

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran baik melalui kegiatan formal, informal maupun formal yang tujuannya tidak lain adalah untuk pengembangan diri individu, untuk menguasai berbagai aspek baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan pendidikan bukan hanya dilakukan dan difasilitasi oleh guru di sekolah tetapi juga oleh orang tua, keluarga dan lingkungan. Dapat dipahami bahwasannya proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan dalam pendidikan. Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Faktor psikologis yang turut menentukan keberhasilan dalam pembelajaran adalah kreatifitas belajar siswa.

Perkembangan jaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Peranan dan tanggung jawab guru dalam pembelajaran semakin kompleks, karena peranan guru dalam proses pembelajaran menempati posisi yang sangat strategis. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran bagi peserta didik. Dalam pembelajaran guru harus senantiasa melakukan berbagai peningkatan pembelajaran dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat sesuai pada mata pelajarannya.

Secara konseptual, peranan guru dalam proses pembelajaran meliputi banyak hal antara lain sebagai model, manajer kelas, mediator, komunikasi, fasilitator dan evaluator. Akan tetapi kini guru hanya dipahami sebagai tenaga pengajar semata. Sedangkan peran-peran yang lain agaknya tercampakan. Adanya intervensi pemerintah yang berlebihan dalam pendidikan juga semakin menambah

parah kondisi tersebut. Misalnya tuntutan untuk mengajar sesuai target kurikulum yang berlaku.

Fenomena kurangnya pemahaman guru terhadap peran-perannya perlu mendapat perhatian dalam sistem pendidikan Indonesia pada umumnya dan turut berperan dalam sistem pendidikan nasional. Terlebih guru PKn yang dalam hal ini adalah guru SD yang masih dipercaya masyarakat mampu memberi landasan hidup dan nilai-nilai moral agar anak-anaknya tidak mudah terseret dalam arus globalisasi dengan memberikan pendidikan dari segi normatis dan terapan dari ilmu kewarganegaran. Oleh sebab itu model pembelajaran adalah cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelas atau siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri.

Untuk itu peranan guru PKn tidak hanya menyampaikan materi secara lisan atau ceramah saja tetapi harus memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada umumnya guru selalu beranggapan bahwa dirinya merupakan satu-satunya sumber belajar di kelas. Sering ditemukan guru terlalu banyak berperan, di kelas sering kali guru yang aktif sehingga siswa sama sekali pasif sebagai objek pengajaran. Bahkan banyak terjadi, siswa dimatikan kreatifitasnya dan dimarahi sebagai pengganggu bila banyak usul di kelas. Guru adalah penentu semuanya yang memiliki otoritas tertinggi dalam pembelajaran. Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ialah peranan dan cara guru secara tepat dalam meningkatkan keaktifan siswa pada saat penyampaian materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan masih terkesan sangat kaku, kurang fleksibel, kurang demokratis, dan guru lebih dominan daripada siswa. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung menjadi mata pelajaran yang jenuh dan membosankan. Pendidikan Kewarganegaraan dalam KTSP memvisikan demokratis-partisipatoris dengan desain materi yang melibatkan para

siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada siswa.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan dalam pembelajaran khususnya PKn siswa hanya bermain dengan teman sebangkunya, ini dikarenakan oleh materinya yang kurang dimengerti oleh siswa, sehingga ini menjadi faktor penghambat kreatifitas siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn. Selain itu penerapan metode yang terfokus pada guru tanpa melibatkan siswa, contohnya metode ceramah. Hal ini dapat menyebabkan kejenuhan kepada siswa disaat pembelajaran berlangsung, apalagi guru yang memberikan materi tidak berusaha mendidik dan menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan siswa. Selain itu, hal ini dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa karena cara mengajar guru yang terlalu cepat sehingga siswa tidak dapat menerima apa yang dijelaskan oleh guru itu sendiri, apalagi sampai memahaminya, selain itu siswa hanya bermain pada saat pembelajaran PKn, bahkan saat pembelajaran berlangsung ada siswa yang hanya mengganggu teman sebangkunya, dan inilah yang menyebabkan kreatifitas belajar siswa pada saat proses belajar mengajar sangat kurang. Seharusnya seorang guru harus lebih kreatif dalam memilih metode yang sesuai dengan kemampuan siswa, ini tujuannya agar apa yang diharapkan guru dapat tercapai.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian mengenai **“Peran Guru Dalam Menumbuhkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN 02 Paguyaman Pantai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahannya, yaitu :

- 1) Peran guru dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa masih kurang
- 2) Kurangnya perhatian siswa terhadap apa yang disampaikan guru.
- 3) Rendahnya kreatifitas siswa pada mata pelajaran PKn.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana peran guru dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa?
- 2) Kendala apa yang guru hadapi dalam menumbuhkan kreativitas siswa ?
- 3) Apakah solusi yang guru lakukan dalam menumbuhkan kreativitas siswa ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui peran guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa
- 2) Untuk mengetahui kendala apa yang guru hadapi dalam menumbuhkan kreativitas siswa.
- 3) Untuk mengetahui solusi yang guru lakukan dalam menumbuhkan kreativitas siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat dalam hal, Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran PKn dan memperluas wawasan dan pengetahuan khususnya menumbuhkan kreativitas belajar siswa
2. Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi
 - 1) Siswa : untuk menumbuhkan semangat belajar siswa serta kreativitas siswa dalam belajar, lebih mudah dan semangat dalam memahami materi pelajaran serta aktif pada proses pembelajaran PKn
 - 2) Guru : diharapkan dapat mendiagnosis kecenderungan siswa untuk berminat dalam belajar khususnya belajar mata pelajaran PKn
 - 3) Sekolah : Sebagai input pemikiran dalam usaha terus membina dan membekali keterampilan untuk guru dalam membenahi peroses belajar mengajar.

- 4) Peneliti : dapat menambah wawasan peneliti sebagai calon guru, sehingga dalam mentransfer ilmu dalam proses belajar mengajar dapat mengenali karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diajarnya.