

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru PKn kelas VII D di SMP Pasundan 3 Bandung terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu kurangnya kreativitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hal itu dapat terlihat pertama pada saat guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sedang diajarkan mereka kurang merespon karena hanya beberapa siswa saja yang aktif, kedua pada saat guru memberikan penugasan kepada siswa, sebagian siswa kurang taat dan cenderung lalai.

Hal ini dikarenakan konsep pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan sering kali tidak dibelajarkan seutuhnya dalam artian tidak dibelajarkan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara utuh. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung hanya sekedar kognitif saja, kognitif dan afektif saja dan melupakan psikomotor, atau kognitif dan psikomotor dan melupakan aspek afektifnya.

Sementara menurut keterangan dari beberapa siswa kreativitas belajar mereka dalam proses pembelajaran kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran PKn itu adalah mata pelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan, karena mereka beranggapan bahwa materi dan metode pembelajarannya kurang menarik, metode pembelajarannya yang cenderung doktriner membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti proses

pembelajaran. Selain itu gaya mengajar guru yang kurang menarik dimana kelas hanya berfokus pada guru sebagai sumber ilmu pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran walaupun sesekali pernah menggunakan metode pembelajaran lain. Selain itu, terlalu banyaknya catatan-catatan yang diberikan tanpa adanya penjelasan, kurangnya memberi waktu berfikir bagi siswa, dan juga kurangnya penguatan yang diberikan oleh guru berupa penghargaan (*reward*) untuk siswa yang aktif dan memiliki kreativitas yang tinggi serta memberikan hukuman pada siswa yang lalai dalam pembelajaran.

Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu mengenai kurangnya kreativitas belajar siswa terutama dalam mengikuti pembelajaran PKn. Berdasarkan observasi awal yang telah dipaparkan di atas maka peneliti beranggapan bahwa hal itu terjadi karena disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dari siswa itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari guru.

Masalah tersebut harus segera dipecahkan karena kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pengelolaan pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh (Munandar, 1987:50) bahwa Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan, kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Jadi di sini kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antar

hal-hal atau objek-objek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya.

Menurut Munandar (1987:10), mengembangkan kreativitas siswa meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik, yaitu:

- 1) Pengembangan kognitif, antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir.
- 2) Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif.
- 3) Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif-inovatif.

Pada mata pelajaran PKn sendiri kreativitas belajar memiliki andil dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PKn siswa sebaiknya bukan hanya sebagai pendengar saja, akan tetapi siswa juga dituntut untuk terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Muchtar Buchory (dalam Cholisin, 2007:11.3) dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus mengembangkan tiga komponen pokok yang sesuai dengan fungsi dan tujuan kewarganegaraan yaitu *civics knowledge* (membentuk warga negara yang cerdas yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan), *civic skill* (warga negara yang terampil berfikir kritis dan berpartisipasi), dan *civic dispositions* (warga negara yang memiliki karakter loyal terhadap bangsa dan negara dengan merefleksikan diri dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan Pancasila UUD 1945, dan dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain). Dan adanya mata pelajaran PKn di sekolah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan masyarakat, berbangsa,

dan bernegara. Dalam proses belajar PKn diperlukan adanya keaktifan, supaya siswa mampu mengembangkan pola pemikirannya sehingga dapat berpikir kritis dan rasional. Hal ini sesuai dengan tujuan PKn yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Melihat beberapa permasalahan di kelas, maka menurut pandangan peneliti, Penelitian Tindakan Kelas dapat dijadikan sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan guru ketika mengajar di kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2008:58). Sedangkan menurut tokoh lain penelitian tindakan kelas merupakan cara bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari

pengalaman mereka sendiri dimana mereka dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiriaatmaja, 2007:13). Penelitian Tindakan Kelas ini tidak hanya berhenti pada satu siklus saja, akan tetapi berlanjut pada siklus berikutnya. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap orientasi, rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, analisis.

Dari hasil wawancara awal dengan guru PKn SMP Pasundan 3 Bandung dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang mudah, karena seorang guru harus dapat bersikap tegas, cerdas, dan berhati-hati dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa. Dalam proses pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa, berpusat kepada siswa, bermanfaat, demokratis dan menyenangkan. Hal itu dapat diwujudkan melalui penggunaan metode pembelajaran *Values Time Pie* dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Values Time Pie* yang merupakan bagian dari VCT (*Value Clarification Technique*) untuk menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Mengingat bahwa para tenaga pendidik atau guru masih jarang yang menggunakan model pembelajaran *Values Time Pie* ini pada saat proses pembelajaran. Karena model pembelajaran *Values Time Pie* dapat memberikan pemahaman pada siswa tentang bagaimana cara mereka memanfaatkan waktu dengan benar, bagaimana mereka menilai suatu permasalahan yang ada, bagaimana mereka telah memiliki tanggung jawab, bagaimana sebaiknya menggunakan waktu sebagai seorang siswa yang “baik”,

sebagai anggota keluarga yang yang “baik”, atau sebagai seorang warga negara yang baik.

Values Time Pie relevan atau sesuai dengan fungsi mata pelajaran PKn yaitu sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2003:2).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *VALUES TIME PIE* DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VII D DI SMP PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII D SMP Pasundan 3 Bandung).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Implementasi model pembelajaran *Values Time Pie* dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Karena luasnya ruang lingkup yang berkaitan dengan penelitian ini dan agar pembahasannya tidak keluar dari pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi masalah tersebut ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah dengan implemenasi model pembelajaran *Values Time Pie* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran PKn?
- 2) Faktor-faktor apa sajakah yang dapat menghambat model pembelajaran *Values Time Pie* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn?
- 3) Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengefektifkan dan mengoptimalkan model *Values Time Pie* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah sebenarnya Implementasi Model Pembelajaran *Values Time Pie* dalam Upaya Meningkatkan kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn.

Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- 1) Apakah implementasi model pembelajaran *Values Time Pie* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 2) Faktor-faktor apa sajakah yang dapat menghambat model pembelajaran *Values Time Pie* dalam implementasi guna meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
- 3) Upaya guru dalam mengefektifkan dan mengoptimalkan model *Vaues Time Pie* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Dengan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan umumnya dapat dijadikan sebuah acuan atau referensi yang kemudian dijadikan solusi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Jika penelitian ini berhasil, maka:

- 1) Model pembelajaran *Values Time Pie* dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai solusi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 2) Siswa diharapkan agar bisa mempunyai kreativitas belajar, belajar aktif dan mampu mengemukakan pendapatnya, baik di lingkungan kelas, sekolah, dan lingkungan masyarakat.
- 3) Guru diharapkan bisa menjadi fasilitator yang baik dalam proses pembelajaran, dan juga model penelitian ini bisa dijadikan sebagai sebuah referensi yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk melakukan evaluasi dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ada pada mata pelajaran PKn.
- 4) Diharapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dapat melahirkan sebuah inovasi baru sebagai metode pembelajaran yang dapat membangun keaktifan siswa dalam berfikir dan berbicara, serta dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PKn. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran diharapkan bisa lebih menyenangkan bagi siswa dan dapat mempermudah bagi guru dalam proses pembelajaran.

- 5) Untuk Jurusan PKn diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam memperbaiki Proses Belajar Mengajar (PBM) agar tidak monoton dan dapat menciptakan PBM melalui pengkondisian siswa agar siswa dapat melatih keterampilan belajarnya/kreativitas belajar siswa.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Values Time Pie*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Values Time Pie*

Model pembelajaran *Values Time Pie* merupakan bagian dari pendekatan klarifikasi nilai (*value clarification*), salah satu model pembelajaran nilai/afektif yang terdapat pada VCT (*Value Clarification Technique*). Seperti yang dikemukakan oleh Kosasih Djahiri (1996:47-49) bahwa:

VCT merupakan salah satu pendekatan pengajaran yang mampu mengundang, melibatkan atau menggetarkan, melakukan serta membina, meningkatkan dan mengembangkan potensi afektual siswa/peserta didik serta menginteraksikannya dengan potensi kognitif dan psikomotorik maupun dengan potensi eksternal lainnya (lingkungan belajar).

Sedangkan menurut Kama (2000:126) pengertian klarifikasi nilai adalah:

Klarifikasi nilai adalah pendekatan mengajar dengan menggunakan pertanyaan atau proses menilai (*valuing process*) dan membantu siswa menguasai keterampilan menilai dalam bidang kehidupan yang kaya nilai. Penggunaan model ini bertujuan, agar para siswa menyadari nilai-nilai yang mereka miliki, memunculkan dan merefleksikannya, sehingga para siswa memiliki keterampilan proses menilai.

Model pembelajaran *Values Time Pie* ini adalah salah satu model pembelajaran yang terdapat pada pendekatan klarifikasi nilai yang ada pada VCT (*Value Clarification Technique*). Model pembelajaran *Values Time Pie*

memberikan pemahaman pada siswa tentang bagaimana cara mereka memanfaatkan waktu dengan benar, bagaimana mereka akan menggunakan waktu bila mereka telah memiliki tanggung jawab, dan bagaimana sebaiknya menggunakan waktu sebagai seorang siswa yang baik, sebagai anggota keluarga yang baik, dan sebagai warga negara yang baik.

b. Indikator Model Pembelajaran *Values Time Pie*

Model pembelajaran *Values Time Pie* memberi penekanan pada usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri.

Indikator menurut pendekatan ini ada tiga (Superka, *et. al.* 1976), yaitu:

1. Membantu siswa untuk menyadari dan mengidentifikasi nilai-nilai mereka sendiri serta nilai-nilai orang lain.
2. Membantu siswa, supaya mereka mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain, berhubungan dengan nilai-nilainya sendiri.
3. Membantu siswa, supaya mereka mampu menggunakan secara bersama-sama kemampuan berfikir rasionalnya dan kesadaran emosionalnya untuk memahami perasaan, nilai-nilai, dan pola tingkah laku mereka sendiri.

Model pembelajaran *Values Time Pie* ini memberi penekanan pada nilai yang sesungguhnya dimiliki oleh seseorang. Bagi penganut model pembelajaran ini, nilai bersifat subjektif, ditentukan oleh seseorang berdasarkan kepada berbagai latar belakang pengalamannya sendiri, tidak ditentukan oleh faktor luar, seperti agama, masyarakat, dan sebagainya. Hal yang sangat dipentingkan dalam program pendidikan adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam

melakukan proses menilai. Sejalan dengan pandangan tersebut, sebagaimana dijelaskan oleh Elias (1989), bahwa pendekatan ini menekankan bahwa guru bukan sebagai pengajar nilai, melainkan sebagai role model dan pendorong. Peranan guru adalah mendorong siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam melakukan suatu proses menilai.

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan, kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. (Munandar, 1987:50). Jadi di sini kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melibat hubungan-hubungan baru antarunsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antar hal-hal atau objek-objek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya.

Munandar (dalam S.C.U, 1987:47) menjelaskan pengertian kreativitas, yaitu:

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Makin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seseorang, makin memungkinkan dia memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif.

Munandar (dalam S.C.U,1987:48) menjelaskan pengertian kreativitas yang berbeda, yaitu:

Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas ketepatan, dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah seseorang. Tentu saja jawaban-jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi, tidak semata-mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang tetapi juga kualitas atau mutu dari jawabannya.

Dari pengertian-pengertian kreativitas yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengembangkan suatu ide atau gagasan menjadi sebuah sumber informasi yang dapat bermanfaat bagi orang banyak. Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam cara berfikir yang tidak dimiliki oleh semua orang, berbeda dan merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang positif.

b. Indikator Kreativitas Belajar

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada indikator-indikator yang menyebabkan seseorang itu disebut kreatif. Indikator yang sebagai ciri dari kreativitas dapat diamati dalam dua aspek yakni aspek *aptitude* dan *nonaptitude*. Ciri-ciri *aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, sedangkan ciri-ciri *nonaptitude* adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan.

Adapun beberapa indikator yang dikemukakan oleh Gordon dalam Joice and Well (1996) (dalam Mulyasa, 2008:163) dan ditambah lagi pendapat dari (Munandar, S.C.U, 1992) bahwa kreativitas itu dapat muncul karena memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar, selain itu ditambah dengan adanya peningkatan,

kapasitas dalam memecahkan masalah, meningkatkan ide-ide yang bermakna untuk memperkaya pemikiran, adanya kesadaran yang memberi petunjuk untuk mendeskripsikan dan menciptakan prosedur latihan yang dapat diterapkan di sekolah atau lingkungan lain. Kreativitas juga dapat dilihat dari adanya hubungan yang sangat erat antara perkembangan berpikir dalam seni dan ilmu pengetahuan lainnya. Selain itu, kreativitas muncul baik secara individual maupun secara kelompok atau bersama-sama dan dapat muncul melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

F. Metode dan Teknik Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif bersifat natural atau wajar karena situasi lapangan penelitian sebagaimana adanya, tanpa dimanipulasi. Melalui penggunaan metode penelitian kualitatif dapat membuktikan keakuratan penelitian ini atau lebih intensif karena metode penelitian ini bersifat natural atau tidak dimanipulasi, sehingga kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan.

Model pendekatan kualitatif juga dianggap lebih akomodatif untuk pembelajaran di kelas. Salah satu tipe penelitian kualitatif di bidang pendidikan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan yang dilaksanakan di kelas disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK), oleh karena itu penelitian ini

dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *action research*. Esensi penelitian tindakan terletak pada adanya tindakan dalam situasi alami untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam pembelajaran. PTK berangkat dari persoalan-persoalan praktis yang dihadapi oleh guru/calon guru di kelas. Hasil penelitiannya dapat bermanfaat atau dimanfaatkan secara langsung untuk kepentingan peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keprofesionalan guru.

Alasan menggunakan PTK dalam penelitian ini karena penelitian ini praktis untuk memperbaiki pembelajaran di kelas sehingga dapat lebih baik dari sebelumnya atau berkualitas. Tujuan PTK itu sendiri adalah untuk meningkatkan: (1) kualitas praktik pembelajaran di sekolah, (2) relevansi pendidikan, (3) mutu hasil pendidikan, dan (4) efisiensi pengolahan pendidikan.

Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara singkat adalah sebagai berikut: (1) Perencanaan tindakan yaitu rencana tindakan dalam PTK disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan dan hipotesis tindakan yang diajukan. (2) Pelaksanaan tindakan yaitu jenis tindakan yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan atas pertimbangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh, berupa peningkatan kinerja dan hasil program adalah optimal. (3) Observasi yaitu kegiatan pengamatan dalam PTK dapat disejajarkan kedudukannya dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. (4) Refleksi yaitu pada dasarnya merupakan kegiatan analisis-sintesis, interpretasi, dan eksplansi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari

pelaksanaan tindakan. Prosedur atau langkah-langkah tersebut dapat diulang atau dievaluasi lagi sampai diperoleh hasil yang sesuai dengan kualitas yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dilihat pada siklus PTK pada halaman selanjutnya.

2. Teknik Pengumpulan Data

Kemudian untuk memperoleh data yang diperlukan dalam melakukan penelitian ini maka penulis menggunakan teknik:

a) Observasi

adalah suatu pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Dalam hal ini penulis mengadakan pengamatan ketika terjun langsung ke lapangan.

b) Wawancara

Wawancara ialah percakapan dengan maksud tertentu oleh kedua belah pihak yaitu wawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawabannya.

c) Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009:142).

d) Studi Dokumentasi, dalam hal ini penulis membaca, mempelajari buku-buku, peraturan tertulis, dan bacaan tertulis, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh data teoritis yang dapat mendukung kebenaran data yang diperoleh melalui

penelitian, yang kemudian dijadikan sebagai dasar atau pegangan dalam melaksanakan penelitian.

e) Catatan Lapangan (*Field Note*)

Menurut Bogdan dan Biklen dalam Meleong (2006:209) “catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif”.

f) Studi litelatur

Studi litelatur adalah mendalami, mencermati, menelaah, dan mengidentifikasi pengetahuan yang ada dalam kepustakaan (sumber bacaan, buku-buku, referensi, atau hasil penelitian lain) untuk menunjang penelitian.

G. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian mengarah atau menunjukkan pengertian yaitu tempat/ lokasi sosial penelitian yang dirincikan dengan adanya tiga (3) unsur, yaitu: tempat, pelaku yakni semua orang yang terdapat dalam lokasi itu, dan kegiatan yang dapat diamati atau diobservasi (S. Nasution, 2003:44). Adapun tempat/ lokasi penelitian ini berlokasi di SMP Pasundan 3 Bandung. Adapun pengambilan lokasi penelitian di SMP tersebut karena alasan sebagai berikut: SMP Pasundan 3 Bandung merupakan sekolah yang belum pernah menggunakan model pembelajaran *Values Time Pie* pada saat proses pembelajaran PKn.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan siswa kelas VII D SMP Pasundan 3 Bandung, dengan jumlah siswa 46 orang, dengan rincian 17 orang laki-laki dan 28 orang perempuan. Kelas ini dipilih dari 6 (enam) kelas VII di SMP Pasundan 3 Bandung, atas rekomendasi dari mitra/guru pamong yang merupakan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMP Pasundan 3 Bandung, karena kelas ini dianggap sebagai kelas yang kurang aktif dan kurang memperhatikan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran *Value Time Pie* diharapkan akan memacu siswa untuk belajar aktif dan kreatif serta mata pelajaran PKn dapat dianggap sebagai mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari.

