

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk profesional dibidangnya, dalam arti bertanggung jawab, berdedikasi dan berdisiplin sesuai dengan tingkat profesionalisme terhadap peserta didiknya. Dengan kata lain, seorang guru yang profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru. Guru yang professional dalam upaya membelajarkan peserta didiknya, perlu memiliki persiapan pengetahuan dan keterampilan, agar tercipta keberhasilan belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu ada proses pembelajaran, dimana seorang guru dituntut memiliki kemampuan untuk memilih metode yang tepat.

Dalam upaya membelajarkan siswanya guru tidak hanya memiliki persiapan pengetahuan saja, guru dituntut memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Agar dapat mengajar efektif, guru harus dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa dan meningkatkan kualitas mengajarnya, maka dari itu guru harus dapat mengawali dan mengakhiri mengajar tepat pada waktunya. Maksudnya adalah dengan mengawali dan mengakhiri mengajar tepat pada waktunya,

berarti disini kesempatan belajar siswa makin banyak dan optimal, serta guru menunjukkan keseriusan saat mengajar sehingga dapat membangkitkan minat, kegairahan atau memotivasi siswa untuk belajar. Makin banyak siswa terlibat aktif dalam belajar, maka akan semakin tinggi kemungkinan prestasi belajar yang hendak dicapainya. Sehingga dalam meningkatkan kualitas dalam mengajar hendaknya guru mampu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukannya dalam bentuk interaksi belajar mengajar.

Seorang guru apabila sudah merasakan terciptanya suatu keberhasilan belajar dengan meningkatkan prestasi belajar siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, guru pun akan merasa bangga bahkan akan menimbulkan suatu kepuasan tersendiri dan rasa percaya diri serta semangat yang tinggi dalam mengajar. Hal ini berarti secara tidak langsung telah menunjukkan sebagian sikap profesional yang dibutuhkan pada era globalisasi dengan berbagai kemajuannya, khususnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap pendidikan.

Surya (Kunandar 2007: 47) bahwa pengertian mengenai Guru profesional sebagai berikut:

Guru yang profesional akan tercermin dalam pelaksanaan pengabdian tugas-tugas yang ditandai dengan keahlian baik dalam materi maupun metode. Selain itu, juga ditunjukkan melalui tanggungjawabnya dalam melaksanakan seluruh pengabdianya. Guru yang profesional hendaknya mampu memikul dan melaksanakan tanggungjawab sebagai guru kepada peserta didik, orang tua, masyarakat, bangsa, negara, dan

agamanya. Guru profesional mempunyai tanggungjawab pribadi, sosial, intelektual, moral dan spiritual.

Berdasarkan pendapat Surya di atas dapat dijelaskan bahwa guru sebagai sumber pesan, harus mampu menggunakan multimetode dan multimedia dalam pembelajarannya, agar komponen-komponen dasar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang menggunakan multimetode dan multimedia akan mempengaruhi peningkatan kompetensi bukan hanya dibidang pengetahuan saja, melainkan kompetensi sikap dan keterampilan. Menurut Rohani dan Ahmad (1991: 98) bahwa “komponen pengajaran itu meliputi tujuan, bahan, siswa, guru, metode, media, sumber dan evaluasi”. Komponen-komponen pembelajaran tersebut harus dikuasai oleh seorang guru. Guru harus mampu mengsinergiskan antar komponen-komponen tersebut untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Multimetode dan multimedia akan membantu untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran tersebut.

Multimetode adalah metode-metode yang digunakan oleh guru dalam satu kali proses pembelajaran yakni dengan mempersiapkan metode ceramah dan diskusi dengan teknik model pembelajaran yang lebih meningkatkan aktifitas siswa. Terdapat bermacam metode yang dipariasikan oleh guru dalam pembelajarannya. Menurut Djahiri (1996: 36) ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn yakni metode: ceramah, ekspository, pengajaran konsep, tanya jawab, partisipatori, diskusi, kerja

kelompok, inquiri, pemecahan masalah dan pengajaran VCT. Dari semua metode ini tidak ada metode yang terbaik, sebab baik tidaknya suatu metode tergantung pada tepat atau tidaknya memilih metode yang sesuai dengan tujuan, materi pelajaran, keadaan siswa, keadaan guru, sarana dan prasarana.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah ini adalah dengan diterapkannya suatu media pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan siswa termotivasi dan memiliki keinginan yang besar untuk melakukan kegiatan belajar meskipun dibatasi dengan penggunaan sarana dan prasarana. Hamalik (Arsyad, 2009: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Dalam perkembangannya media dibangun lebih kompleks menjadi multimedia. Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media (Warsita, 2008: 153).

Multimedia pembelajaran, idealnya harus mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri. Untuk itu, jika ingin dikatakan sebagai multimedia pembelajaran, maka harus interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu (Warsita, 2008: 154). Diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif yaitu agar siswa dapat

tetap aktif dan interaktif dalam kegiatan belajar meskipun keterbatasan sarana. Dengan multimedia pembelajaran interaktif, proses pembelajaran dapat lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Pada kenyataannya guru di lapangan masih banyak yang menggunakan metode konvensional yang berorientasi pada aktivitas guru (*Teacher Center*). Masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran PKn di persekolahan selama ini juga menyangkut kurangnya kegairahan atau memotivasi belajar siswa. Masalah tersebut penyebabnya adalah guru kurang mampu memilih dan menggunakan multimetode dan multimedia pembelajaran secara efektif dan efisien. Kegiatan Pembelajaran berlangsung dimana guru lebih terkesan terburu-buru dalam penyampaian materi tanpa memperhatikan tingkat pemahaman siswa, sehingga pembelajaran yang hendak dicapai tidak sesuai target sasaran sebenarnya. Dengan kata lain guru hanya menyampaikan informasi materi yang perlu disampaikan tanpa mengelola pembelajaran berbasis multimetode dan multimedia.

Guru merasa sudah cukup menggunakan buku pegangan guru (BPG) dan buku teks siswa (BTS) saja sebagai media pembelajaran mereka. Hal tersebutlah yang menyebabkan mata pelajaran PKn menjadi mata pelajaran

yang tidak menarik dan membosankan. Ada anggapan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang tidak favorit di tingkat persekolahan. Jarang sekali ada siswa yang menyenangi mata pelajaran PKn. Biasanya dalam pembelajaran PKn di kelas, siswa kurang antusias atau kurang tertarik dalam melaksanakan pembelajaran PKn.

Pada dasarnya setiap pribadi siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam setiap proses pembelajaran, maka perilaku guru semaksimal mungkin harus berusaha untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Perilaku guru sangat mempengaruhi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, Karena perilaku guru dapat menjadi sumber keteladanan bagi para siswanya. sebagai contoh guru memberikan hadiah, *reward*, panisimen dan memberikan pujian kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki tanggungjawab untuk merangsang motivasi belajar siswa. Dengan demikian siswa dapat belajar secara aktif dan penuh konsentrasi, sehingga kegiatan pembelajaran pun dapat berjalan secara efektif.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu sasaran yang dilakukan untuk mendorong siswa agar lebih memperkaya wawasan serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (2003: 36) bahwa “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Berdasarkan pendapat Hamalik bahwa belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu

hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas lagi bahwa, belajar adalah mengalami. Hasil belajar bukan hanya suatu penguatan latihan, melainkan hasil perubahan kelakuan.

Dimiyati dan Mudjiono (1999: 297) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram, dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Guru sebagai salah satu sumber belajar dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri”.

Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (2003: 57) memberikan pengertian mengenai pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran terdiri dari guru, siswa dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.

Berdasarkan kedua paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran tidak hanya melibatkan guru dan siswa saja melainkan faktor-faktor lain seperti lingkungan, fasilitas, keluarga dan masyarakat terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang hendak dicapai juga menjadi tanggungjawab bersama.

Guru PKn harus memiliki kemampuan memilih, menentukan sekaligus menggunakan multimetode dan multimedia pembelajaran yang dapat memacu partisipasi aktif peserta didik atau dengan kata lain dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar (KBS) berkadar tingkat tinggi, sehingga mampu mengantarkan unsur intelektual, unsur emosional dan unsur sosial siswa.

Beberapa alasan mengapa penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah melihat kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak menggunakan multimetode dan multimedia pembelajaran ternyata kurang menarik dan tidak memotivasi siswa untuk belajar lebih baik sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pada akhirnya kurang maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Pengaruh Penerapan Penggunaan Multimetode dan Multimedia Melalui Proses Pembelajaran PKn Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.”** (Studi Penelitian Deskriptif Analitik Terhadap Siswa Kelas VIII SMP Lab School UPI Bandung).

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis merasa perlu untuk merumuskan apa yang menjadi permasalahannya. Secara umum, masalah yang dipertanyakan dalam penelitian ini adalah : **“Bagaimana Pengaruh Penerapan Penggunaan**

Multimetode dan Multimedia Melalui Proses Pembelajaran PKn Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.”

Dari rumusan di atas, penulis merinci kembali masalah tersebut menjadi (tiga) sub masalah sebagai berikut :

1. Berapa besar Pengaruh Penggunaan Multimetode Pembelajaran PKn terhadap motivasi belajar siswa?
2. Berapa besar Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran PKn terhadap motivasi belajar siswa?
3. Berapa besar Pengaruh Penggunaan Multimetode dan Multimedia Pembelajaran PKn secara bersamaan terhadap motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai “Bagaimana Pengaruh Penerapan Penggunaan Multimetode dan Multimedia Melalui Proses Pembelajaran PKn Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”.

2. Tujuan Khusus

1. Ingin mengetahui pengaruh penggunaan multimetode pembelajaran PKn terhadap motivasi belajar siswa.
2. Ingin mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran PKn terhadap motivasi belajar siswa.

3. Ingin mengetahui pengaruh penggunaan multimetode dan multimedia pembelajaran PKn secara bersamaan terhadap motivasi belajar siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa saja yang dijadikan sebagai titik perhatian dalam suatu penelitian, (Arikunto, 1993: 99) bahwa “Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian”. Hal ini dipertegas oleh Kerlinger (Jalaludin Ramat, 1984: 17), yang mengatakan “Bila X maka Y, X adalah variabel bebas dan Y adalah variabel terkait”. Adapun variabel-variabel yang penulis tetapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas yaitu variabel yang menjadi perubah atau timbulnya variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebasnya adalah.

- 1) Variabel bebas (X1) **Penggunaan Multimetode Pembelajaran PKn**, dengan indikatornya sebagai berikut:
 - a. Metode Ceramah
 - b. Metode Tanya Jawab
 - c. Metode Diskusi
 - d. Metode Kerja Kelompok

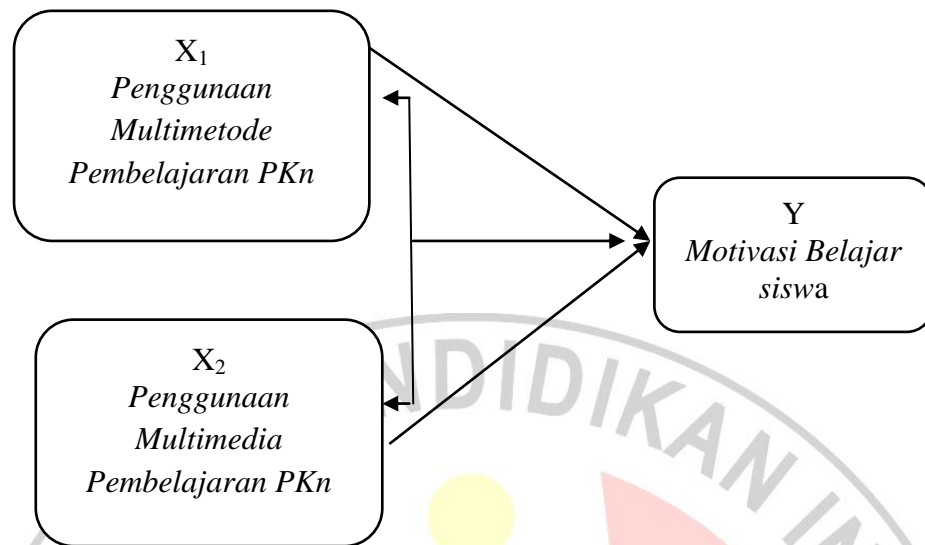
2) Variabel bebas (X2) **Penggunaan Multimedia Pembelajaran PKn**, dengan indikatornya sebagai berikut:

- a. Media Bagan
- b. Media Gambar
- c. Media Foto
- d. Media Video

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel-variabel yang dapat dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Atau dapat juga diartikan sebagai variabel yang akan timbul dalam hubungan yang fungsional dengan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini: **Motivasi Belajar Siswa**, dengan indikatornya sebagai berikut:

- a. Minat
- b. Dorongan
- c. Semangat



Gambar 1.1 Pola Hubungan Antarvariabel Penelitian
(diadaptasi oleh peneliti)

Sumber: Sugiyono, (2001). *Metode Penelitian Administrasi*, hal. 29.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian dalam dunia pendidikan khususnya berkaitan dengan jurusan atau bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu Strategi Belajar Mengajar (SBM), Teori Keterampilan Belajar Mengajar (TLKBM), Perencanaan Pengajaran, dan Evaluasi Pendidikan.
- b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian dalam dunia pendidikan khususnya kepada guru PKn.
- c. Sebagai bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut dan sebagai bahan literatur bagi yang berminat dalam masalah yang penulis bahas.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi untuk perbaikan dan peningkatan bagi para guru dan pihak sekolah dalam upaya memberikan motivasi yang tepat kepada siswa, juga menjadi bahan rujukan bagi kalangan pendidikan, lembaga pendidikan serta masyarakat luas.

F. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dan untuk memperoleh kesatuan arti dan pengertian dari judul penelitian ini, perlu kiranya memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan. Dalam penelitian ini digunakan penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Multimetode

Pembelajaran multimetode adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu metode pembelajaran tertentu yang di dalamnya terdapat beberapa metode mengajar (Eggen dan Kauchak, 1995: 5). Penggunaan multimetode didasarkan pada kenyataan yang menunjukkan bahwa guru dalam pembelajarannya untuk dapat memusatkan proses dan pencapaian tujuan memerlukan metode yang sesuai dengan situasi belajar.

2. Multimedia

Arsyad (2007: 171) bahwa arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan

animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

3. Pembelajaran

Hamalik (2003: 57) mengemukakan pengertian pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran terdiri dari guru, siswa dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.

4. Motivasi belajar

Motivasi adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar. (Sardiman, 2004: 75).

5. Pendidikan Kewarganegaran (PKn)

Pengertian Pancasila secara umum, sebagaimana dikemukakan Djahiri (1995: 9) yakni rekayasa terarah, terkendali dan berencana untuk

menanamkan nilai moral Pancasila dan UUD 1945 sebagai kepribadian dan perilaku masyarakat dan warga negara, sehingga terbina astra gatra kehidupan yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Pengertian lain tentang Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikemukakan oleh Sundawa (2005: 344), PKn merupakan mata pelajaran yang yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi wadah negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Menurut Surakhmas Winarno, yang dimaksud dengan anggapan dasar adalah asumsi atau postulat yang menjadi tumpuan segala pandangan dan kegiatan terhadap masalah yang dihadapi (Arikunto, 2002: 58). Asumsi adalah pernyataan yang dapat di uji kebenarannya secara empiris. Sedangkan postulat adalah pernyataan yang kebenarannya tidak perlu di uji, karena telah diterima oleh umum. Anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan harus dirumuskan secara jelas.

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

- a. Keberhasilan guru dalam penyiapan multimedia pembelajaran tergantung pada keinginan serta upaya guru itu sendiri untuk bersungguh-sungguh merancang multimedia. Pendapat tersebut mengacu pada ungkapan yang

dikemukakan oleh Slameto (1995: 73) bahwa: “Sukses hanya tercapai apabila ada usaha yang keras, tanpa usaha takkan tercapai sesuatu apapun”.

- b. Menurut Winataputra (2005: 4.3) bahwa pada dasarnya multimetode mengajar merupakan cara atau teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan jenis, isi, materi pembelajaran yang dapat digunakan secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kemp (1994: 120) metode yang digunakan oleh guru untuk mendesain kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan membuahkan hasil yang maksimal. Lebih lanjut Kemp menjabarkan bahwa metode yang digunakan guru dapat mempengaruhi motivasi dan sikap siswa terhadap suatu program pembelajaran.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian ilmiah, dimana hipotesis ini merupakan suatu petunjuk yang akan memudahkan penulis dalam mengumpulkan data. Sugiyono (2002: 82) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang relevan belum didasarkan atas fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimetode pembelajaran PKn terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia pembelajaran PKn terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.
- c. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimetode dan multimedia pembelajaran PKn secara bersamaan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

H. Metode dan Pendekatan Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian meliputi prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau menjawab masalah penelitian termasuk untuk menguji hipotesis. Berkenaan dengan hal ini tersebut Sudjana (2001: 16) mengemukakan bahwa "Metodologi penelitian akan memberikan petunjuk terhadap pelaksanaan penelitian atau petunjuk bagaimana penelitian itu dilaksanakan". Metode yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analitik. Menurut Soerakhmad (1985: 140) bahwa:

Metode deskriptif analitik adalah suatu metode yang membicarakan beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah yang aktual dengan

jalan mengumpulkan data, menyusun dan mengklasifikasikannya, menganalisisnya dan menginterpretasikannya.

Adapun yang dimaksud dengan metode deskriptif menurut Nazir (1998:

63) yaitu:

Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat deskriptif akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang terjadi.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal tersebut senada dengan apa yang menjadi hakikat penelitian kuantitatif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2008: 14), yaitu sebagai berikut:

“Metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian”.

Adapun alasan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu karena dalam pengumpulan dan pengolahan data diperlukan angka-angka dan rumus-rumus, serta untuk memahami hasil penelitian disertai dengan tabel-tabel. Selain itu, untuk menjelaskan dan menguji hubungan-hubungan atau pengaruh antara variabel-variabel penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengetahui dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Angket

Angket yaitu teknik penelitian yang menggunakan instrumen berupa daftar pernyataan secara tertulis yang diberikan kepada responden dalam hubungannya dengan masalah yang diteliti. Penulis menggunakan angket ini untuk mengetahui indentifikasi upaya guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam memberi pembelajaran dikelas, khususnya dalam menggunakan multimetode dan multimedia pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

b. Obsevasi

Riduwan (2006: 76) bahwa “observasi yaitu melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan”. Teknik observasi ini digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang siswa atau kondisi Guru PKn dalam menggunakan Multimetode dan Multimedia Pembelajaran dikelas.

c. Studi Dokumentasi

Pengertian studi dokumentasi menurut Arikunto (1993: 202) adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, prasasti dan sebagainya. Pada teknik ini, peneliti

dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari.

I. Lokasi Penelitian

Penelitian bertempat di Bandung, pemilihan lokasi ini karena Bandung adalah tempat beradanya subjek penelitian yang akan diteliti. Sehingga penulis yakin akan mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Lokasi yang dijadikan penelitian ini adalah di SMP Lab School UPI Bandung. Sedangkan yang menjadi fokus penelitian adalah siswa dan guru PKn di SMP Lab School UPI Bandung.

J. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (1998: 115) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Berdasarkan pengertian tersebut, maka ditentukan yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMP Lab School UPI Bandung yang berjumlah 203 orang siswa.

2. Penentuan Sampel Penelitian

Pengertian sampel menurut Arikunto (1998: 117) yaitu “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik random (acak) karena pada dasarnya populasi

merupakan populasi homogen yang hanya mengandung satu ciri, maka semua subjek dianggap sama dan memperoleh kesempatan sama pula. Menurut Arikunto (1990: 126) bahwa “Di dalam menggunakan teknik sampling ini penelitian memberikan kesempatan yang sama kepada tiap-tiap subjek untuk terambil sebagai anggota sampel”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini penulis menetapkan mengambil semua siswa kelas VIII untuk menjadi sampel sebanyak jumlah 58 orang.

Penentuan pengambilan sampel didasarkan pada pendapat Arikunto (1998: 120) mengenai banyaknya sampel dalam penelitian, yaitu “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi”. Penentuan pengambilan sampel atas pertimbangan penulis berkenaan dengan kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek yang menyangkut banyak sedikitnya data, serta besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti. Berdasarkan pernyataan tersebut maka jumlah sampel penelitian ini ditentukan dari populasi 203 orang, maka sampel yang diambil peneliti sebanyak 58 siswa seluruh siswa kelas VIII di SMP Lab School UPI Bandung dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.1
Penyebaran Sampel Pada Siswa Kelas VIII SMP Lab School UPI
Bandung

No	Kelas	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1	8 A	17	17
2	8 B	20	20
3	8 C	21	21
	Jumlah	58	58

