

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

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, masyarakat, bangsa dan negara (UU SISDIKNAS No 20 tahun 2003.)

Salah satu bentuk pendidikan yang diselenggarakan adalah pendidikan formal tingkat satuan dasar, sehingga dapat mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menyatakan bahwa : “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” dimana hal ini yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran PKn.

Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menuntut guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menantang sehingga dapat memancing motivasi dan kreativitas peserta didik. Menurut Soemantri (2006:299) Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua yang semuanya diproses guna melatih para peserta didik

untuk berfikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan sulit dicapai jika mata pelajaran PKn masih diberikan melalui proses pembelajaran yang tidak tepat. Pembelajaran PKn selama ini lebih menekankan pada proses mengingat terhadap materi yang dipelajari dari pada struktur dan hubungan yang ada dalam materi tersebut. Pembelajaran seperti ini sangat membosankan dan melelahkan karena untuk mata pelajaran yang mengandung beberapa konsep yang harus dihafal, akan menjadi sangat membosankan dan bahkan tidak disukai jika guru hanya menerapkan metode dan model pembelajaran yang tidak dapat merangsang peserta didik berfikir aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan guru dapat menerapkan metode dan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PKn, bukan hanya menuntut peserta didik untuk berfikir kritis saja melainkan diharapkan peserta didik dapat memecahkan masalah sosial yang ada di masyarakat, karena masalah sosial tidak dapat dilepaskan dari Pendidikan Kewarganegaraan, sebab salah satu misi Pendidikan Kewarganegaraan berhubungan dengan tanggung jawab warga Negara atau *Civic Responsibility*.

Peran guru adalah perencana pengajaran dan pengelola proses pembelajaran. Guru PKn perlu memahami kondisi dan karakteristik setiap peserta didik dan menumbuhkan motivasi kepada setiap peserta didik untuk belajar gerak, menyukainya, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Karakteristik peserta didik pada tingkatan usia sekolah menengah pertama masih didominasi oleh ciri bermain dengan sifat persaingan. Rohani, Ahmad. 2005:56 menjelaskan bahwa: "Karena anak sudah sekolah dan mempunyai pekerjaan rumah, waktu untuk bermain lebih sedikit dibandingkan dengan masa pra sekolah". Lebih lanjut Sanjaya, Wina 2008:67 dijelaskan bahwa Pada saat anak berusia 12 tahun, permainannya

terutama bersifat persaingan dengan pokok perhatian pada keterampilan dan keunggulan”. Motivasi akan timbul ketika ada rangsangan atau dorongan baik dari diri peserta didik itu sendiri (intrinsik) maupun dari luar dirinya (ekstrinsik) terhadap peserta didik. Motivasi intrinsik menimbulkan keinginan yang kuat dari dalam dirinya untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran PKn. Motivasi ekstrinsik juga dapat menimbulkan minat atau ketertarikan yang untuk mengikuti setiap kegiatan dalam pembelajaran PKn, faktor yang mempengaruhinya dari luar diri peserta didik contohnya teman-teman sekelas, guru, dan buku-buku yang digunakan. (Nurani, Yuliani. 2005:45)

Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar peserta didik di kelas VII SMP Negeri 5 Satap Dulupi menunjukkan bahwa belum maksimal. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai PKn yang diperoleh peserta didik. Dari 10 orang hanya 10 % yang memperoleh nilai 90 sedangkan 90 % orang lainnya memperoleh nilai kurang dari criteria ketuntasan minimal PKn. Teridentifikasi masalah dalam pembelajaran PKn, dimana peserta didik cenderung pasif dan jenuh dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor baik dari faktor guru maupun peserta didik. Faktor yang di sebabkan oleh guru antara lain adalah penyampaian materi cenderung monoton seperti penggunaan metode ceramah. Sedangkan faktor dari peserta didik antara lain adalah peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, proses pembelajaran PKn memerlukan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam segala aspek terutama dalam pemecahan masalah sosial yang ada dimasyarakat. Ada beberapa peserta didik yang keluar masuk kelas karena agak mengantuk. Rendahnya motivasi peserta didik tidak disikapi dengan baik padahal masalah tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan belajar PKn.

Menghadapi kondisi tersebut maka pendekatan mengajar lebih ditekankan pada aktivitas untuk merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, terutama pada pembelajaran PKn. Motivasi sangat penting dalam kaitannya dengan belajar. Motivasi belajar yang rendah

pada pembelajaran PKn harus diperbaiki agar tujuan pembelajaran PKn dapat dicapai dan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang diharapkan. Oleh karena itu perlu dirumuskan solusi masalah rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar PKn dengan metode yang tepat. Salah satu untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan sebuah model pembelajaran yaitu model pembelajaran *make a match* yang tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada sekolah tersebut.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul :

***“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Make a Match pada Matapelajaran PKn Di Kelas VII SMP Negeri 5 Satap Dulupi Kec. Dulupi Kab. Boalemo”.***

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Seperti halnya dengan mata pelajaran lain, hasil belajar dalam PKn dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Motivasi untuk belajar adalah faktor internal yang ada dalam diri peserta didik dan faktor eksternal berada di luar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adanya masalah dalam pembelajaran PKn, dimana peserta didik cenderung pasif dan jenuh dalam proses pembelajaran.
2. Penyampaian materi cenderung monoton seperti penggunaan metode ceramah.
3. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, proses pembelajaran PKn memerlukan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam segala aspek terutama dalam pemecahan masalah sosial yang ada dimasyarakat. Ada beberapa peserta didik yang keluar masuk kelas karena agak mengantuk.

4. Rendahnya motivasi peserta didik tidak disikapi dengan baik padahal masalah tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan belajar PKn .

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut. **Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada Matapelajaran PKn dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 5 Satap Dulupi Kec. Dulupi Kab. Boalemo?**

### **1.4 Pemecahan masalah**

Adapun untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan sebuah model pembelajaran yaitu model pembelajaran *make a match* yang tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada sekolah tersebut.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mengetahui peningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *make a match* pada pelajaran PKn di kelas VII SMPN 5 Satap Dulupi Kec. Dulupi Kab. Boalemo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1. Bagi Peneliti: Penelitian ini menjadi pengalaman, dan juga sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Bagi Guru: Guru dapat mengetahui tindakan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran PKn.

3. Bagi Peserta didik: dengan penelitian ini diharapkan mendorong motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran PKn dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga tanpa terasa peserta didik terbiasa pembelajaran PKn serta memberikan pembelajaran agar mencintai lingkungannya.
4. Bagi penelitian selanjutnya yaitu penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.