

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan paradigma lama mengenai proses belajar mengajar bersumber pada teori atau lebih tepatnya asumsi tabula rasa John Locke yang menyatakan bahwa pikiran anak seperti kertas kosong yang putih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain, otak seorang anak seperti botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan sang mahaguru.

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah. Kita tidak bisa lagi mempertahankan paradigma lama tersebut. Teori, penelitian dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa para guru sudah harus mengubah paradigma pengajaran. Kita perlu menelaah kembali praktik-praktik pembelajaran di sekolah-sekolah. Peranan yang harus dimainkan oleh dunia pendidikan dalam mempersiapkan anak didik untuk lebih meningkatkan kreativitas secara utuh dalam kehidupan dunia pendidikan di abad 21 akan sangat berbeda dengan peranan tradisional yang selama ini dipegang oleh sekolah-sekolah.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut meliputi:

tujuan, materi, model dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Aktifitas kegiatan belajar mengajar selama ini merupakan *pseudo* pembelajaran. Terdapat jarak cukup jauh antara materi yang dipelajari dengan peserta didik sebagai insan yang mempelajarinya. Materi yang dipelajari terpisah dengan peserta didik yang mempelajarinya. Pembelajaran seharusnya menjadi aktivitas bermakna yakni pembebasan untuk mengkualisasi seluruh potensi kemanusiaan, bukan sebaliknya. Pertanyaannya, bagaimana menemukan cara terbaik untuk menemukan pembelajaran bermakna?

Seiring dengan perkembangan filsafat konstruktivisme dalam pendidikan selama dekade ini, muncul pemikiran kritis merenovasi pembelajaran bagi anak bangsa negeri ini menuju pembelajaran yang berkualitas, humanis, organis, dinamis, dan konstruktif. Salah satu pemikiran kritis itu adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau PAIKEM.

Di era globalisasi dunia pendidikan semakin modern dengan berbagai macam fasilitas yang disediakan namun tidak juga menjamin kualitas kreativitas peserta didik itu sendiri. Melihat realitas yang terjadi di dunia pendidikan saat ini, menunjukkan bahwa kreativitas pembelajaran dalam kelas relatif masih rendah dan berlangsung satu arah. Siswa cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran rendah. Kemudian siswa juga hanya dapat menghafal ketika ada diskusi, ulangan, atau

pun ujian sekola dan sesudah itu langsung dilupakan, ini menunjukkan bahwa siswa tidak akan pernah bisa meningkatkan bobot pengetahuannya dalam dirinya. Hal ini juga dapat dilihat dari sedikitnya siswa yang mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada siswa yang diam saja dan ada juga yang bermain-main sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran.

Masalah pendidikan yang dipaparkan di atas, juga terjadi di SMP Negeri 1 Telaga, dimana proses pembelajaran dalam kelas cenderung berlangsung satu arah. Pembelajaran satu arah dimana guru menjelaskan dan siswa menyimak menyebabkan siswa cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pertanyaan atau pendapat sehingga minimnya kreativitas siswa untuk mencari sendiri pengetahuan di luar bahkan di dalam jam pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh penulis di SMP Negeri 1 Telaga khususnya di kelas VIII-3 penulis menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran yakni dari 30 siswa yang menjadi objek 18 Orang (60%) siswa tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan, 7 orang (23,34%) siswa pasif dalam proses belajar mengajar, dan 5 orang (16,66%) siswa berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan.

Berdasarkan data awal di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam indikator bertanya dan mengemukakan pendapat masih sangat kurang. Hal ini menyebabkan Kurang maksimalnya pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal ini terjadi karena materi yang disampaikan oleh guru belum di pahami sepenuhnya oleh siswa.

Gagalnya seorang guru mencapai tujuan pengajaran sejalan dengan ketidakmampuan guru mengelola kelas. Karena tujuan pengelolaan kelas itu adalah agar siswa di kelas dapat bekerja dengan tertib sehingga tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Dengan memperhatikan kondisi di atas, guru dituntut untuk dapat melakukan usaha perbaikan yaitu memilih salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

Salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *listening team*. Model pembelajaran *listening tea* adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk aktif dan mempunyai keterampilan dalam bertanya dan menjawab. Model ini mengharuskan siswa untuk aktif.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa terdorong dan berkeinginan untuk meneliti atau melihat pengaruh model pembelajaran *lestening team* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. jadi peneliti mengambil judul **“Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model pembelajaran *Listening Team* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di Kelas VIII-3 SMPN 1 Telaga”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Siswa lebih cenderung pasif dan tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru sehingga kreativitas belajar siswa kurang.
2. Penggunaan strategi mengajar yang tidak tepat, sehingga menyebabkan hasil belajar pendidka pancasila dan kewarganegaraan pada siswa kurang optimal.
3. Guru belum bisa mengelola kelas dengan maksimal, sehingga tujuan pengajaran tidak efektif dan efisien.
4. Kreativitas belajar siswa masih rendah di mana siswa belum berani bertanya, mengemukakan pendapat dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model *listening team* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII-3 SMPN 1 Telaga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah “untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 1 Telaga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran *listening team*”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar bisa mempunyai manfaat sebagai berikut.

- a. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai penggunaan model pembelajaran *listening team* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- b. Sebagai bahan masukan bagi guru, terutama guru PPKN SMP Negeri 1 Telaga, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran dalam bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- c. Dapat memberikan informasi untuk peneliti selanjutnya.