

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu bentuk dari kebudayaan manusia dan juga sebagai syarat dalam perkembangan zaman dan perkembangan IPTEK sekarang ini, Oleh karena itu, perkembangan dunia pendidikan harus sejalan dengan perubahan zaman dan harus sesuai dengan perkembangan IPTEK. Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting di zaman sekarang ini, karena jika kita tidak memiliki pendidikan maka kita tidak akan tahu perkembangan zaman.

Pendidikan yang mendukung perkembangan pembangunan dimasa depan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik sehingga mereka mampu memecahkan masalah-masalah yang akan terjadi dimasa yang akan datang. Maka dari itu, dalam rangka mengembangkan potensi dan kreatifitas siswa, peran sekolah dan peran guru sangat dibutuhkan. Seperti yang tercantum Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa “pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah sebagai tempat pendidikan pertama. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.”

Sekolah adalah salah satu sarana formal penyalur pendidikan dan juga sebagai suatu wadah pengembangan potensi dan kreatifitas siswa. Namun, sekolah tidak akan ada artinya, tanpa peran dari seorang guru. Karena yang

menjalankan pendidikan dan yang melakukan pembelajaran adalah guru. Guru merupakan kunci keberhasilan dari siswa. Oleh sebab itu, guru yang professional adalah mereka yang sudah dibekali dengan pengetahuan yang luas, sehingga mampu membina, mengajar dan mendidik siswanya. Akan tetapi, pada kenyataannya sesuai observasi dan wawancara pada hari Selasa Tanggal 13 Agustus 2013, pada Jam 07:30 di SMP Negeri 2 Taopa pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru masih banyak menggunakan metode ceramah pada saat mengajar dalam kelas. Pada metode ini guru yang berperan aktif dan siswa hanya menunggu informasi yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa terlihat kurang aktif dan pasif. Hal tersebut akan mempengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn, dan akibatnya pada saat ujian nanti nilainya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Di kelas VII tersebut jumlah siswanya 29 orang yang terdiri dari 14 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki. Selama ini dalam hal bertanya dan menjawab siswa masih kurang aktif, Sehingga pada saat evaluasi hasil belajar siswa masih dibawah KKM 75, yang nilainya tuntas atau 75 keatas hanya 10 orang atau 34,48% sedangkan yang nilainya dibawah dari 75 atau tidak tuntas terdiri dari 19 orang atau 65,52%.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang hanya sibuk dengan kegiatan masing-masing. ada yang hanya asyik bermain HP, ada yang hanya bercerita dengan teman, dan ada juga yang hanya pura-pura saja memperhatikan guru, padahal guru di depan kelas sedang menerangkan pelajaran. Hal demikian terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu

faktor kebosanan. siswa-siswa merasa bosan karena model ataupun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut hanya monoton pada satu metode saja.

Hal ini sangat memprihatinkan, sehingga dibutuhkan sebuah model baru yang dapat membantu siswa agar mereka lebih memahami materi yang diajarkan pada saat pembelajaran. Salah satu model yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah model pembelajaran *scramble*. Pemahaman yang dimaksudkan adalah siswa lebih aktif dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Model ini, akan sangat membantu untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pkn. Sebab dalam model ini siswa dilatih untuk berfikir kreatif. Sehingga guru bisa mengetahui apakah siswa paham dengan pelajaran yang telah diberikan atau tidak. Sejalan dengan pemikiran di atas dan dengan permasalahan yang ada, maka penulis sangat tertarik untuk mengangkat judul **“Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas VII SMP Negeri 2 Taopa, Kecamatan Taopa, Kabupaten Parigi moutong.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut

1. Kurangnya model dan metode pembelajaran yang dipakai dan hanya menggunakan metode ceramah
2. Kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn
3. Siswa kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan

1.3 Rumusan Masalah

berdasarkan Identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: **Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran PKn di kelas VII SMP Negeri 2 Taopa ?**

1.4 Pemecahan Masalah

Dari permasalahan di atas, maka pemecahan masalah yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah model pembelajaran *scramble*. Sebab dalam model ini siswa dilatih untuk berfikir kreatif dengan cara mencari jawaban yang hurufnya telah teracak. Langkah-langkah

1. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menyampaikan materi pelajaran. Kegiatan ini guru menanamkan konsep materi.

4. Guru menyiapkan kartu soal yang telah dibuat untuk proses pembelajaran.
5. Guru menyiapkan kartu jawaban dengan diacak nomornya sehingga anak dapat mencari jawaban yang tepat.
6. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing siswa
7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal dan mencari jawaban yang sesuai.
8. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VII SMP Negeri 2 Taopa, Kecamatan Taopa, Kabupaten Parigi Moutong.

1.6 Manfaat Penelitian

2. Bagi Sekolah

Dijadikan sebagai masukan bagi guru-guru yang ada di sekolah SMP Negeri 2 Taopa sebagai bahan pertimbangan melakukan peningkatan kinerja dalam pengajaran.

3. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru agar lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn.

4. Bagi Siswa

Sebagai masukan bagi siswa agar lebih aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

5. Bagi Peneliti

Agar menambah pengetahuan tentang model-model pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas.