

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SMA dan menjadi wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan suatu penggunaan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan tercipta suasana yang kondusif.

Selama ini kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, guru menggunakan model konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan/tugas ). Kegiatan belajar mengajar terfokus pada guru dan sebagian besar waktu pelajaran digunakan siswa untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa bosan dan berakibat pada sulitnya siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan.

Guru yang baik dan profesional biasanya dalam mengajar akan menggunakan model pembelajaran tertentu yang diyakini kan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan terarah. Model pembelajaran merupakan komponen penting yang harus diterapkan guru dalam melaksanakan tugasnya

sebagai pengajar atau pendidik. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran mampu mempengaruhi interaksi, minat belajar serta suasana kelas dalam proses belajar mengajar.

Menurut Istarani (2012:1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan tentu banyak sekali model pembelajaran yang selama ini telah banyak digunakan. *Take and Give* adalah salah satu model pembelajaran yang telah lama dipergunakan dan dapat dimodifikasi sesuai keadaan.

Untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif, perlu kiranya menggunakan model *take and Give* yang sudah termasuk salah satu dari 58 model pembelajaran inovatif menurut Istarani.

Dengan memperhatikan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas X SMA SWASTA PENCAWAN MEDAN Tahun Pelajaran 2012/2013”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam Buku pedoman penulisan skripsi Fakultas Ilmu Sosial UNIMED Jurusan PP-Kn (2005 : 10) dikatakan bahwa : Identifikasi masalah berisi sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti itu dalam lingkup masalah yang lebih luas dibandingkan dengan perumusan masalah.

Melihat latar belakang masalah yang telah diungkapkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang sesuai dengan penelitian ini :

1. Pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dengan menggunakan model *take and give*.
3. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran PKn.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah dan telah teridentifikasi meski tidak secara keseluruhan maka perlu untuk membuat suatu batasan agar masalah yang diteliti lebih terfokus, terperinci, sistematis dan mendalam.

Sesuai pertimbangan keterbatasan yang ada, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa.

2. Hasil belajar yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dengan menggunakan model *take and give*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana hasil belajar yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dengan menggunakan model *take and give*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Menetapkan tujuan penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting sebab dalam bertindak atau untuk melakukan suatu kegiatan harus disertai dengan tujuan pelaksanaan kegiatan tersebut. Demikian juga halnya dengan penelitian ini mempunyai tujuan.

Sebagaimana dengan dikemukakan oleh Arikunto (2003 : 19) mengatakan :

“ Apabila problematika penelitian sudah berhasil diidentifikasi, dibatasi dan dirumuskan langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan penelitian apabila problematika penelitian menunjukkan pertanyaan mengenai apa yang tidak diketahui oleh peneliti untuk dicari jawabannya melalui kegiatan penelitiannya maka tujuan penelitiannya menyebutkan tentang apa yang ingin diperoleh. Oleh karena itu antara problematika dengan tujuan penelitian terdapat hubungan rumusan yang sangat erat”.

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa.

2. Untuk mengetahui hasil belajar yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dengan menggunakan model *take and give*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *take and give* terhadap minat belajar siswa dapat diharapkan member sejumlah manfaat, antara lain :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan pendidikan, khususnya mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *take and give* dalam pembelajaran PKn.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi SMA SWASTA PENCAWAN MEDAN untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran PKn.
3. Sebagai penambah wawasan pengetahuan bagi peneliti dan pembaca tentang permasalahan yang diteliti.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang relevan.