

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan satu istilah yang sering di lontarkan oleh berbagai pihak sebagai alat ampuh untuk melakukan perubahan terhadap kehidupan suatu masyarakat kearah yang lebih baik. Bagi masyarakat yang kurang maju atau tertinggal dari masyarakat lainnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang diharapkan berdambak positif bagi peningkatan berbagai aspek kehidupan lainnya. Pembangunan pendidikan digunakan sebagai suatu wahana proses transisi yang disengaja atau terencana agar berbagai segi kehidupan system social yang terkenanya dapat meningkat atau menjadi lebih baik.

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam pembangunan bangsa. Karakter suatu bangsa dibangun melalui pendidikan. Melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa menyongsong masa depan yang lebih baik. Banyak faktor yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan proses pendidikan. Salah satunya adalah kualitas guru yang akan terjun langsung di institusi pendidikan. Guru diharapkan memiliki kemampuan yang memadai dan memenuhi standar kompetensi sebagai seorang guru yang salah satunya adalah kompetensi ilmu pengetahuan tentang ilmu kependidikan. Ilmu kependidikan yang perlu dikuasai cukup banyak meliputi ilmu pendidikan, filsafat pendidikan, psikologi perkembangan, psikologi pendidikan, dan masih banyak lagi yang perlu dipahami dan dikuasai. Psikologi pendidikan perlu di pelajari oleh guru sebagai pendidik

dan mahasiswa sebagai calon guru untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan itu sendiri.

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistic, yang memungkinkan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer di atas dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian pendidikan seyogyanya menjadi wahana strategis bagi upaya mengembangkan segenap potensi individu, sehingga cita-cita membangun manusia Indonesia seutuhnya dapat tercapai.

Sehubungan dengan fungsi tujuan yang demikian penting itu, maka menjadi keharusan bagi pendidik untuk memahaminya. Kekurangpahaman pendidik terhadap tujuan pendidikan dapat mengakibatkan kesalahan di dalam melaksanakan pendidikan. (Langeveld, 2008:37).

Menurut Sugihartono dkk, (2007:3-4), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Kemudian, menurut Sri Rumini dkk. (2006:16), pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar, sengaja, dan bertanggung jawab yang dilakukan oleh seorang pendidik terhadap anak didiknya untuk mencapai tujuan kearah yang lebih maju.

Menurut John Dewey (dalam Riant Nugroho 2008 : 19), bahwa pendidikan dapat dipahami sebagai sebuah upaya “konservatif” dan “progresif” dalam bentuk pendidikan sebagai pendidikan sebagai formasi, sebagai rekapitulasi dan retrospeksi, dan sebagai rekonstruksi.

Menurut Michael Rutz (dalam Riant Nugroho 2008: 20), bahwa pendidikan berawal dari fakta bahwa manusia mempunyai kekurangan. Pendidikan merupakan jawaban untuk membuat manusia menjadi lengkap. Dikatakan Rutz “ (karena) setiap pribadi selalu mempunyai defisit (maka) pendidikan adalah suatu proses kompensatoris yang dapat membantu anak didik untuk sedapat-dapatnya menutupi defisit tersebut”.

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya pendidikan merupakan usaha mendewasakan dan memandirikan manusia melalui kegiatan yang terencana dan disadari melalui kegiatan belajar dan pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru.

Berkaitan dengan pendidikan formal proses pembelajaran merupakan salah satu indikator yang sangat penting dalam mewujudkan visi dari pada bangsa ini, yakni mencerdaskan dan membuat anak bangsa menjadi pribadi yang kreatif dan berahlak mulia, sehingga belajar mencapai hasil yang maksimal dan mempengaruhi aktivitas yang ditunjukkan oleh siswa, yang merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang di maksud adalah kegiatan yang mengarah pada menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Bonopantai ini seharusnya berlangsung menarik, namun kenyataan yang ada, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktivitas, kreativitas, dan ide-ide cemerlang itu tidak

ada, kelas yang ada hanyalah kelas yang pasif dimana hanya terjadi pemberian materi dan hanya mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Permasalahan ini yang ditemui peneliti pada saat melakukan observasi awal hasil belajar PKn pada pertengahan semester tahun pelajaran 2013-2014 di Kelas X/6 SMA Negeri 1 Bonepantai Kabupaten Bone Bolango, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak tuntas hasil belajar pada KKM 75. Secara rinci dari jumlah siswa 27 orang, siswa yang memperoleh nilai 80 sebanyak 4 orang atau 14,81%, nilai 70 sebanyak 4 orang atau 14,81% dan memperoleh nilai 78 sebanyak 5 orang atau 18,51% sehingga jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 orang atau 48,14% orang, sedangkan sisanya 14 orang atau 51,85% mendapat nilai dibawah 68 sehingga dinyatakan tidak tuntas.

Faktor lain yang menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik adalah dari sisi cara guru mengajar. Guru yang ada di SMA Negeri 1 Bonepantai khususnya guru yang mengajar mata pelajaran PKn cenderung pada pemberian materi yang artinya hanya memberikan materi saja setelah itu akan bertanya sesuai apa yang mereka pelajari. Dan lebih memprihatinkan lagi Guru PKn di SMA Negeri 1 Bonepantai hanya satu orang guru saja sehingga guru tersebut sulit untuk membagi waktunya di kelas.

Keadaan tersebut, setelah peneliti amati ternyata tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan. Selama pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab, sehingganya hasil belajar siswa itu tidak maksimal. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan tentu akan berdampak pada hasil belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa

rendahnya hasil belajar siswa kelas X/6 tersebut tidak terlepas dari model pembelajaran yang kurang variatif.

Mengacu pada uraian di atas, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana guru dapat menciptakan suatu proses pengajaran yang menarik. Pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Melihat hal tersebut maka perlu dilakukan suatu penelitian ilmiah, dengan tujuan untuk menemukan sebuah alternatif pemecahan masalah dengan upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan suatu pendekatan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan paham terhadap materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, interaksi, penguasaan siswa terhadap materi. salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Brainstorming*. Model pembelajaran *Brainstorming* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Brainstorming* memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, pemikiran dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan memformulasikan judul “

penerapan model pembelajaran *Brainstorming* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran PKn dikelas X/6 SMA Negeri 1 Bonepantai.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Metode yang digunakan selama ini kurang berdampak positif pada hasil belajar PKn
2. Model mengajar siswa yang digunakan oleh guru masih terpaku pada pemberian materi
3. Kurangnya model pembelajaran yang digunakan

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah serta identifikasi masalah, maka diperoleh rumusan masalah yaitu : ***Apakah melalui model pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran PKn di kelas X/6 SMA Negeri 1 Bonepantai?***

## **1.4 Pemecahan Masalah**

Dengan menggunakan model pembelajaran *Brainstorming* pada pembelajaran PKn diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Bonepantai kls X/6. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model pembelajaran *Brainstorming* merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran yang mempunyai beberapa keuntungan diantaranya, siswa dapat berfikir untuk menyatakan pendapat, melatih siswa dapat berfikir dengan cepat dan tersusun logis, merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru, meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran, siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari

temannya yang sudah pandai atau dari guru, terjadi persaingan yang sehat, anak merasa bebas dan gembira, suasana demokratis dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Penggunaan model pembelajaran *Brainstorming* dalam proses pembelajaran PKn dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan masalah yang dihadapi beserta latar belakangnya dan mengajak peserta didik aktif untuk menyumbangkan pemikirannya.
2. Peserta didik diundang untuk memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya. Semua saran yang masuk ditampung, ditulis dan tidak dikritik. Pimpinanan kelompok dan peserta hanya boleh bertanya dan untuk meminta penjelasan. Hal ini agar kreativitas peserta didik tidak terhambat.
3. Semua saran dan masukan peserta didik ditulis. Langkah selanjutnya mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok. Klasifikasi bisa berdasarkan struktur/faktor-faktor lain.
4. Kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah di klasifikasikan. Setiap sumbang saran diuji relevansinya dengan permasalahan. Apabila terdapat sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada pemberi sumbang saran bisa dicoret. Kepada pemberi sumbang saran bisa di minta argumentasinya.
5. Guru atau pimpinan kelompok beserta peserta lain mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui.

Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pada penelitian ini adalah *untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Brainstorming*

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **➤ Sekolah**

Memberikan masukan terhadap sekolah dan tambahan untuk penelitian tindakan kelas.

#### **➤ Guru**

Menjadi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam menjalankan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **➤ Siswa**

Meningkatkan hasil belajar bagi seluruh peserta didik/siswa dalam proses pembelajaran.

#### **➤ Peneliti**

Dapat meningkatkan kompetensi dan wawasan keilmuan yang dimiliki peneliti sebagai calon guru yang professional.