

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dipungkiri bahwa mata pelajaran PKn di sekolah seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga banyak siswa yang menganggap mata pelajaran PKn ini sebagai mata pelajaran yang tidak penting. Dampaknya adalah banyak siswa yang ketika mata pelajaran PKn berlangsung, kurang adanya motivasi dalam pembelajaran ini. Padahal patut kita ingat bahwa pelajaran PKn sangat penting dalam membentuk karakter siswa itu sendiri. Oleh karena itu dibutuhkan pemecahan masalah agar pembelajaran PKn di sekolah dapat berlangsung dengan kondusif dan memotivasi siswa untuk antusias dalam kegiatan belajar khususnya dalam mata pelajaran PKn.

Dalam mata pelajaran PKn berisi materi-materi mengenai moral, menjadi warga Negara yang baik dan yang lainnya. Selain berisikan materi-materi, pembelajaran PKn pun menanamkan sikap nasionalisme pada siswa untuk saat ini dan untuk masa yang akan datang, karena tidak dapat kita pungkiri bahwa PKn membentuk generasi penerus bangsa yang mempunyai moral dan jiwa yang nasionalisme.

Jika melihat kembali pada realita yang ada, bahwa dalam pembelajaran PKn guru seringkali mengandalkan LKS (Lembar Kerja Siswa) dalam setiap pertemuannya. Oleh karena itu dirasa bahwa jika kegiatan itu dilakukan secara terus-menerus akan membuat siswa menjadi tidak efektif dalam pembelajaran PKn, dan tidak menutup kemungkinan sebagian siswa yang mengerjakan dengan hasil kerja orang lain. Salah satu dampak dari penggunaan LKS sebagai acuan untuk siswa. Selain LKS, kita pula bisa melihat sejenak pada pola mengajar guru yang monoton. Pengadaan media seperti infokus pun seakan menjadi hal yang mewah bagi sebagian sekolah.

Mengingat tidak semua sekolah menyediakan fasilitas tersebut. Padahal jika kita menilik pada penggunaan media *Power Point* cukup membantu karena untuk mempermudah penyajian materi. Seperti halnya sudah biasa kita lihat guru PKn yang mengajar dan menjelaskan materi PKn dengan ceramah di depan kelas. Dampaknya membuat siswa menjadi jenuh, dan tak jarang pula yang menjadi mengantuk yang akibatnya materi pembelajaran PKn pun menjadi tidak efektif untuk para siswa. Terlebih keberadaan buku teks pun sangat jarang digunakan para siswa dalam pembelajaran PKn. Bisa diperkirakan dan menilai bahwa pembelajaran PKn di persekolahan ini harus segera dibenahi dengan berbagai media pembelajaran yang tentunya efektif.

Apabila melihat dari realita, siswa cenderung pasif dalam setiap pembelajaran PKn. Dapat disimpulkan sendiri bahwa penyebab dari siswa yang pasif dalam pembelajaran PKn adalah faktor guru PKn itu sendiri. Terlebih lagi yang menjadi pendukung kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran PKn adalah seringkali pelajaran PKn yang dijadwalkan di jam akhir persekolahan. Dampaknya stamina belajar siswa sudah menurun karena sudah sejak pagi mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dapat simpulkan bahwa faktor penyebab kurang efektifnya pembelajaran PKn di sekolah adalah pola pembelajaran guru yang digunakan. Selain itu anggapan yang dirasa telah melekat pada siswa bahwa pelajaran PKn itu suatu mata pelajaran yang membosankan, dan sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang penting. Dampaknya tentunya berujung pada pembelajaran PKn yang kurang efektif.

Pada tanggal 21 Januari 2013 peneliti melakukan observasi awal terhadap kelas X MIA 5 di SMA Negeri 4 Cimahi. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat hanya beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik. Diantaranya ketika guru sedang menjelaskan, siswa terlihat tidak semangat dan cenderung mempunyai kegiatan sendiri. Selain itu pada saat guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa

siswa yang berpartisipasi. Sekian banyak permasalahan, penelitian ini lebih memfokuskan pada motivasi siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan media *Story Picture* dalam pembelajaran PKn. Dalam proses pembelajaran PKn dibutuhkan partisipasi yang tinggi, karena dengan banyaknya partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn akan membuat pembelajaran lebih menarik. Dalam penerapan media *Story Picture* ini, guru dituntut lebih kreatif dalam setiap penyajian materi. Materi yang disampaikan dalam bentuk cerita gambar (*story picture*) yang dalam penerapannya sangat menarik dengan tidak mengurangi fokus materi yang disampaikan.

Penerapan media ini dilakukan dengan cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni salah satu jenis penelitian terhadap pembelajaran di kelas, yang dimaksudkan untuk mengkaji dan memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang terjadi dan dialami oleh guru dalam hubungannya dengan situasi kelas (Dunkin and Biddle; Hopkins, 1993) yang pelaksanaannya bersifat kontekstual dan sangat bergantung pada realita sosial di kelas. Atas dasar ini, maka penelitian tindakan kelas menempatkan sentralitas dan otonomi profesionalitas guru dalam proses refleksi terhadap kinerja dan aktivitas mengajarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk lebih memperdalam kajian mengenai penerapan media *story picture* menjadi sebuah penelitian. Adapun judul yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah “ PENERAPAN MEDIA *STORY PICTURE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa di Kelas X MIA 5 SMA Negeri 4 Cimahi) ”.

B. Identifikasi Masalah

Terra Tramiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

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

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn di SMA Negeri 4 Cimahi tidak menggunakan media yang memadai. Guru tidak menggunakan media yang memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Alat bantu lain pun tidak tersedia di sekolah tersebut, yang pada akhirnya terdapat masalah dalam pembelajaran PKn yaitu kurangnya motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar PKn. Maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran PKn di kelas X MIA 5 SMA 4 Cimahi sebelum diterapkan media *story picture*?
2. Bagaimana penerapan media *Story Picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MIA 5?
3. Apa kendala yang dihadapi dalam penerapan media *Story Picture* di kelas X MIA 5 di SMA Negeri 4 Cimahi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?
4. Apa upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan media *Story Picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn dengan penerapan media *Story Picture*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis :

- a. Kondisi awal pembelajaran PKn di kelas X MIA 5 SMA 4 Cimahi sebelum diterapkan media *story picture*.
- b. Penerapan media *Story Picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MIA 5 dalam pembelajaran PKn.

- c. Kendala yang dihadapi dalam menerapkan media *Story Picture* di kelas X MIA 5 di SMA Negeri 4 Cimahi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam menerapkan media *Story Picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.



Terra Tramidiya, 2014

Penerapan Media Story Picture untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN

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

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka peneliti mengharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah strategi yang dapat digunakan di bidang pendidikan khususnya untuk mengatasi masalah-masalah yang sering muncul dalam pembelajaran PKn di kelas.

2. Secara Kebijakan

Dalam penerapan media *story picture* diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi daripada media-media yang sudah diterapkan sebelumnya. Mengingat dalam pembelajaran PKn ini membutuhkan inovasi baru yang menunjang pendidik dalam penyampaian materi agar berjalan secara efektif. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa dampak dari pembelajaran PKn yang kurang efektif dapat menimbulkan tidak tersampainya materi itu sendiri.

3. Secara Praktis:

a. Bagi guru :

- 1) Mendorong para guru untuk mengkaji media *Story Picture* sebagai suatu alternatif menarik dalam meningkatkan motivasi siswa di sekolah.
- 2) Untuk memperbaiki proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Pkn jika ditemui adanya kesulitan dari faktor di lapangan khususnya dalam penerapan media *Story Picture*, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

b. Bagi Siswa :

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar dikelas.
- 2) Membantu siswa dalam mengatasi permasalahan dalam belajar baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain.

- 3) Meningkatkan pola interaksi yang beragam antara siswa dengan siswa ataupun antara guru dengan siswa.
- 4) Meningkatkan sikap berani berpendapat dalam kegiatan belajar mengajar PKn.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Sekolah dapat mengoptimalkan sumber daya yang tersedia untuk memajukan sekolahnya melalui penerapan media 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.

d. Bagi Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan

- 1) Menambah referensi kepustakaan jurusan Pendidikan Kewarganegaraan khususnya yang berhubungan dengan penelitian mengenai penerapan media *Story Picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Diharapkan media *Story Picture* menjadi salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan belajar pembelajaran bagi mahasiswa PKn sebagai persiapan menjadi guru dilapangan nantinya.

e. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah sebagai salah satu pengalaman yang di dapat dalam menerapkan media *Story Picture* ini khususnya.

4. Secara Isu

Dalam penelitian ini diharapkan adanya suatu motivasi dalam mengembangkan media dalam pembelajaran PKn. Selain itu, dalam penelitian ini diupayakan menjadikan media *story picture* dapat memelopori inovasi-inovasi media lainnya yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Pkn.

E. Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian awal dari skripsi yang berisikan mengenai:

- a. Latar Belakang Masalah, menjelaskan mengenai alasan mengapa peneliti meneliti masalah yang diteliti.
- b. Identifikasi Masalah, berisikan rumusan dan analisis masalah sekaligus identifikasi variable-variabel penelitian beserta definisi operasionalnya. Identifikasi Masalah dinyatakan dalam bentuk poin dengan kalimat tanya.
- c. Tujuan Penelitian, merupakan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan.
- d. Manfaat Penelitian, berisikan manfaat yang diperoleh dari penelitian berupa manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.
- e. Struktur Organisasi Skripsi, berupa penjelasan sistematika penulisan skripsi dari bab awal sampai dengan bab akhir.