

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat. Melalui pendidikan yang berkualitas diharapkan akan mampu memberikan dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial dan personal siswa. Dengan kata lain, terdapat hubungan antara kompetensi siswa dengan proses pembelajaran di persekolahan. Begitu pula dengan kualitas pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu muatan wajib dalam kurikulum pendidikan, baik di tingkat pendidikan dasar, pendidikan menengah, maupun pendidikan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran di persekolahan, salah satunya adalah untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Somantri (2001: 299) mengemukakan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berisi muatan demokrasi politik yang bertujuan untuk melatih para siswa untuk bisa berpikir kritis, analitis serta untuk membentuk para siswa yang memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Keberhasilan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak dapat terlepas dari komponen-komponen yang terlibat di dalamnya. Komponen yang dimaksud adalah siswa, guru, bahan ajar, alat dan metode, lingkungan

belajar dan sebagainya. Tirtaraharja dan La Sula (2000: 51) menyatakan bahwa proses pendidikan melibatkan banyak hal, yaitu:

1. Subjek yang dibimbing (peserta didik)
2. Orang yang membimbing (pendidik)
3. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi edukatif)
4. Ke arah mana bimbingan ditujukan (tujuan pendidikan)
5. Pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan)
6. Cara yang digunakan dalam bimbingan (alat dan metode)
7. Tempat dimana peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan)

Namun realita di lapangan sampai saat sekarang ini, masih terdapat kesan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan menimbulkan rendahnya motivasi belajar siswa. Azis Wahab (2001: 46) mengemukakan kesan itu sebagai berikut:

...sudah cukup lama kita mengetahui bahwa PKn adalah pelajaran yang membosankan bahkan cenderung “tidak disukai” siswa karena materi dan metodenya memang tidak menantang siswa secara intelektual, di samping amat syarat dengan pesan-pesan ideologis rezim yang berkuasa yang memang belum sesuai dengan kebutuhan ataupun tingkat perkembangan anak.

Penyebab dari timbulnya permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut diantaranya adalah karena metode yang digunakan oleh guru tidak bervariasi. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sering kali hanya tertuju pada metode konvensional. Tentu hal ini akan membuat rasa bosan, jenuh dan membingungkan di kalangan siswa.

Pendapat senada juga dikemukakan oleh Somantri (Wuryan dan Syaifullah, 2008: 47) yang menyatakan bahwa faktor yang menyebabkan timbulnya rasa bosan, bingung, dan kurang menariknya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan siswa, disebabkan antara lain oleh:

1. Sifat ilmu sosial (Pendidikan Kewarganegaraan) yang berbeda dengan matematika dan ilmu alam;
2. Bahasa dalam ilmu sosial (Pendidikan Kewarganegaraan) yang dapat ditafsirkan dari berbagai sudut;
3. Buku teks ilmu sosial (Pendidikan Kewarganegaraan) yang kurang menghubungkan teori dengan kegiatan-kegiatan dasar manusia;
4. Metode mengajar yang berorientasi pada *ground covering technique* sangat menguasai praktik sehari-hari.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di atas juga serupa dengan permasalahan yang peneliti temukan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 1 Tangungsari. Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diantaranya yaitu kurangnya motivasi, partisipasi serta rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran.

Realita di lapangan yang seringkali mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang membingungkan, membosankan dan menjenuhkan siswa harus segera dihapuskan. Terlebih lagi jika dibiarkan maka hal itu akan membuat siswa menjadi kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Padahal motivasi dalam kegiatan pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini senada dengan pendapat Suprijono (2009: 163) yang mengatakan bahwa:

Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.

Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran bidang sosial dan kenegaraan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas siswa, salah satunya adalah untuk menjadikan siswa *to be good and smart citizenship*. Mengingat pentingnya tujuan yang diemban oleh Pendidikan Kewarganegaraan maka dalam proses pembelajaran di kelas, guru harus membuat suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan pembelajaran bermakna diharapkan siswa lebih termotivasi dan turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan membuat siswa akan menjadi aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggungjawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya,

menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukannya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan membuat suatu pembelajaran yang bermakna.

Untuk menunjang terciptanya pembelajaran yang bermakna maka setiap guru dituntut harus menjadi guru yang profesional. Guru yang profesional adalah orang yang terlatih dan terdidik dengan baik serta memiliki pengalaman yang kaya di bidangnya (Usman, 2005: 15). Adapun kompetensi guru merupakan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban secara bertanggung jawab dan layak. Dengan kata lain, kompetensi guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam melaksanakan profesi keguruannya.

Setiap guru dituntut untuk dapat menciptakan iklim atau proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (PAIKEM) di dalam kelas, namun hal itu bukan satu hal yang mudah untuk dilakukan karena dibutuhkan pengetahuan, keterampilan serta kreatifitas dari guru tersebut, seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 yang mengamanatkan bahwa “Pembelajaran disampaikan dengan *inovatif, interaktif, inspiratif*, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatif dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Untuk menciptakan iklim atau proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (PAIKEM) di dalam kelas, guru harus bisa memilih suatu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu pendekatan tersebut adalah dengan memilih model pembelajaran yang interaksi, dimana pembelajaran ini melibatkan siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mampu belajar melalui pengalaman, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis pada diri siswa. Model pembelajaran interaktif mempunyai karakteristik umum sebagai berikut Suparman (Wuryan dan Syaifullah, 2009: 54):

1. Adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok dan perorangan.
2. Keterlibatan mental (fikiran, perasaan) siswa tinggi.
3. Guru berperan sebagai fasilitator, narasumber dan manager yang demokratis.
4. Menerangkan komunikasi banyak arah.
5. Susunana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang dan tetap terkendali oleh tujuan.
6. Potensial, dapat menghasilkan dampak intruksional dan dampak pengiring lebih efektif.
7. Dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.

Salah satu model pembelajaran itu adalah dengan model pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* ini sangat menyentuh hakekat manusia sebagai makhluk sosial, yang selalu berinteraksi, saling membantu ke arah yang lebih baik secara bersama. Pemilihan model kooperatif yang tepat akan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Salah satu tipe *cooperative learning* itu adalah *make a match*. Dengan model pembelajaran *make a match*, siswa diajak untuk belajar mengenai suatu konsep dengan menggunakan permainan kartu pasangan dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik mengkaji berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*. Sehingga dirumuskan penelitian yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN” (Studi Deskriptif pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungsari).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungsari?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti merinci kembali masalah tersebut yaitu:

Resti Lestari Dewi, 2013

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Bagaimanakah persiapan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
3. Kendala-kendala apakah yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
4. Bagaimana upaya-upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran *make a match*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan dan identifikasi masalah, maka tujuan penelitian dirumuskan:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang penerapan model pembelajaran *make a match* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungsari.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan tujuan penelitian secara umum tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui persiapan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- c. Untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- d. Untuk mengidentifikasi upaya-upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran *make a match*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan inovasi model-model pembelajaran ke arah pembelajaran yang bermakna dan memberikan gambaran tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan-masukan yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.
- 2) Membantu siswa dalam mengatasi permasalahan dalam belajar baik dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain.
- 3) Membelajarkan siswa untuk dapat belajar dari pengalaman mereka yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis konsep.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan minat untuk melakukan penelitian guna mengembangkan profesionalisme keguruannya.

- 2) Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 3) Sebagai bahan informasi dan rujukan bagi para guru dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam penelitian ini. Berikut ini akan dijabarkan penyusunan hasil penelitian yang terdiri dari:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah yang berisikan pemaparan peneliti dalam rangka upaya menghampiri permasalahan yang akan dikaji yaitu mengenai penerapan model pembelajaran *make a match* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Di samping itu juga dipaparkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dengan maksud agar dalam pembahasannya lebih terfokus dan tidak melebar. Sebagai pelengkap, dipaparkan juga manfaat penelitian serta struktur organisasi.

Bab II Tinjauan Pustaka. Dalam bagian ini, dijabarkan berbagai istilah pokok yang digunakan terhadap permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, berdasarkan teori-teori yang terdapat dalam berbagai literatur. Istilah-istilah yang akan dibahas meliputi tinjauan tentang Pendidikan Kewarganegaraan, hakikat belajar dan pembelajaran, tinjauan tentang *cooperative learning*, dan tinjauan tentang motivasi.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini memaparkan lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, pendekatan dan metode penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, serta teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini menguraikan tentang deskripsi umum lokasi dan subyek penelitian serta pembahasan hasil

penelitian yang merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam perumusan masalah. Hasil penelitian diperoleh secara kualitatif berdasarkan metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian. Pembahasan hasil penelitian ini diarahkan pada analisis penerapan model *cooperative learning* melalui tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi. Dalam bab ini dipaparkan kesimpulan dari hasil yang telah dilakukan serta rekomendasi bagi pihak-pihak yang terkait dan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

