

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Rumusan ini dianggap lebih maju dibandingkan rumusan terdahulu, sebab lebih menitikberatkan pada unsur peserta didik, lingkungan, dan proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat MC. Donald (Hamalik, 2012:61) yang mengemukakan sebagai berikut : *“Educational, in the sense used here, is a process or an activity which is directed at producing desirable changes in the behavior of human beings”*, artinya pendidikan adalah suatu proses atau kegiatan yang bertujuan menghasilkan perubahan tingkah laku manusia.

Pembelajaran seperti yang tertera di atas dapat terwujud jika seorang guru tidak hanya berdiri di depan kelas berceramah tentang materi yang ada di buku panduan. Namun lebih dari itu, guru harus memiliki beragam kompetensi dan kreatifitas untuk menunjang profesionalitas tugas dan perannya. Salah satu pembuktian dari kompetensi seorang guru ialah bagaimana ia mampu memandu dan menciptakan proses pembelajaran agar dapat mencapai target kompetensi yang hendak dicapai.

Pertama yang harus dilakukan oleh guru adalah efektifitas. Ini karena tatap muka pertemuan antara guru dan peserta didik terbatas dengan padatnya materi yang harus disampaikan. Maka dari itu, tidak bisa tidak, pembelajaran mesti diselenggarakan secara efektif dengan memaksimalkan jam pelajaran yang disediakan. Kedua efektifitas tidak hanya berkaitan dengan persoalan materi yang telah rampung disampaikan, tetapi bagaimana peserta didik mampu memahaminya dan yang paling penting tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Guru semestinya harus memiliki model pembelajaran, strategi dan kreatifitas yang cocok diterapkan selama penyelenggaraan proses belajar mengajar. Dalam konteks ini pemilihan model pembelajaran hendaklah mampu melibatkan aktifitas seluruh siswa. Melalui model pembelajaran ini diharapkan akan tercipta proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau disingkat PAKEM, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif.

Senada dengan hal itu dalam konteks ini pemilihan model pembelajaran hendaklah mampu melibatkan aktifitas seluruh siswa. Sebagai contoh dalam menyajikan mata pelajaran

PKn, guru harus sedapat mungkin berupaya menciptakan suasana yang didominasi oleh kegiatan yang berorientasi pada siswa belajar melalui kegiatan yang aktif dan menarik. Melalui berbagai kegiatan model seperti ini maka diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan selain itu juga proses interaksi belajar mengajar akan tercipta satu sama lain sehingga diharapkan mampu memberikan imbas terhadap kebermaknaan terhadap materi pembelajaran.

Pendidikan kewarganegaraan pada tingkat pendidikan dasar dapat dipandang sebagai awal dari upaya formal untuk memberikan bekal kemampuan tentang PKn kepada siswa pada tingkat pendidikan lanjutan. Melalui pendidikan kewarganegaraan yang berkualitas sehingga siswa berpikir kritis, kreatif, logis, berinisiatif dalam menghadapi isu dalam masyarakat yang diakibatkan oleh dampak mudarnya wawasan kebangsaan.

Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar cenderung menimbulkan kebosanan kepada siswa mengingat dalam materi PKn terdapat hafalan-hafalan yang tidak terlalu disukai oleh siswa Sekolah Dasar. Pembelajaran PKn bisa menjadi pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan bagi siswa apabila guru dapat membelajarkan sesuai dengan langkah pembelajaran yang tepat, mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, dan memiliki kreatifitas dalam menggunakan serta mengembangkan model pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan masih terdapat guru yang menggunakan model pembelajaran hanya berdasarkan langkah-langkahnya saja tanpa mencoba sesuatu yang baru atau mengkreatifitaskan serta mengembangkan model pembelajaran yang digunakan tersebut.

Berdasarkan observasi di kelas III SD Negeri 4 Telaga peneliti menemukan seorang guru yang membelajarkan mata pelajaran PKn kepada siswanya dengan menggunakan model pembelajaran "*talking stick*" masih terdapat beberapa kendala di dalamnya. Salah satu langkah dalam model pembelajaran "*talking stick*" yaitu guru memberikan tongkat kepada salah seorang siswa, kemudian siswa tersebut memberikannya lagi kepada siswa di sebelahnya sambil bernyanyi. Begitu seterusnya sampai semua siswa mendapatkan "*stick*" (tongkat) nya. Namun dalam pelaksanaannya siswa cenderung hanya bermain-main dengan "*stick*" (tongkat) nya saja tanpa memperhatikan penjelasan dari guru. Berdasarkan hal tersebut, guru mencoba untuk menggunakan model pembelajaran "*Talking stick*" (tongkat berbicara) dengan mengkreatifitaskan "*stick*" (tongkat) nya. Guru menggunakan stick (tongkat) yang bisa diisi dengan air yang kemudian di buat sedemikian rupa sehingga mampu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti termotifasi dan tertarik untuk meneliti secara lebih mendalam tentang **"Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Model**

Pembelajaran *Talking Stick* Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas III SD Negeri 4 Telaga Kabupaten Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Siswa cenderung hanya bermain dengan tongkat pembelajarannya saja
- b. Guru hanya fokus terhadap model pembelajaran tanpa mencoba untuk mengembangkannya.
- c. Perhatian siswa masih kurang

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran *talking stick* pada mata pelajaran PKn.

1.4 Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran *talking stick* pada mata pelajaran PKn.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini oleh peneliti diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi guru;

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

- b. Bagi siswa;

Meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas III.

- c. Bagi peneliti;

Hasil penelitian ini akan memperkaya pengetahuan dan kemampuan dalam mengembangkan model-model pembelajaran inovatif di SD.

