

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap proses pembelajaran, terutama pembelajaran di sekolah akan dilihat hasil belajarnya. Untuk mengetahui hasil belajar siswa bisa dilakukan melalui tes, misalnya ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana seorang siswa telah menguasai materi baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Sudjana, 2009: 53). Hal senada juga diungkapkan oleh Oemar Hamalik (1995: 48) bahwa hasil belajar adalah “perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang”.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Slameto (2012: 54), menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Menurut Slameto (2012: 54), Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Faktor eksternal yang berpengaruh dalam belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor keluarga dapat meliputi cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor masyarakat dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, dan media massa.

Berdasarkan faktor internal tersebut, minat turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Slameto (2012:180) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Minat dapat pula diekspresikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas, misalnya dalam

proses belajar di kelas, siswa menjadi cenderung aktif karena dia menyukai pelajaran tersebut.

Minat yang dimiliki oleh seseorang tidak dibawa sejak ia lahir. Namun minat itu akan muncul seiring berjalannya waktu. Minat terhadap sesuatu akan mendorong seseorang untuk mau belajar. Sehingga minat akan membantu seseorang untuk dapat mempelajarinya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Mustika (2010) yang berjudul “Penerapan Metode Make a Match untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Jiken”, diperoleh temuan bahwa metode ini dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa. Metode ini dilaksanakan supaya kegiatan pembelajaran bervariasi, sehingga tidak membosankan. Untuk variabel minat, pada siklus I persentasenya sebesar 77,14%, pada siklus II persentasenya sebesar 95%. Untuk variabel prestasi belajar, pada siklus I persentasenya sebesar 65,05%, sedangkan pada siklus II persentasenya sebesar 75,14%. Dari peningkatan angka persentase tersebut maka dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan minat dan prestasi belajar siswa.

Hal senada juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Lilik Rosali yang berjudul “Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII SMP N 4 Depok”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut telah terjadi peningkatan pada partisipasi siswa. Pada siklus I angka persentasenya sebesar 50%,

sedangkan pada siklus II angka persentasenya sebesar 62,4%, dan pada siklus III angka persentasenya sebesar 87,1%. Berdasarkan peningkatan persentase pada setiap siklus, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan partisipasi siswa setelah diberi perlakuan dengan media Teka-Teki Silang.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, metode ataupun media turut mempengaruhi minat serta hasil belajar siswa. Maka sebaiknya guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan berbagai teknik mengajar agar proses pembelajaran menjadi aktif, efektif, dan efisien. Namun kenyataannya, sering dijumpai bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah saja, tanpa mengombinasikan dengan metode lain. Akibatnya, interaksi dengan siswa menjadi kurang, sehingga kelas menjadi cenderung pasif. Metode ceramah yang tidak dibarengi dengan metode pembelajaran lain cenderung membosankan, sehingga dapat menyebabkan menurunnya minat belajar siswa, terutama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang cenderung teoritis. Jika guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah saja maka siswa cenderung menjadi bosan karena hanya mendengarkan materi.

Minat yang rendah terhadap mata pelajaran PKN akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang tidak tertarik terhadap materi pelajaran tertentu akan cenderung untuk malas mempelajarinya. Hal ini yang kemudian berpengaruh terhadap nilai yang didapatnya ketika dilakukan tes/ujian. Begitu pula sebaliknya, jika seorang siswa menaruh

minat terhadap mata pelajaran tertentu dia akan cenderung untuk ingin mengetahui apa isi materi dari pelajaran tersebut, sehingga dia pun akan berusaha untuk mempelajarinya. Oleh karena itu perlu dibuat suatu media yang menyenangkan dalam mengajarkan mata pelajaran PKN sehingga dapat menarik siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan yakni menggunakan *games* dalam hal ini adalah media *puzzle*.

Puzzle merupakan permainan yang didasarkan pada sebuah teka-teki. Untuk menyelesaikan teka-teki tersebut dibutuhkan konsentrasi dan kerjasama. Memang melelahkan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, namun ketika kepingan-kepingan tersebut telah berhasil disusun maka akan ada rasa kepuasan dalam diri, seperti ”ya, aku berhasil”.

Puzzle adalah sebuah teka-teki untuk memecahkan masalah atau teka-teki yang menguji kecerdikan dalam pemecahan masalah. Teka-teki sering dibuat sebagai bentuk hiburan, tetapi bisa juga berasal dari matematika serius atau masalah-masalah logistik. Solusi untuk *puzzle* mungkin membutuhkan pola menciptakan urutan tertentu. Orang dengan kecerdasan penalaran induktif tinggi mungkin lebih baik memecahkan teka-teki ini daripada yang lain. ([http://Tarigan.yahoo.com/2009/puzzle-wikipedia the free encyclopedia.html](http://Tarigan.yahoo.com/2009/puzzle-wikipedia%20the%20free%20encyclopedia.html)).

Puzzle bermanfaat besar bagi perkembangan motorik halus dan perkembangan kognisi anak. Pedoman Penatar Pekerti AA yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen

Pendidikan Nasional menyebutkan ada delapan manfaat media, khususnya media *puzzle* dalam penyelenggaraan belajar dan pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran lebih menarik
3. Proses belajar lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
6. Proses belajar bisa terjadi kapan dan dimana saja
7. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses bahan belajar
8. Peran pengajar berubah kearah positif dan produktif

Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain:

1. Meningkatkan ketrampilan kognitif(*cognitive skill*)

Ketrampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak, dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

2. Meningkatkan ketrampilan motorik halus(*fine motor skill*)

Ketrampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

3. Meningkatkan ketrampilan sosial

Ketrampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak (pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html).

Salah satu jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu *Word Search Puzzle*. *Word search puzzle* merupakan pencarian kata, sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, dimana kata-kata telah dieja secara horizontal, vertikal, atau diagonal. Para pemain harus mencari kata yang spesifik guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Permainan ini membutuhkan kemampuan otak untuk melihat kata-kata yang tersembunyi di belakang gambar atau huruf ([http://annabowers.www.yahoo.com/teaching with puzzle/html](http://annabowers.www.yahoo.com/teaching%20with%20puzzle/html)).

Media *Word Search Puzzle* ini merupakan media yang mudah dibuat serta biayanya murah. Karena yang diperlukan hanyalah kertas dan pena saja. Selain itu media ini mudah dibawa kemana-mana dan tidak memerlukan listrik. Sehingga media ini bisa dimanfaatkan kapan saja ketika dibutuhkan. Untuk memecahkan teka-teki *word search puzzle* ini dibutuhkan ketelitian, ketekunan, serta kerjasama dengan anggota kelompok. Sehingga dapat menimbulkan interaksi siswa dengan siswa yang lain. Adapun keterbatasan dari penggunaan media *Word Search*

Puzzle ini adalah harus dapat menyesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan hal diatas maka penulis mengambil judul “*Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VII di SMP N 4 Wates*”.

B. Identifikasi Masalah

1. Di lapangan guru cenderung hanya menggunakan satu metode saja yakni metode ceramah tanpa dikombinasikan dengan metode lain.
2. Metode ceramah yang tidak dikombinasikan dengan metode lain cenderung menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan.
3. Kurangnya variasi metode mengajar turut mempengaruhi minat serta hasil belajar siswa.
4. Minat siswa yang rendah akan menyebabkan hasil belajar menjadi rendah juga.
5. Metode mengajar menggunakan media masih jarang dilakukan oleh guru, terutama penggunaan media *Word Search Puzzle*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah pada penggunaan media *Word Search Puzzle* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah media *Word Search Puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar PKn siswa kelas VII SMP N 4 Wates?
2. Apakah media *Word Search Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII SMP N 4 Wates?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap minat belajar PKn.
2. Mengetahui pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap hasil belajar PKn.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran yakni media *Word Search Puzzle* untuk meningkatkan minat serta hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi guru untuk memilih media pembelajaran serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta dapat meningkatkan hasil belajar.