa dapat mengolah kembali pelajaran yang telah diajarkan dan membuat siswa termotivasi untuk ingin menjawab dengan benar. Karena setiap siswa menyukai games dan model pembelajaran KUIS TEBAK KATA ini bisa dijadikan sebagai games untuk siswa.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Kuasi Eksperimen, yakni desain ini memiliki kelompok kontrol dan eksperimen, akan tetapi pemilihan sampelnya tidak perlu melalui redominasi. Kedua kelompok yang diperbandingkan tersebut tidak harus setara benar atau hampir sama, misalnya diambil dua kelas yang sama dari satu kelompok, lebih baik lagi bila diajar oleh guru yang sama

Penelitian motivasi belajar siswa ini didorong oleh beberapa peneliti terdahulu, seperti skripsi Asep Kurnia (2010) mengenai Penerapan Model Pembelajaran TANDUR dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran PKn.

Dengan demikian beberapa hal diatas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dalam bentuk Penelitian Kelas dengan judul **“Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran**

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

PKn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMP N 9 Bandung).”

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini dirumuskan masalah penelitian secara umum yaitu: Bagaimanakah Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Kemudian agar penelitian ini lebih operasional dan masalah umum tersebut bisa dikaji secara terfokus, maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah sesuai dengan inti permasalahan melalui pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)?
2. Bagaimana deskripsi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kuis tebak kata dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional setelah diberikan perlakuan (*treatment*)?
3. Adakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kuis tebak kata dengan kelas yang menggunakan metode konvensional?
4. Bagaimana kendala penggunaan model pembelajaran Kuis Tebak Kata dalam pembelajaran PKn di kelas eksperimen?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara factual dan actual mengenai Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- a. Mengetahui deskripsi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
- b. Mengetahui deskripsi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kuis tebak kata dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional setelah diberikan perlakuan (*treatment*).
- c. Mengetahui motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kuis tebak kata dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.
- d. Mengetahui kendala penggunaan model pembelajaran Kuis Tebak Kata dalam pembelajaran PKn di kelas eksperimen.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penilitan pada dasarnya dapat diperoleh setelah melalui kegiatan penelitian, penilitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Teoritis

- a. Sebagai ajang pengembangan disiplin ilmu yang ditekuni penulis yaitu Pendidikan Kewarganegaraan khususnya yang terkait dengan pengembangan model pembelajaran.
- b. Memberikan gambaran secara faktual dan akurat tentang bagaimana penggunaan model pembelajaran tebak kata pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian bagi guru PKn dalam upaya membantu menciptakan suasana belajar mengajar yang interaktif, partisipasif, dan memicu motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.
- 2) Membantu siswa dalam mengatasi permasalahan dalam belajar baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain.
- 3) Membelajarkan siswa untuk bertanggung jawab terhadap dirinya maupun terhadap temannya.
- 4) Meningkatkan pola interaksi yang beragam antara siswa dengan siswa ataupun antara guru dengan siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah dapat mengoptimalkan sumber daya yang tersedia untuk memajukan sekolahnya melalui penerapan model pembelajaran.
- 2) Sekolah diharapkan mampu mencermati kebutuhan peserta didik yang bervariasi baik itu dari segi harapan masyarakat terhadap sekolah maupun tuntutan dunia kerja untuk memperoleh mutu lulusan yang berguna.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi mulai dari bab satu hingga bab terakhir. Skripsi ini terdiri atas lima bab, pada bab satu sebagai pendahuluan dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan anggapan dasar. Pada bab dua yang merupakan kajian pustaka dipaparkan tentang teori model pembelajaran, model pembelajaran kuis tebak kata, pembelajaran, pendidikan kewarganegaraan,

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

motivasi belajar siswa penelitian terdahulu serta hipotesis. Pada bab tiga dipaparkan mengenai pendekatan kuasi eksperimen, prosedur, instrumen penelitian, pengujian data, tahap penelitian, serta tahap pengolahan dan analisis data. Pada bab empat dipaparkan mengenai deskripsi lokasi penelitian (sekolah), deskripsi data hasil penelitian, pengujian data dan pembahasan hasil penelitian. Sementara itu, pada bab lima dipaparkan mengenai hasil kesimpulan penelitian dan saran.

Finny Awallia Taofik, 2014

Penggunaan Model Pembelajaran Kuis Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu