

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahkan ada pepatah yang mengatakan maju mundurnya suatu negara bergantung pada pendidikan yang diberikan kepada masyarakatnya. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih belum mengembirakan dan tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain. Salah satu faktor penyebab gagalnya pendidikan di negara kita adalah model pembelajarannya yang kurang efektif.

Banyak siswa yang sering merasa jenuh ketika sedang belajar di sekolah sehingga membuat siswa tidak dapat menerima pelajaran yang sedang diberikan oleh guru dengan baik karena metode pembelajaran yang diajarkan cenderung sama setiap kali pembelajaran berlangsung. Banyak faktor yang membuat siswa mengalami kejenuhan belajar, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yaitu berupa keletihan yang terjadi pada diri individu itu sendiri, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor lingkungan di luar diri individu seperti lingkungan, guru, sarana dan fasilitas, dan lain-lain.

Penilaian hasil belajar siswa yang mencakup aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif siswa terhadap standar yang telah ditetapkan. Tiap-tiap aspek penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya sehingga

memerlukan teknik penilaian yang berbeda. Tidak ada satu teknik penilaian yang terbaik yang dapat digunakan untuk menilai semua aspek kompetensi, karena masing-masing teknik penilaian memiliki kelebihan dan kekurangan. Memerlukan kejelian dan kecerdasan guru untuk memilih teknik penilaian yang paling sesuai dengan aspek yang akan dinilai.

Untuk mewujudkan tujuan agar siswa mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta mempunyai keterampilan, maka dibutuhkan suasana tempat pembelajaran yang bisa menyenangkan, mengasikkan, dan mencerdaskan siswa. Sekarang yang menjadi pekerjaan yang harus kita lakukan adalah menciptakan sekolah sebagai tempat yang menyenangkan, mengasikkan dan mencerdaskan sehingga siswa tidak merasa belajar merupakan pekerjaan yang membosankan dan bukan merupakan suatu beban yang harus dijalankan, melainkan sekolah sebagai tempat yang diidam-idamkan dan merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya.

Dalam menciptakan suatu suasana belajar yang menyenangkan, mengasikkan, mencerdaskan dan tidak membosankan, diperlukan peran seorang guru atau tenaga pengajar yang kreatif yang bisa menerapkan metode belajar yang dikehendaki dan disukai oleh siswa.

Pelajaran PPKn sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan formal mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pembinaan dan pemahaman bagi warga negara terutama bagi siswa akan dasar negara dan konstitusi.

Pelajaran PPKn akan menjadi biasa dan kurang menarik kalau penyampaiannya tidak maksimal dengan metode yang tidak sesuai.

Permasalahannya adalah bagaimana upaya guru melaksanakan pembelajaran PPKn agar siswa tertarik dan mampu memahami materi dengan baik sekaligus dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan membuat pembelajaran PPKn sebagai suatu pelajaran yang menyenangkan, mengasikkan dan mencerdaskan, sehingga materi PPKn bisa diserap oleh siswa dan bisa mendapatkan hasil yang memuaskan maka di perlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru penanggung jawab mata pelajaran PPKn tepatnya di SMP Negeri 1 Tilango Kelas IX³, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih belum optimal yakni belum mencapai KKM yaitu 75 dengan jumlah siswa 21 orang, laki-laki 9 orang dan perempuan 12 orang, hanya terdapat 8 siswa atau 38% yang mendapat nilai diatas 75 dan yang belum mencapai KKM terdapat 13 siswa atau 62%.

Dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn maka peneliti menggunakan metode pembelajaran dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Model *Creative Problem Solving* di kelas IX³ SMP Negeri 1 Tilango. sehingga siswa tidak mudah jenuh dalam menerima pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas dan siswa dengan mudah dapat memahami materi yang diajarkan.

Dalam rangka penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* peneliti berharap siswa dapat berpikir secara kritis mengenai masalah atau fenomena yang terjadi dalam masyarakat sehingga siswa mampu mengasah kemampuan berpikirnya dan memperoleh hasil belajar sesuai dengan apa yang diinginkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Mencermati uraian latar belakang di atas dapat teridentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Belum optimalnya pengelolaan pembelajaran PPKn
2. Proses belajar mengajar PPKn dikelas masih berjalan monoton, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh
3. Belum optimalnya respon siswa pada pembelajaran PPKn
4. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah dengan melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IX³ SMP Negeri 1 Tilango.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dengan model ini diharapkan siswa mampu menemukan dan memecahkan suatu permasalahan, bekerja sama dalam kelompok, serta dapat

memberikan ide, gagasan atau pendapatnya tentang materi yang dijelaskan sehingga merangsang siswa berpikir secara kritis. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu guru memeriksa kesiapan siswa, guru menyajikan materi, guru menjelaskan aturan main ketika model pembelajaran *Creative Problem Solving* berlangsung, guru membagi kelompok yang terdiri dari 2-4 siswa kemudian guru membagikan Bahan Ajar Siswa pada tiap kelompok, guru bersama siswa menyimpulkan materi dan secara individu siswa mengerjakan soal tes sebagai pemantapan materi.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Dengan adanya model pembelajaran tersebut maka hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa :
 - a. Meningkatkan motivasi siswa yang bermuara pada hasil belajar siswa, serta memberi kesempatan kepada siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari
 - b. Menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran

2. Bagi guru :
 - a. Untuk memotivasi guru dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran di kelas untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa
 - b. Menjadi referensi bagi guru dalam mengajar
3. Bagi sekolah :

Akan dapat memberikan sumbangan yang berarti terhadap sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*
4. Bagi peneliti :

Di harapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*