

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang diwajibkan untuk kurikulum dijenjang pendidikan dasar, menengah, dan mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi, sebagaimana yang diamanatkan dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 37. Berdasarkan hal tersebut PKn tidak bisa dipandang sebelah mata karena merupakan mata pelajaran yang diwajibkan, sehingga upaya-upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi harus terus ditingkatkan.

“Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.” (biasa membaca,2014 from [http:// biasamembaca .blogspot. co .id /2014/04/ mata-pelajaran-pkn untuk smasmkmamak](http://biasamembaca.blogspot.co.id/2014/04/mata-pelajaran-pkn-untuk-smasmkmamak), diakses 19 juli 2016.

Pentingnya mata pelajaran PKn untuk para siswa bertujuan untuk menyiapkan generasi muda yang mampu berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, serta berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan hal tersebut dapat kita artikan bahwa pelajaran PKn berpengaruh besar terhadap perkembangan moral bangsa, khususnya para generasi muda yang pada dasarnya adalah penerus bangsa ini. Oleh sebab itu perlu adanya penanaman nilai-nilai pancasila sejak dini pada anak-anak didik selaku generasi muda, demi mencapai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Melakukan proses belajar dan mengajar untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara baik dan benar merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut. Sehingga apa yang ingin diajarkan dapat dipahami

dengan baik oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran atau proses belajar mengajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Menurut Slameto (2013:54), faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Dalam hal ini penulis lebih memfokuskan pada faktor intern, yang dimana motivasi termasuk didalamnya.

Motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar sebagai pendorong dan penggerak dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran, seseorang akan melakukan suatu usaha dikarenakan adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan didasari oleh adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi belajar yang baik pula. Artinya bahwa besarnya motivasi belajar siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Akan tetapi pada kenyataannya yang terjadi dilapangan adalah pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) masih dianggap tidak terlalu penting oleh sebagian besar siswa. Kurangnya minat para siswa terhadap mata pelajaran PKn sangatlah berpengaruh terhadap jalannya proses belajar mengajar yang tentunya juga akan berdampak pada prestasi belajar. Hal inipun terjadi di kelas X 3 SMA Negeri 1 Telaga Biru yang masih tergolong rendah motivasi belajar siswa dalam pelajaran PKn. Motivasi belajar siswa sangatlah berpengaruh terhadap pemahaman siswa akan pelajaran atau materi yang diajarkan oleh guru sehingganya secara tidak langsung juga akan mempengaruhi nilai ataupun prestasi belajar siswa.

Disamping itu juga ada faktor lain yang tidak kalah pentingnya dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa. Faktor tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, manfaat yang didapatkan dalam penggunaan media

pembelajaran pada proses belajar mengajar yaitu untuk membangun interaksi antara guru dan siswa sehingganya proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien serta menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar guru cenderung monoton dalam penyampaian materi atau bahan ajar. Akan tetapi jika guru melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar maka secara tidak langsung hal tersebut dapat merangsang siswa untuk dapat berfikir kritis dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat memahami pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Maka oleh sebab itu salah satu alternative solusi yang ingin ditawarkan oleh penulis adalah dengan menggunakan media pembelajaran “ Modifikasi permainan ular tangga ”. Melalui media tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperoleh pengetahuan yang bermanfaat khususnya dalam pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas X 3 SMAN 1 Telaga Biru”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Kurangnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- b. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- c. Kurangnya keterlibatan siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- d. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat kami rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu berupa *modifikasi permainan ular tangga* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas X 3 SMA Negeri 1 Telaga Biru?

1.4. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah di atas, maka pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga dalam proses belajar mengajar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dengan menggunakan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X 3 SMA Negeri 1 Telaga Biru. Adapun langkah-langkah yang digunakan guru yaitu :

1. Guru menyiapkan materi atau bahan ajar dan media pembelajaran yang akan digunakan.
2. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok yang masing-masing kelompok beragotakan 5-6 orang.
3. Setiap kelompok dimintakan satu orang perwakilan untuk maju melempar dadu yang telah disediakan oleh guru.
4. Setiap kelompok akan melangkah sesuai dengan angka dadu yang telah didapat, seperti halnya main ular tangga pada umumnya, akan tetapi setiap kotak pada permainan tersebut telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dalam papan permainan ular tangga tersebut terdapat kotak khusus yang berisi perintah berupa soal-soal yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok.
5. Masing-masing kelompok mendapatkan waktu 3 menit untuk menjawab soal.
6. Setelah masing-masing kelompok menjawab soal dengan benar maka kelompok tersebut dapat melanjutkan permainan, jika terdapat kelompok

yang tidak bisa menjawab pertanyaan maka kelompok tersebut tidak bisa melangkah pada putaran berikut dan pertanyaan diserahkan kepada kelompok lain, dan kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut berhak melangkah sesuai dengan angka dadu yang didapatkan oleh kelompok yang tidak bisa menjawab soal, begitu seterusnya sampai batas waktu yang ditetapkan oleh guru.

7. Kelompok yang bidaknya lebih jauh dinyatakan sebagai pemenangnya.
8. Kesimpulan dari pertanyaan ataupun materi yang telah diajarkan

Catatan : Dalam papan permainan terdapat tanda/kode perintah yang berupa pertanyaan yang disiapkan dan juga pertanyaan dari kelompok lain.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *modifikasi permainan ular tangga* di kelas X 3 SMA Negeri 1 Telaga Biru.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yakni :

1. Manfaat Bagi siswa

Sebagai wahana baru dalam proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan motivasi belajar siswa pun meningkat pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan

2. Manfaat bagi guru.

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *modifikasi permainan ular tangga* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Manfaat bagi sekolah

Bermanfaat dalam penerapan pemahaman siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Manfaat bagi peneliti

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *modifikasi permainan ular tangga* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.