

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua tentu sudah menyadari bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia guna mendapatkan kehidupan yang lebih layak dan lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan harus di jalankan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Pendidikan merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang dapat berlangsung dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Di dalam interaksi tersebut ada tujuan yang hendak dicapai ialah berkembangnya potensi peserta didik (baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor). Interaksi pendidikan pertama dan utama berlangsung dalam keluarga, karena dalam keluarga anak telah menerima dasar-dasar pengetahuan, sikap, perilaku maupun nilai-nilai dari orang tuanya melalui proses asuhan, bimbingan, latihan maupun pendidikan. Keluarga sering disebut prototipe masyarakat (Sukmadinata dalam Rubino Rubiyanto. 2011:1).

Pendidikan sangat penting dan berpengaruh bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Proses pembelajaran ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu yang terlibat langsung di dalam proses pembelajaran tersebut. Hasil siswa sudah teruji tergantung pada guru dalam menyampaikan pelajaran, apakah dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan baik atau tidak. Hal ini berkaitan antara hasil belajar siswa dengan metode yang digunakan guru pada saat pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih beberapa metode pembelajaran. Dalam pemilihan metode pembelajaran guru harus memperhatikan beberapa hal seperti materi pelajaran, jumlah siswa, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, mata pelajaran, fasilitas dan kondisi siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan. Rendahnya kualitas pendidikan suatu bangsa akan mempengaruhi rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM) warga masyarakatnya. Dari aspek kualitas, pendidikan di Indonesia memprihatinkan dibandingkan dengan kualitas pendidikan bangsa lain. Dari segi pengajaran, hasil-hasil pengajaran dan pembelajaran berbagai bidang studi (khususnya bidang studi PKn) di Sekolah Dasar terbukti selalu kurang memuaskan berbagai pihak. Hal tersebut disebabkan oleh tiga hal yaitu: (1) metode pembelajaran yang digunakan tidak cocok/pas dengan kebutuhan siswa, (2) motivasi yang diberikan kepada siswa dalam memahami dan

menguasai pelajaran sangat rendah, (3) kurangnya keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas maka seorang guru harus melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan observasi pada tanggal 28 Oktober 2013 dalam pembelajaran PKn pada kelas IV SD Negeri 01 Kayen Kecamatan Kayen Kabupaten Pati yaitu pada pembelajaran PKn masih berpusat pada guru dan guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, sehingga menyebabkan motivasi belajar rendah. Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu yang menunjukkan suatu kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan mencapai sesuatu tujuan. Motivasi mempunyai fungsi sangat penting dalam suatu kegiatan, akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut, tetapi motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan. Makin tinggi dan berarti suatu tujuan, makin besar motivasinya, dan makin besar motivasi makin kuat kegiatan yang dilaksanakan. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa menggali pengetahuan dari sumber lain. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran diperlukan penerapan metode pembelajaran yang inovatif. *Cooperatif learning* merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Proses belajar dalam kelompok akan membantu siswa menemukan dan saling

berinteraksi antara satu sama lain. Selain itu dalam proses pembelajaran juga diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu media yang direncanakan adalah media kuis *Who Am I*.

Media kartu *Who Am I* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran, yang pada hakikatnya merupakan wahana penyalur dan wadah pesan pembelajaran, Wina Senjaya (dalam Israwan 2013: 19). Sebagai media pembelajaran, media kuis *Who Am I* mempunyai peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Siswa akan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kayen, dengan judul "*Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemanfaatan Media Kartu Kuis Who Am I Pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Kayen Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2013/2014*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas timbul permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang inovatif dalam pembelajaran PKn.

2. Kurangnya motivasi siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn.
3. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif.
4. Guru belum menggunakan media yang menarik sebagai alat untuk menyampaikan pesan terhadap siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih berfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya untuk meneliti siswa kelas IV SD Negeri 01 Kayen.
2. Menggunakan media kuis *Who Am I*.
3. Motivasi belajar PKn sebagai indikator pengukuran dalam penelitian ini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, permasalahan dalam penelitian ini adalah:

“Apakah melalui media kartu kuis *Who Am I* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kayen Kabupaten Patihun ajaran 2013/2014?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar PKn melalui media kartu kuis *Who Am I* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kayen tahun ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para pembaca, khususnya para guru dan calon guru. Manfaat yang penulis harapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu mengembangkan ilmu pada pendidikan serta memperkuat teori yang sudah ada dalam dunia pendidikan, melalui penerapan media yang inovatif yaitu melalui penerapan media kartu kuis *who am I* khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan baik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Terutama subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar.
- 2) Melatih siswa berfikir kritis.
- 3) Meningkatkan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 5) Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PKn.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru untuk memilih alternatif dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media kartu kuis *Who Am I* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan *cooperatif learning*.
- 2) Bertambahnya pengalaman guru untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas.
- 3) Diperolehnya media pembelajaran yang tepat untuk pelajaran PKn kelas IV.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi dan masukan dalam penggunaan media kuis *Who Am I* yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah.
- 2) Tumbuhnya pembelajaran aktif di Sekolah Dasar.
- 3) Meningkatkan mutu prestasi sekolah.
- 4) Sebagai dokumen sekolah dari hasil penelitian atau karya ilmiah.