

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam melaksanakan kehidupan tidak bisa lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia, baik individu maupun kelompok, baik jasmani ataupun rohani. Pendidikan untuk setiap individu tidak hanya di dapat dalam ranah sekolah saja, namun pendidikan juga dapat di berikan dalam keluarga maupun lingkungan sekitar. Di Indonesia pendidikan dapat di katakan masih rendah, hal tersebut dikarenakan masih banyak sekali masyarakat Indonesia yang buta akan huruf, tidak bisa berhitung, tidak dapat membaca, dan banyak sekali masyarakat Indonesia yang tidak mendapatkan bangku pendidikan yang selayaknya.

Hal tersebut menjadikan masyarakat Indonesia lemah akan kemampuan dalam mencapai sesuatu, seperti kemampuan berfikir untuk mencari pekerjaan yang layak. Akibatnya tidak sedikit masyarakat Indonesia yang memilih pekerjaan yang tidak layak, dan tidak sedikit pula masyarakat Indonesia yang tidak memiliki pekerjaan atau menjadi pengangguran, sehingga angka kemiskinan di Indonesia pun sangat tinggi. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Namun saat ini dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan teknologi yang semakin canggih, masyarakat dihadapkan dengan segala sesuatu yang bersifat praktis dan instan. Saat ini informasi mengenai apapun dapat kita akses melalui *smartphone* yang kita gunakan sehari-hari, bahkan saat ini untuk

sumber pembelajaran di sekolah seperti buku untuk siswa maupun buku untuk guru pun sudah dapat di akses secara *online* maupun *offline* melalui gadget yang kita gunakan. Bukan hanya orangtua saja namun kalangan anak-anakpun merasakan hal tersebut, khusus nya pada kalangan remaja dan dewasa. Terlebih saat ini banyak sekali siswa yang membawa gadget ke lingkungan sekolah, dan hasilnya adalah banyak sekali siswa yang sering menyalahgunakan gadget nya ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Hal tersebut bisa saja terjadi karena siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan banyaknya materi pembelajaran yang harus diterima, waktu pembelajaran yang cukup lama, sampai kepada guru yang menyampaikan materi tidak dapat mengelola kelas dengan baik sehingga siswa merasa bosan dan jenuh mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung berlangsung.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik untuk melibatkan diri secara utuh dalam belajar. Hal ini menjadi bagian yang terpenting bagi seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar dan pendidik yang profesional. Seperti yang dikatakan oleh Dunn and Dunn (dalam Miftahul Huda, 2004, hal. 7) bahwa:

Agar pengajaran menjadi lebih efektif dan afektif, pembelajaran seharusnya dipahami lebih dari sekedar penerima pasif pengetahuan, melainkan seseorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis, psikologis, dan fisiologis yang kondusif.

Kualitas pembelajaran menjadi kunci dalam peningkatan sumber daya manusia. Pembelajaran yang berkualitas merupakan pembelajaran yang terencana dan sengaja diciptakan, bukan belajar yang terjadi secara insidental. Menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2012, hal.128) menjelaskan bahwa: “Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar”.

Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pembelajaran dan melaksanakan prosedur pembelajaran saja. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang lebih bervariasi.

Disinilah peran seorang guru sangat penting, bukan hanya sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran saja, namun guru juga harus bisa menjadi seseorang yang menarik bagi siswanya. Baik dalam segi fisik, tutur kata, dan kemampuan yang dimilikinya, sehingga siswapun dapat tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dan sungguh-sungguh. Guru merupakan profesi atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Jenis pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh sembarangan orang diluar bidang kependidikan, walaupun kenyataannya masih banyak dilakukan oleh orang di luar kependidikan. Menurut Usman (2011, hal. 7) menjelaskan bahwa:

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa.

Semakin akurat para guru melaksanakan fungsinya, maka semakin terjamin pula tercipta dan terbinanya kesiapan dan keandalan seseorang sebagai manusia pembangunan. Dengan kata lain, potret dan wajah diri bangsa di masa depan tercermin dari potret diri para guru masa kini, dan gerak maju dinamika kehidupan bangsa berbanding lurus dengan citra para guru di tengah-tengah masyarakat. Dengan begitu, guru dituntut untuk dapat menjadi pendidik yang menyenangkan dan tidak membosankan. Seorang guru profesional harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya adalah kemampuan mengembangkan metode dan media pembelajaran. Apabila seorang guru dapat mengembangkan metode dan media pembelajaran maka akan mempengaruhi suasana pembelajaran di dalam kelas. Pemilihan metode dan media ini akan dapat mempengaruhi belajar peserta didik, baik terhadap partisipasi belajar maupun terhadap hasil belajar peserta didik.

Namun sebuah kenyataan yang tidak dapat dipungkiri bahwa selama ini metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah metode yang bersifat konvensional seperti metode ceramah, metode penugasan, dan metode diskusi. Penggunaan ketiga model ini dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Metode ceramah memosisikan siswa sebagai pendengar saja dan terkesan guru yang lebih mendominasi proses belajar mengajar, serta sulitnya guru untuk mengukur sejauh manakah siswa paham dengan apa yang telah dijelaskan. Sedangkan metode penugasan dirasa kurang efektif sebab dalam pelaksanaannya guru seringkali menerima jadi apa yang dikerjakan oleh peserta didiknya. Dalam hal ini guru sulit untuk mengetahui siapa yang sebenarnya mengerjakan tugas tersebut.

Dengan metode ceramah, siswa cenderung lebih banyak diam dan tidak jarang yang lebih asyik dengan kegiatan nya masing-masing seperti main gadget, ngobrol dengan teman sebangkunya, bahkan tidak sedikit yang tertidur ketika proses belajar mengajar berlangsung karena terlalu bosan dan jenuh nya KBM. Oleh sebab itu, dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing, metode pembelajaran cerama dan metode pembelajaran penugasan haruslah dikembangkan agar dapat menjadi metode pembelajaran yang tidak membosankan bagi para siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran Pkn, karena selama ini pelajaran Pkn dianggap sebagai

Rahmawati Khairunnisa Islami, 2017

**PENGARUH MODEL "PISANG KEPOK" TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN**

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

pelajaran yang hanya mengutamakan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar Pkn peserta didik disekolah.

Kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar atau ketuntasan belajar yang telah ditentukan Kriteria Ketuntasan Minimalnya (KKM). Keaktifan peserta didik rendah justru disebabkan karena pembelajaran yang berpusat pada guru, guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional yang memiliki kecenderungan guru mendominasi pembelajaran, sehingga mengakibatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik rendah.

Berdasarkan pengalaman yang penulis peroleh selama ini mengenai pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) yang cukup membosankan, maka penulis mengkaji berbagai model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran sebagai inovasi. Penulis memilih metode *picture and picture* dan model pembelajaran keliling kelompok yang kemudian disingkat menjadi “PISANG KEPOK”

Untuk meneliti secara mendalam, yang akan dituangkan dalam bentuk proposal skripsi dengan judul : **PENGARUH MODEL “PISANG KEPOK” TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN.**

## **B. Rumusan Masalah**

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan sebuah inovasi pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, maka rumusan masalah yang akan penulis teliti adalah: Bagaimanakah Pengaruh “PISANG KEPOK” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn?

Adapun dari identifikasi pokok masalah diatas penulis merinci kembali pokok permasalahan tersebut sebagai berikut:

Rakhmawati Khairunnisa Islami, 2017

**PENGARUH MODEL “PISANG KEPOK” TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN**

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

1. Bagaimana Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran “PISANG KEPOK” ?
2. Bagaimana Hasil Belajar siswa sebelum di Terapkan Pembelajaran “PISANG KEPOK”?
3. Bagaimana Pengaruh Pembelajaran “PISANG KEPOK” Terhadap Hasil Belajar Siswa?
4. Apakah Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut.

#### **1. Tujuan Umum**

Sesuai dengan rumusan permasalahan, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran “PISANG KEPOK” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn.

#### **2. Tujuan Khusus**

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini yang dirumuskan sebagai berikut.

- a. Untuk Mengetahui Bagaimana Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran “PISANG KEPOK”.
- b. Untuk Mengetahui Bagaimana Hasil Belajar siswa sebelum di Terapkan Pembelajaran “PISANG KEPOK”.
- c. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Pembelajaran “PISANG KEPOK” Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- d. Untuk Mengetahui Apakah Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol.

### **D. Manfaat Penelitian**

Rahmawati Khairunnisa Islami, 2017

*PENGARUH MODEL “PISANG KEPOK” TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN*

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

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Secara Teoritis**

- a. Sebagai suatu karya ilmiah maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian yang berkaitan dengan Inovasi Pembelajaran.
- b. Sebagai suatu masukan bagi dunia Pendidika, terutama untuk Guru sebagai pendidik. Supaya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tidak membosankan dan tidak membuat jenuh para peserta didik.

### **2. Secara Praktis**

Sebagai suatu karya ilmiah maka hasil penelitian ini sebagai referensi di dunia pendidikan untuk menciptakan metode, model, serta media yang lebih baik lagi, dan secara tidak langsung untuk siswa juga membuat siswa lebih aktif.

## **E. Struktur Organisasi Penelitian**

### BAB I

#### PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan penelitian
- D. Manfaat penelitian
- E. Struktur organisasi penelitian

### BAB II

#### Kajian pustaka

- A. Tinjauan Umum Tentang Belajar dan Pembelajaran
  1. Definisi Belajar
  2. Definisi Pembelajaran
  3. Pola-Pola Pembelajaran
  4. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Rakhmawati Khairunnisa Islami, 2017

**PENGARUH MODEL "PISANG KEPOK" TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN**

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

5. Tujuan Pembelajaran
6. Teori-Teori Pembelajaran
- B. Tinjauan Umum Tentang Model Pembelajaran
  1. Definisi Model Pembelajaran
  2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran
  3. Ciri-Ciri Model Pembelajaran
  4. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori
- C. Tinjauan Umum Tentang Model Pembelajaran PISANG KEPOK
  1. Definisi Model Pembelajaran Pisang Kepok
  2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Pisang Kepok
  3. Definisi Model Pembelajaran *Picture and Picture*
  4. Karakteristik Model Pembelajaran *Picture and Picture*
  5. Kaunggulan Model Pembelajaran *Picture and Picture*
  6. Kelemahan Model Pembelajaran *Picture and Picture*
  7. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*
  8. Definisi Model Pembelajaran Keliling Kelompok
  9. Karakteristik Model Pembelajaran Keliling Kelompok
  10. Kaunggulan Model Pembelajaran Keliling Kelompok
  11. Kelemahan Model Pembelajaran Keliling Kelompok
  12. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Keliling Kelompok
- D. Tinjauan Umum Tentang Hasil Belajar
  1. Definisi Hasil Belajar
  2. Domain Hasil Belajar (Kognitif, Afektif, Spikomotor)
  3. Hasil Belajar PKn
  4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- E. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
  1. Definisi Pembelajaran Pkn
  2. Tujuan Pembelajaran Pkn
  3. Ruang Lingkup PKn
  4. Warga Negara yang Baik

Rakhmawati Khairunnisa Islami, 2017

**PENGARUH MODEL "PISANG KEPOK" TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn**

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



- 5. Kompetensi Kewarganegaraan
  - F. Keterkaitan Model Pembelajaran PISANG KEPOK dengan Pembelajaran PKn
  - G. Kerangka Pemikiran
  - H. Hipotesis
- BAB III**
- METODOLOGI PENELITIAN**
- A. Lokasi dan subjek penelitian
    - 1. Lokasi penelitian
    - 2. Populasi
    - 3. Sample
    - 4. Metode Pembelajaran
  - B. Desain penelitian
  - C. Definisi Operasional
  - D. Prosedur Penelitian
    - 1. Tahap Persiapan
    - 2. Tahap Pelaksanaan
    - 3. Tahap Akhir
  - E. Teknik Pengumpulan Data
    - 1. Tes
    - 2. Angket
    - 3. Observasi
    - 4. Wawancara
    - 5. Studi dokumentasi
  - F. Teknik analisis data
    - 1. Analisis Kualitas Instrumen Penelitian
    - 2. Uji Validitas
    - 3. Uji Reliabilitas
    - 4. Uji Daya Pembeda
    - 5. Uji Tingkat Kesukaran

6. Analisis Data Hasil Tes
7. Uji Normalitas
8. Uji homogenitas
9. Menghitung Gain
10. Analisis Data Hasil Angket
11. Rancangan Uji Hipotesis

#### BAB IV

##### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

- A. Gambaran umum lokasi penelitian
- B. Visi dan Misi SMA PGII 1 Bandung
  1. Tujuan SMA PGII 1 Bandung
  2. Struktur Organisasi SMA PGII 1 Bandung
  3. Data Siswa
  4. Data Guru PKn
  5. Status Sekolah
  6. Kegiatan Belajar Mengajar
- C. Temuan Penelitian
- D. Deskripsi hasil penelitian
- E. Analisis dan pembahasan hasil penelitian

#### BAB V

##### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

- A. SIMPULAN
- B. IMPLIKASI DAN REKOMENDASI