

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan diharapkan dapat tercipta manusia yang berkualitas yang akan mendukung tercapainya sasaran Pendidikan Nasional, pernyataan ini sejalan dengan Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Angka 1.

Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah meliputi kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagai proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang dimaksud seperti guru, siswa, kurikulum, fasilitas sekolah serta lingkungan. Sesungguhnya semua faktor tersebut saling mendukung, namun yang paling esensial adalah faktor guru dan siswa. Apabila seorang guru tidak dapat memahami kebutuhan siswanya maka dipastikan guru kurang berhasil membawa siswa untuk masuk ke dalam kebermaknaan dunia pembelajaran, yang mengakibatkan dampak buruk kepada hasil belajar siswa.

Profesionalisme seorang guru bukanlah semata pada kemampuannya untuk menyalurkan ilmu pengetahuan secara teoritik, tetapi profesionalisme guru juga berbicara mengenai kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi para siswanya. Hal ini disebabkan saat guru dalam pelaksanaan pembelajaran menarik dan bermakna inilah yang akan menjadi fondasi bagi para siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan suatu mata pelajaran yang telah diajarkan sejak SD hingga Sekolah Menengah bahkan sampai Perguruan Tinggi. Pada dasarnya sebutan PPKn telah digunakan pada kurikulum 1994, hingga akhirnya pada Tingkat Satuan Pendidikan berganti nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan dan berubah nama kembali menjadi PPKn dalam kurikulum 2013. PPKn merupakan mata pelajaran yang memang wajib ada mulai SD hingga SMP seperti yang telah dicantumkan pada Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1.

PPKn merupakan salah satu pembelajaran yang bertujuan sebagai upaya pembentukan karakter setiap individu yang mempelajarinya yang dijadikan sebagai bagian dari pendidikan politik masyarakat. Tujuan ini dikemukakan oleh Mardenis (2016: 14) yang menyatakan dua poin tujuan dari PPKn, yakni; Sebagai usaha yang dilakukan guna membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila sehingga pada akhirnya generasi yang terbentuk akan yang memiliki jiwa keagamaan, kemanusiaan, jiwa kebangsaan, menjunjung tinggi kemufakatan serta berjiwa sosial. Selain itu juga PPKn bertujuan sebagai pendidikan politik masyarakat, yang berguna dalam pembentukan masyarakat madani, masyarakat yang terbuka tidak tertutup baik dalam mengembangkan diri maupun menerima segala masukan, yang tanggap dan respon terhadap segala kejadian atau peristiwa, serta memahami hak dan kewajibannya sebagai warga Negara yang baik.

Dari poin yang diungkapkan oleh Mardenis di atas mengenai tujuan PPKn dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran PPKn guru tidak hanya mengajar

namun lebih dari itu adalah mendidik karena berkenaan dengan pembentukan karakter, jadi bukan hanya menyalurkan ilmu pengetahuan semata. Untuk itu perlu sekali agar pembelajaran yang di ajarkan kepada para siswa tidak berlalu begitu saja tapi mampu membawa dampak positif dalam kehidupan mereka sehingga setiap materi yang mereka pelajari dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Harapan untuk pembelajaran PPKn yang telah dipaparkan di atas tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi. Kenyataannya di lapangan, berdasarkan hasil observasi di SMP PGRI-4 Medan disimpulkan beberapa point penting antara lain; Masih rendahnya nilai siswa dari hasil pembelajaran PPKn dengan hasil nilai yang tidak mencapai KKM yang berlaku di sekolah karena diakibatkan siswa tidak menguasai pembelajaran yang telah dibahas, pembelajaran berpusat kepada guru bukan kepada siswa sehingga pembelajaran kurang melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar padahal seharusnya dengan pendekatan yang berpusat kepada siswa akan membangun keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru kurang menggunakan model maupun media yang bervariasi pada setiap materi, ini menyebabkan situasi kelas yang monoton dalam belajar. Siswa hanya diajarkan secara teoritis dengan hapalan sehingga siswa hanya membayangkan namun tidak memahami secara langsung yang mereka pelajari ini mengakibatkan pembelajaran yang dipelajari kurang memiliki makna, siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran yang justru asik dengan dunia sendiri seperti ribut dengan berbicara bersama teman semeja dan mengganggu temannya dari meja yang berbeda yang disebabkan kurangnya motivasi siswa

dalam belajar karena Guru kurang membangkitkan motivasi para siswanya saat melaksanakan proses pembelajaran.

Pemaparan masalah tersebut menyiratkan kebermaknaan dalam pembelajaran PPKn yang harusnya terealisasi dengan baik justru tidak terealisasi dengan baik. Data yang diperoleh pada ujian ulangan mata pelajaran kelas VII SMP PGRI-4 Medan tahun ajaran 2017/ 2018 baik pada semester ganjil maupun pada semester genap dari 29 siswa, banyak siswa yang tidak memenuhi ketuntasan secara individu karena tidak memenuhi KKM yang berlaku di sekolah yakni nilai 70. Perolehan nilai dari 29 orang siswa di kelas VII SMP PGRI-4 Medan akan disajikan pada tabel 1.1 seperti di bawah ini.

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Ulangan Semester Mata Pelajaran PPKn kelas VII SMP PGRI-4 Medan Tahun Ajaran 2017/ 2018

No	Tahun Pelajaran	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
1	2017/ 2018 (Ganjil)	50,00	88.00	67,51
2	2017/ 2018 (Genap)	40,00	90.00	68,93

Sumber: Guru Mata Pelajaran PPKn Kelas VII SMP PGRI-4 Medan

Dari tabel 1.1 di atas dapat di simpulkan bahwa rata-rata nilai ulangan siswa baik pada semester ganjil, maupun pada semester genap tidak memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini harusnya menjadi perhatian khusus untuk guru mata pelajaran PPKn, untuk menyadari kelemahan-kelemahan yang mungkin saja terjadi pada guru atau juga pada siswa.

Kurangnya perhatian guru terhadap model maupun pendekatan yang digunakan akan berdampak kepada motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting diperhatikan oleh seorang guru, tanpa adanya motivasi maka gairah belajar seorang siswa tidak akan ada.

Sardiman (2007: 75) menyatakan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Uno (2011: 23) menyatakan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang melakukan kegiatan belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang pada umumnya dengan beberapa indikator pendukung meliputi; hasrat juga keinginan berhasil, dorongan juga kebutuhan dalam belajar, harapan juga cita-cita untuk masa depan, penghargaan dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa motivasi dalam belajar adalah salah satu hal mutlak yang harus dimiliki oleh siswa untuk membantu guru dalam mencapai keberhasilan perencanaan pembelajaran, oleh sebab itu guru memiliki tugas tidak hanya sebatas menyalurkan ilmu namun juga sebagai motivator bagi siswa.

Karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada zaman sekarang adalah mereka sangat senang dengan mengikuti perkembangan musik tanah air bahkan mancanegara. Terbukti viralnya lagu *Syhantik* milik penyanyi dangdut Siti Badriah, lagu *Selow* milik youtuber Wahyu, lagu *You are the reason*

milik Calum Scotth, hingga lagu *Dududu* milik girls pop Korea Black Pink tidak hanya selalu dinyanyikan oleh orang-orang dewasa namun juga hingga siswa SMP. Lagu yang viral tersebut sebenarnya kurang cocok untuk siswa SMP karena makna lagu tersebut memang cocok untuk individu yang cukup dewasa untuk menanggapi makna yang di kandung lagu tersebut. Namun lagu tersebut dapat dijadikan sebagai referensi untuk menggabungkan pembelajaran dengan musik sehingga pembelajaran yang diajarkan oleh Guru dapat merangsang kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan dalam rangka mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, maka kualitas pembelajaran PPKn perlu ditingkatkan secara berkelanjutan. Hal ini karena PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan diri, sehingga diharapkan mampu membentuk siswa yang memiliki mental kuat dalam mengikuti perkembangan zaman, dan mempunyai sikap yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. PPKn diajarkan sebagai bekal untuk menghadapi masa yang sekarang bahkan membentengi diri dari segala tantangan dan pesatnya perkembangan teknologi pada kehidupannya di masa mendatang.

Untuk mengatasi berbagai masalah tersebut, diperlukan suatu strategi yang harus direncanakan baik oleh guru disertai dengan model maupun media yang akan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran yang diajarkan kepada siswa lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Dengan menggunakan model maupun media akan menjadikan siswa menjadi lebih aktif bahkan mudah memahami materi pelajaran

yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa yang sebelumnya rendah akan dapat diperbaiki menjadi lebih baik dan mencapai target ketuntasan minimal.

Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Rusman (2013:16) yang menyatakan Pendidikan abad ke-21 merupakan arus yang menjembatani suatu perubahan, di mana Peran guru bukan hanya sebagai penyalur ilmu saja, bukan juga sebagai satu-satunya sumber belajar yang biasa melakukan apa saja, melainkan guru sebagai bertindak mediator dan fasilitator untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya sehingga antar guru dan siswa mempunyai peran yang sama-sama penting.

Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, model pembelajaran *Quantum teaching* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat melibatkan siswa secara aktif. Keaktifan siswa terbentuk dikarenakan model pembelajaran *Quantum teaching* memanfaatkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik dengan *orkestrasi music* yang dapat membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan. Jadi bukan hanya untuk merangsang keaktifan siswa, model ini juga sesuai dengan perkembangan zaman siswa SMP saat ini karena dapat melibatkan lagu masa kini.

Di beberapa penelitian *Quantum teaching* lebih sering digunakan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Yanuarti dan Sobandi (2016: 16) mengemukakan bahwa *Quantum teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan *Quantum teaching* merupakan model pembelajaran yang membawa nuansa yang berbeda dimana siswa aktif dalam berbagai kegiatan

yang dilaksanakan, baik menyatakan pendapat, berdiskusi, bahkan giat dalam pengerjaan tugas.

Penelitian lain yang memperkuat alasan peneliti dalam menggunakan *Quantum teaching* adalah penelitian oleh Ramlan (2017: 3) yang menyatakan: *Quantum teaching is one of methods in learning that is not only useful to have a good impact on student learning outcomes but it turn out to be useful in increading motivation to achieve success and able to make students enthusiastic in carrying out learning activities.*

Penelitian oleh Ramlan ini mengemukakan bahwa model *Quantum teaching* tidak hanya beresensi pada peningkatan hasil belajar saja namun juga kepada peningkatan motivasi dan antusiasme siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai pelengkap untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menarik. Hasnida (2015: 34) menyatakan bahwa media sering diidentikkan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan, namun peralatannya bukanlah hal yang terpenting namun pesan belajar yang dibawa oleh media atau guru yang memanfaatkannya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah audio disertai visual yang dikemas dalam suatu video pada aplikasi *Camtasia Studio*. Adi (2014: 1) menyatakan *Camtasia Studio* merupakan salah satu *software* multimedia yang memiliki berbagai fungsi dalam pengelolaan video baik berupa untuk editing film ataupun video tutorial.

Model pembelajaran *Quantum teaching* yang dikemas dalam video pembelajaran *camtasia* studio dibahas oleh Sulistyaningrum (2017: 165) menyatakan bahwa model pembelajaran *Quantum teaching* terhadap Video pembelajaran berbasis *camtasia* pada mata pelajaran IPA praktis digunakan dan menambah ketertarikan untuk siswa karena memunculkan animasi-animasi penambah motivasi siswa.

Walaupun berbagai penelitian yang mengemukakan mengenai *Quantum teaching* dimanfaatkan dalam mata pelajaran diluar PPKn, namun bukan berarti *Quantum teaching* tidak dapat diterapkan ke dalam mata pelajaran PPKn. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh *Quantum teaching* Dengan Media Pembelajaran *Camtasia* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PPKn Kelas VII SMP PGRI-4 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya nilai siswa dari hasil pembelajaran PPKn dengan hasil nilai yang tidak mencapai KKM yang berlaku di sekolah karena di sebabkan siswa tidak menguasai pembelajaran yang telah dibahas.
2. Pembelajaran berpusat kepada guru bukan kepada siswa sehingga pembelajaran kurang melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar padahal seharusnya dengan pendekatan yang berpusat kepada siswa akan membangun keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Guru kurang menggunakan model maupun media yang bervariasi pada setiap materi di PPKn, ini menyebabkan situasi kelas yang monoton dalam belajar
4. Siswa hanya diajarkan secara teoritis dengan hapalan sehingga siswa hanya membayangkan namun tidak memahami secara langsung yang mereka pelajari, ini akan mengakibatkan pembelajaran yang kurang memiliki makna.
5. Siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran yang justru asik dengan dunia sendiri seperti ribut dengan berbicara dengan teman sejeza dan mengganggu temannya dari meja yang berbeda yang disebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar karena Guru kurang membangkitkan motivasi para siswanya saat melaksanakan proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada aspek penerapan model pembelajaran *Quantum teaching* dengan bantuan media pembelajaran sebagai perlakuan.
2. Penelitian ini dibatasi pada pemberian motivasi belajar
3. Penelitian ini juga dibatasi dengan pembuktian hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar PPKn siswa yang diajarkan dengan model *Quantum teaching* menggunakan media *camtasia* dengan hasil belajar PPKn siswa yang diajarkan dengan model *Quantum teaching* menggunakan media gambar?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar PPKn siswa berdasarkan tingkatan motivasi belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PPKn siswa yang diajarkan dengan model *quantum teaching* menggunakan media pembelajaran *camtasia* dengan siswa yang diajarkan dengan model *quantum teaching* menggunakan media gambar.
2. Untuk membuktikan adanya perbedaan signifikan hasil belajar PPKn siswa berdasarkan tingkatan motivasi belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian yang diuraikan diatas, diharapkan hasil penelitian ini akan memiliki kebermanfaatan, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan dalam memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan maupun kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini untuk Guru antara lain:

- 1) Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif khususnya dalam pembelajaran PPKn
- 2) Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai tingkat siswa yang berada pada kelas VIIA dan kelas VIIB, sehingga dengan mengetahui motivasi siswa yang rendah Guru dapat melakukan perbaikan kedepan.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini untuk siswa antara lain:

- 1) Penelitian ini dapat membantu meningkatnya hasil belajar siswa khusus pada pembelajaran PPKn di kelas VII SMP PGRI-4
- 2) Penelitian ini juga dapat membantu dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

c. Sekolah

Sebagai masukan untuk sekolah dalam memahami kebutuhan para siswa dalam belajar dan kebutuhan guru dalam mengajar, hal ini guna meningkatkan mutu dari sekolah.

d. Peneliti Lain

Untuk para peneliti yang lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang serupa dengan kombinasi yang berbeda.

e. Dinas Terkait

Penelitian ini dapat membantu dinas yang terkait, seperti dinas pendidikan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan mutu pendidikan sehingga memberikan perspektif baru mengenai gambaran situasi dan kondisi sekolah maupun proses belajar mengajar di kelas.