

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan merupakan tanggung jawab seluruh *stakeholder* pendidikan yaitu guru, orang tua dan masyarakat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal, diharapkan dapat mengimpelementasikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang telah digariskan dalam kurikulum melalui berbagai factor yang mendukung terselenggaranya pendidikan di sekolah.

Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pendidikan di sekolah di antaranya adalah kondisi fasilitas sekolah, tersedianya sumber belajar, serta peran guru dalam melaksanakan pembelajaran. Semakin baik peran guru dalam proses pembelajaran semakin baik pula siswa dalam belajar dan pada akhirnya tujuan pembelajaran akan dicapai siswa dan kegiatan pembelajaran akan memberikan hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik, peran guru bukan hanya mentransper informasi kepada siswa, tetapi lebih dari pada itu guru diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan strategi pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran yang optimal. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran diharapkan dapat sesuai dengan karakteristik materi dan latar belakang siswa.

Perhatian terhadap penggunaan model pembelajaran berkenaan pula dengan pola kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru, diharapkan akan berlangsung dengan baik dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga kegiatan tersebut akan meningkatkan kreatifitas siswa secara optimal. Siswa yang

memiliki kreatifitas yang baik akan dapat lebih mudah memahami materi dan pada akhirnya akan memberikan kontribusi terhadap ketuntasan hasil belajar secara optimal.

Kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan siswa dengan indikator yaitu: 1) kreatifitas bertanya, 2) kreatifitas menjawab pertanyaan dan 3) kreatifitas mengerjakan tugas (Satori, 2010:3.53). Kreatifitas bertanya tampak pertanyaan-pertanyaan siswa terhadap materi yang diberikan baik pada saat penjelasan guru maupun pada saat diskusi kelas. Kreatifitas menjawab pertanyaan tampak pada kecekatan siswa dalam menjawab pertanyaan guru maupun pertanyaan temannya terhadap materi pembelajaran, demikian pula dengan kreatifitas mengerjakan tugas yang diberikan tampak pada ketepatan dan kesecapatan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan indikator-indikator kreatifitas sesuai penjelasan di atas menyimpulkan bahwa kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan masalah yang sangat penting karena berkenaan dengan keaktifan, keterlibatan serta kemampuan siswa dalam memahami materi dan kemudian dapat memberikan manfaat terhadap ketuntasan hasil belajar siswa dengan optimal.

Mulyasa (2006:164) mengemukakan bahwa ”proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi pengalaman belajar” Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreatifitas siswa dalam kelas akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, masih banyak guru yang tidak memperhatikan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Guru kurang memperhatikan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Sebagian besar guru, dominan menggunakan model ceramah dalam pembelajaran dan tidak ada upaya untuk memberikan

model yang bervariasi dengan model ceramah tersebut yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya kreatifitas siswa. Padahal kreatifitas sangat berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru sesuai dengan kompetensi.

Kenyataan yang ditemui peneliti pada saat melakukan observasi awal pada pembelajaran PKn di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo, guru belum menggunakan model pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan cara menjelaskan materi, kemudian menugaskan siswa berdiskusi kelas tanpa bimbingan guru. Pada kegiatan tersebut hanya sebagian siswa yang aktif terutama ketua-ketua kelompok. Sedangkan sebagian besar siswa sekedar duduk dan mendengarkan teman-temannya.

Pembelajaran yang dilakukan guru belum meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar. Guru terlalu memboros waktu dalam menjelaskan materi dan memboros waktu kegiatan diskusi pada akhirnya kegiatan pembelajaran belum selesai pada tingkat evaluasi. Di samping itu tugas-tugas yang diberikan guru pada siswa dalam bentuk mengisi lembaran kerja sebagian besar tidak selesai dikerjakan dengan baik.

Kegiatan pembelajaran PKn yang dilaksanakan guru berdampak pada kreatifitas siswa sangat rendah. Berdasarkan hasil pengamatan kreatifitas siswa pada Mata Pelajaran di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo, dari 30 orang hanya terdapat 16 orang atau 53% yang memiliki kreatifitas belajar pada kategori “Baik”, sedangkan sisanya 14 orang atau 47% pada kategori “Kurang Baik”

Berdasarkan data-data tersebut, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh Guru PKn di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo dan hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan guru belum

meningkatkan kreatifitas siswa di antaranya sebagian besar siswa tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran mata pelajaran PKn, siswa tidak memiliki kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan guru serta tidak memiliki kemampuan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Sebagai pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo, peneliti menawarkan pemecahan masalah melalui penggunaan model pembelajaran *Number Heads Together*. Model pembelajaran *Number Heads Together* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa karena model pembelajaran dilakukan dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok dan setiap anggota kelompok diberikan identitas nomor dan tugas yang dikerjakan bersama dalam kelompok. Spenser Kagan (dalam Hamzah,2008:18).

Melalui model pembelajaran ini siswa akan mengerjakan tugas yang berbeda pada setiap kelompok tetapi dalam bentuk kerja sama sehingga model ini dapat memotivasi siswa dalam belajar secara aktif dan pada akhirnya akan dapat berpengaruh pada kreatifitas siswa dengan optimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan formulasi judul yaitu: Meningkatkan Kreatifitas Siswa melalui Model Pembelajaran *Number Heads Together* pada Mata Pelajaran di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran yang digunakan guru belum optimal dan melibatkan siswa kreatif dalam belajar.

- b. Model pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak menggunakan model ceramah dan diskusi.
- c. Kreatifitas siswa pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 10 Kota Gorontalo sangat rendah.
- d. Sebagian besar siswa tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran mata pelajaran PKn
- e. Sebagian besar siswa tidak memiliki kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan guru.
- f. Sebagian besar siswa tidak memiliki kemampuan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah penggunaan model pembelajaran *Number Heads Together* dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada Mata Pelajaran di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo.

1.4 Pemecahan Masalah

Dalam upaya Meningkatkan Kreatifitas Siswa Melalui Model Pembelajaran *Number Heads Together* pada Mata Pelajaran di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo akan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan anggota kelompok 4-5 orang
- b. Setiap anggota kelompok diberikan identitas berupa nomor dan memberikan tugas kepada masing-masing anggota dalam kelompok.
- c. Setiap anggota kelompok mengerjakan tugas/soal melalui diskusi kelas
- d. Guru memanggil nomor dalam anggota kelompok untuk melaporkan hasil kerjanya secara bergiliran.
- e. Siswa membuat catatan singkat dan mengerjakan soal evaluasi

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada mata Pelajaran PKn melalui model pembelajaran *Number Heads Together* di Kelas VIIa SMP Negeri 10 Kota Gorontalo

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait yaitu bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah dan bagi peneliti sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian tindakan kelas ini bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas dalam proses belajar sehingga berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar sesuai dengan ketuntasan yang ditetapkan.

b. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini bermanfaat membisakan diri dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya tentang kreatifitas belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat sebagai masukan dalam perencanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan dalam upaya meningkatkan kompetensi lulusan

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang permasalahan-permasalahan pendidikan serta membiasakan diri dalam bersikap ilmiah dalam membantu solusi pemecahan permasalahan pendidikan.