

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan mempunyai posisi yang strategis dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia. Posisi yang strategis tersebut dapat tercapai bila pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas. Salah satu aspek kehidupan itu adalah pendidikan. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak pribadi manusia. Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan. Sebagai sebuah proses sengaja maka pendidikan harus di evaluasi hasilnya untuk melihat apakah hasil yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan apakah proses yang dilakukan sudah efektif untuk mencapai hasil yang optimal.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas belajar siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Faktor-faktor tersebut antara lain tidak tersedianya sarana prasarana dan kemampuan profesional guru. Sebagai pengelola pembelajaran guru hendaklah mampu mengorganisir dan menggali potensi-potensi dalam pembelajaran agar terjadi interaksi yang optimal yang pada

akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses dan kreativitas siswa. Faktor lain penyebab rendahnya kreativitas belajar mata pelajaran PPKn adalah siswa. Selain itu juga, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih banyak mengalami hambatan, hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien sehingga hasil pembelajaran pun belum maksimal sesuai yang diharapkan. Salah satu pemicu masalah tersebut adalah guru hanya mengandalkan metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, oleh karena itu guru harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik.

Guru sebagai pengelola yang bertanggung jawab merencanakan program pembelajaran berdasarkan pedoman yang berlaku, menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa, melaksanakan kegiatan pembelajaran sekaligus mengorganisasikan sumber sumber belajar yang memungkinkan tercapainya tujuan secara efektif dan efisien. Tetapi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran tidaklah mudah dan mungkin sekali dalam proses pembelajaran bisa saja tidak mencapai tujuan yang diharapkan karena adanya kesalahan dalam menggunakan metode, strategi, pendekatan ataupun kesalahan dalam memilih model pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak dapat berjalan dengan efektif, dan berdampak buruk terhadap rendahnya kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, khususnya di daerah-daerah yang sumber daya manusianya masih kurang, guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan model pembelajaran bahkan sebagian besar guru hanya

menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar. Tentu hal ini berpengaruh pada kreativitas belajar siswa, karena proses belajar mengajar seperti itu dapat menimbulkan suasana belajar yang tidak menyenangkan dan membosankan bagi siswa itu sendiri. Maka dari itu, sebagai guru yang profesional harus memiliki kemampuan mengajar dengan menggunakan metode, strategi dan mengembangkan model pembelajaran inovatif agar kegiatan belajar mengajar berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud.

Kegiatan proses belajar mengajar yang hanya mengandalkan metode ceramah, hal ini pun terjadi di SMP Negeri 04 SATAP Biluhu berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah pada materi pelajaran PPKn terutama jam pelajaran PPKn berlangsung pada siang hari tentu hal ini menimbulkan suasana belajar yang membosankan bagi siswa. Bahkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran tampak kurang interaktif, aktivitas cenderung terpusat pada guru dan dari 28 orang siswa kelas VIII hanya 25% siswa yang paham dengan pelajaran PPKn, sedangkan 75% siswa lainnya tidak paham tentang materi PPKn selain itu juga KKM yang ditetapkan adalah 75 Sehingga kreativitas belajar siswa masih kurang dan berakibat pada hasil kreativitas belajar siswa yang belum mencapai KKM yang diharapkan. Salah satu upaya yang dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII tersebut adalah guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang lebih tepat dan variatif pada mata pelajaran PPKn, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Dengan model pembelajaran ini, siswa dapat bertukar pengalaman

dengan sesamanya, meningkatkan kerja sama diantara siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir masing-masing siswa dalam memahami pelajaran PPKn.

Berdasarkan kenyataan itulah penulis mencoba mengangkat penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Di Kelas VIII SMP Negeri 04 Satap Biluhu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kreativitas belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran PPKn (75% siswa tidak memahami materi PPKn dan belum mencapai KKM 75),
2. Guru lebih mengandalkan metode ceramah dibandingkan menggunakan model pembelajaran,
3. Perlu adanya model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, yang salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* di kelas VIII SMP Negeri 04 Satap Biluhu.

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan diatas, peneliti menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* di SMP Negeri 04 SATAP Biluhu untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, dengan langkah-langkah model pembelajaran *Bamboo Dancing* adalah sebagai berikut:

1. Penulisan topik di papan tulis atau mengadakan tanya jawab dengan siswa
2. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar (atau disesuaikan dengan keadaan-banyaknya siswa), aturlah sedemikian rupa pada tiap-tiap kelompok besar yaitu 10 orang berdiri berjajar saling berhadapan dengan 10 orang lainnya yang juga dalam posisi berdiri sejajar. Dengan demikian di dalam setiap kelompok besar saling berpasang-pasangan, pasangan ini disebut pasangan awal.
3. Bagi tugas pada setiap pasangan untuk dikerjakan atau di bahas. Pada kesempatan itu berikan waktu yang cukup keadaan siswa untuk mendiskusikan tugas yang diterima.
4. Usai diskusi, 10 orang tiap-tiap kelompok besar itu bergeser mengikuti arah jarum jam dengan cara ini setiap siswa akan mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi, demikian seterusnya. Pergeseran searah jarum jam baru berhenti ketika tiap-tiap siswa kembali ke pasangan awal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut ”**Apakah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VIII SMP Negeri 04 Satap Biluhu ?**

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VIII SMP Negeri 04 Satap Biluhu.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagi Siswa: Dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan lebih variatif, melatih siswa agar terbiasa aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kreativitas belajar siswa.
2. Bagi Guru: Mengembangkan berbagai model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa dan merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional
3. Bagi Sekolah: Dapat meningkatkan kompetensi siswa dan dijadikan sebagai bahan kajian dalam melakukan perencanaan dan pengembangan sekolah

4. Bagi Peneliti: Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan penulis dalam bidang penelitian tindakan kelas yang menyangkut tentang penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing*.

