

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat, maupun lingkungannya. Pendidikan bagaikan cahaya penerang yang berusaha menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan ini. Setiap pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai pengajar harus mampu mengajar dengan baik. Mengajar pada hakekatnya suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai pembimbing atau fasilitator saja. Oleh karena itu guru harus kreatif dan inovatif dalam mengajar. Pada kenyataannya di lapangan, dalam proses pembelajaran formal di sekolah khususnya mata pelajaran PKn guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Penggunaan metode ini dirasa kurang mampu mencapai aspek afektif, siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn belum nampak keaktifannya. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya sebagian siswa yang pasif saat pembelajaran berlangsung, tidak

memperhatikan pelajaran, ramai sendiri, bahkan acuh terhadap materi yang disampaikan guru. Padahal dalam pembelajaran PKn siswa diharapkan muncul sikap keaktifan saat menerima materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan kenyataan tersebut maka dapat dilihat adanya kesenjangan, antara apa yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi yang hendak dicapai.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru telah mencoba berbagai metode. Strategi yang telah dilaksanakan guru selama ini diantaranya adalah ceramah yang bervariasi, tanya jawab, *jigsaw*, diskusi, dan mencari pasangan yang diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa. Berbagai strategis tersebut dirasa kurang berhasil karena siswa masih merasa bosan ketika diterangkan dan penggunaan berbagai metode belum bisa memunculkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan berbagai strategi pembelajaran tersebut dirasa tidak berhasil. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan kelas lain yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Solusi alternatif yang ditawarkan adalah dengan penerapan strategi pembelajaran *Team Quiz*. Penggunaan strategi pembelajaran *Team Quiz* ini siswa dituntut untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah disiapkan, dengan cara yang menyenangkan.

Permasalahan kelas VIII D SMP N 2 Jatisrono terdapat dalam proses pembelajaran. yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dari 33 siswa yang ada, hanya 9 diantaranya yang aktif

dalam proses pembelajaran. Hal demikian membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan strategi *Team Quiz*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Penerapan Strategi *Team Quiz* sebagai upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar dalam Proses Pembelajaran pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 2 Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012”

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan adanya permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah Dengan Penerapan Strategi *Team Quiz* dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar dalam Proses Pembelajaran Pkn pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 2 Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan titik puncak untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Pada penelitian ini, perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga akan dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai langkah pemecahan masalahnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
- b. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
- c. Untuk meningkatkan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran PKn melalui penerapan strategi *Team Quiz* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Jatisrono Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/2011.

D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

1. Manfaat atau Kegunaan Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas melalui penerapan *Team Quiz*.
- b. Sebagai dasar kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat atau Kegunaan Praktis

a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa
- 3) Untuk meningkatkan prestasi siswa.

b. Manfaat bagi guru:

- 1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
- 2) Untuk mengembangkan ketrampilan guru dalam mengajar.
- 3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang baru.
- 4) Untuk *feed back* materi pelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- 2) Meningkatkan mutu sekolah.