BAB I

PENDAHULU

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses tumbuh kembangnya seorang anak sebagaimana fitrahnya, seperti merawat dan membesarkannya sesuai ajaran pendidikan sehingga menjadi seorang manusia yang mempunyai sifat-sifat manusiawi. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan sistem pendidikan nasional “Pendidikan ialah sesuatu yang dilakukan seseorang secara sadar dan sistematis dalam menciptakan pelaksanaan belajar peserta didik, sehingga dapat di jalankan secara efektif, membuat kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam segi kemampuan keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan dapat di pergunakan dalam kehidupan bermasyarakat luas ataupun Negara”.

Lingkungan pendidikan berlangsung di sekolah, dimana sekolah adalah tempat pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta muridnya. Sehingga sekolah menjadi pusat pembentukan pendidikan yang diperlukan bagi seluruh warga negara untuk menghadapi masyarakat, dan kehidupan bangsa. Karena hal tersebut, hendaknya diperbaiki sehingga mampu menciptakan manusia yang cerdas dan tidak ketinggalan jaman di masa mendatang. Karena kebutuhan tersebut maka kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat (Slameto, 2021:02) belajar adalah kegiatan yang dilakukan dalam memperoleh suatu tujuan yang ingin di capai, dengan merubah tingkah laku yang lama menjadi yang baru sehingga menghasilkan sebuah pengalaman yang baru untuk mencapai suatu tujuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan tujuan membantu siswa menguasai materi yang dipelajari di kelas. Tugas guru adalah mengelola pembelajaran, melaksanakannya, merencanakan pembelajaran sekaligus memberikan nilai kepada murid. Kegiatan ini dilaksanakan agar siswa mampu menciptakan proses belajar yang maksimal.

Namun, terkadang proses pembelajaran tidak berjalan sebagai mana mestinya sehingga menyebabkan guru tidak dapat mewujudkan proses pembelajaran yang baik di kelas, rendahnya antusias siswa dalam proses pembelajaran, sangat berdampak tidak baik bagi perkembangan kognitif siswa, seperti contohnya beberapa siswa tidak mampu memahami materi ajar. Karena hal itu, hendaknya guru perlu menggunakan alat penunjang didalam melakukan kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan media pembelajaran.

Piaget menjelaskan pelaksanaan ajar hendaknya mampu sejalan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, semakin tinggi tingkat kognitif peserta didik semakin baik cara berfikirnya dan menguasai materi, untuk menciptakan pemikiran yang baik oleh siswa maka guru diharapkan mampu memahami kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media dan model pembelajaran Piaget (Hamdayama, 2016:38).

Mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pembelajaran yang diwajibkan dan dilaksanakan oleh keseluruhan peserta didik. (Nanggala, 2020:198) menjelaskan pendidikan kewarganegaraan menitik beratkan membentuk warga Negara Indonesia menjadi Negara yang cerdas dalam hal apapun dan memiliki prilaku yang baik. Dengan memiliki tujuan seperti memenuhi kebutuhan zaman dengan menjadikan pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan yang berbasis keilmuan, memiliki pendekatan interdisipliner, multidisiplin.

Berdasarkan wawancara penulis dengan Guru PPKn (Aziz Dewanti.Sh) SMP PGRI 4 Kota Jambi di peroleh informasi, kegiatan pada pembelajaran PPKn kelas VIII SMP PGRI 4 Kota Jambi masih kurang memuaskan dikarenakan Minat siswa dalam mempelajari PPKn relatif rendah, misalnya siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran, siswa tidak aktif dalam proses tanya jawab di kelas, siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan di depan kelas oleh guru.

Berdasarkan beberapa kali observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 18 Mei 2022 - 10 Juni 2022, penulis melihat beberapa kondisi siswa kelas VIII yang kurang memiliki minat dalam pembelajaran PPKn, dengan indikator minat belajar sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Minat Belajar PPKn

No	Indikator	Banyak Siswa	Presentase
1.	Tertarik dalam proses pembelajaran	8 siswa	15%
2.	Memberikan perhatian	5 siswa	9%
3.	Terlibat langsung	13 siswa	25%
4.	Memiliki perasaan senang	7 siswa	13%
5.	Ikut berpartisipasi	6 siswa	11%

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMP PGRI 4 Kota Jambi seperti terlihat pada tabel di atas, minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diketahui berada pada kategori rendah, siswa yang tertarik hanya 8 siswa dengan presentase 15%, siswa yang memberikan perhatian 5 siswa dengan presentase (9%), siswa yang ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran 13 siswa dengan presentase (25%), siswa yang memiliki perasaan senang 7 siswa dengan presentase (13%), siswa yang ikut berpartisipasi 6 siswa dengan presentase (11%), dari hasil presentase terlihat bahwa tingkatan minat belajar siswa sangat rendah, sejalan dengan pendapat Wijaya Kusuma 2011:154 (Novitalina & Tarigan, 2018:633), dimana indikator yang memiliki tingkatan minat di bawah 50% di kategorikan cukup atau rendah.

Hal ini juga terlihat bagaimana cara siswa berpartisipasi di dalam kelas. Misalnya pada pelaksanaan kegiatan belajar dikelas, ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi yang dijelaskan guru di depan kelas. Beberapa siswa terlihat pasif dan tidak bersemangat saat belajar. seperti tidak mau bertanya jika ada yang tidak mereka ketahui sehingga mereka tidak dapat memahami materi pembelajaran, ada juga siswa yang lebih memilih mengobrol dengan teman sebangkunya di banding memperhatikan materi yang di

jelaskan. Masalah seperti ini jika di biarkan dan di abaikan akan berakibatkan pada nilai siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar seorang siswa sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan atau kegagalan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut (Slameto, 2021:180) minat merupakan perasaan menyukai dan tertarik terhadap suatu objek serta kegiatan yang melibatkan diri sendiri tanpa adanya yang memaksa. Minat di perlihatkan dengan rasa suka atau menyenangkani sesuatu.

Berdasarkan pengamatan di atas, hendaknya guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat berupa media pembelajaran yang semenarik mungkin agar dapat membangkitkan minat belajar siswa. (Suryani, 2018:3) menyebutkan media adalah informasi yang disampaikan dalam bentuk saluran apapun yang menyampaikan suatu pesan dari sumber pesan ke penerimanya. Media mampu membangkitkan pikiran dan membangkitkan semangat serta kesiapan siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Media sangat berguna sebagai alat perantara guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Salah satu sarana yang dapat digunakan adalah alat peraga pembelajaran visual berupa kartu kuartet bergambar agar mudah diakses oleh siswa.. (Karsono et al., 2014:45) menjelaskan kartu kuartet merupakan alat penunjang sebagai media pembelajaran yang memiliki keunikan dari bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik, permainan ini di kemas secara menarik namun masih memuat bahan ajar di dalamnya.

Permainan kartu kuartet dapat menjadi media yang efektif pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dimana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat siswa. Menurut pendapat dari (Riset et al., 2022:44) di jelaskan bahwa media kartu kuartet merupakan permainan kartu yang menggunakan rangkaian keterkaitan kolaborasi seri dan gambar sebagai muatan pada kartu, dengan menggunakan media kartu kuartet mampu memberikan peningkatan pada minat belajar siswa. Berdasarkan pendapat

(AP, 2022:203) setelah dilakukan pengujian hipotesis dengan statistik inferensi menunjukkan bahwa permainan kartu kuartet memberikan hasil yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini juga sesuai dengan penelitian oleh M. Hidayat (AP, 2022:203) penggunaan media kartu kuartet berpengaruh terhadap minat belajar siswa, karena media kartu kuartet sangat mudah digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

Cara permainan pada Kartu Kwartet membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok dan rata-rata anggota kelompok memiliki empat kartu, jika salah satu dari anggota kelompok ingin mencari pasangan dari kartu yang ia miliki maka dapat menyebutkannya langsung kepada anggota kelompoknya sesuai bentuk kartu apa yang ingin dicari. Permainan ini dilakukan secara berulang-ulang sampai semua kartu terkumpul dengan tema yang sama, permainan berulang itu akan memudahkan peserta didik mengingat materi pelajaran tanpa harus memaksa untuk menghafal materi pelajaran

Berdasarkan uraian di atas maka penulis memutuskan meneliti **“Pengaruh Media Pembelajaran PPKn Berbasis Kartu Kwartet Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PGRI 4 Kota Jambi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari Latar Belakang di atas sehingga penulis dapat menyimpulkan beberapa identifikasi masalah.

1. Siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru di depan kelas
2. Siswa dalam pembelajaran terlihat pasif dan tidak bersemangat
3. Siswa tidak mau bertanya jika tidak mengetahui sesuatu

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi penelitian dengan memfokuskan pada masalah.

1. Subjek penelitian di batasi pada siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Kota Jambi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang penulis temukan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah pengaruh media pembelajaran PPKn berbasis kartu kwartet dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini “Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran PPKn berbasis kartu kwartet terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Kota Jambi”

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara Teoretis

Dapat memberikan masukan tentang pengetahuan media pembelajaran kartu kwartet terhadap minat belajar dan dapat menjadi pedoman bagi kegiatan penelitian sejenis selanjutnya.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi sekolah, penulis berharap dari selesainya penelitian ini dapat berguna bagi pihak sekolah khususnya pada pembelajaran kewarganegaraan melalui penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis kartu kwartet.
- b. Bagi para pendidik, penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan atau masukan bagi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik di sekolah.
- c. Bagi siswa, berharap penelitian ini mampu meningkatkan minat mereka pada pembelajaran PPKn sehingga membuat mereka lebih aktif dan tertarik.
- d. Meningkatkan pengetahuan penelitiannya.

1.7 Definisi Operasional

1. Minat Belajar

Minat merupakan perasaan menyukai dan tertarik terhadap suatu objek, dimana rasa ketertarikan itu langsung melibatkan diri sendiri tanpa adanya seseorang yang memaksakan. Pada dasarnya minat diartikan dapat menerima hubungan yang melibatkan diri sendiri dalam kegiatan apapun. Pengertian minat adalah segala bentuk yang menimbulkan rasa ketertarikan terhadap sesuatu yang amat penting, sehingga rasa ketertarikan akan menimbulkan minat tanpa adanya paksaan dari luar.

2. Media Kartu Kwartet

Media kartu kwartet sebagai media pembelajaran memiliki keunikan jika dilihat dari bentuk permainannya, dimana bersifat kompetitif dan menarik. Jika menarik tentu saja dapat membuat peserta didik memfokuskan perhatiannya pada suatu objek.