

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting terhadap kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu pondasi terpenting dalam peningkatan mutu manusia yang tidak terlepas dari kehidupan. Secara yuridis, pemenuhan Standart Nasional Pendidikan di Indonesia mengacu pada undang-undang, permendiknas, serta peraturan pemerintah. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1:

“pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia serta keterampilan masyarakat, bangsa, dan negara.”

Berdasarkan pengertian diatas, dijelaskan bahwa pendidikan dapat mengembangkan potensi, keagamaan, kecerdasan serta akhlak mulia sehingga manusia mendapatkan ilmu yang bermanfaat untuk mengubah bangsa menjadi lebih maju. Oleh karena itu, di dalam sebuah pendidikan terdapat sejumlah tujuan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan dapat dilakukan melalui pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn. Pembelajaran PKn mulai diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Pelajaran PKn memiliki peran yang sangat penting yaitu membentuk siswa sehingga setiap individu mampu menjadi pribadi yang baik. Pembelajaran yang digunakan harus efektif dan efisien agar

siswa paham dengan pelajaran tersebut. Di dalam pembelajaran siswa juga harus mengikuti proses belajar di kelas. Belajar di sekolah dasar berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa. Karena itu, di dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki model pembelajaran yang efektif agar siswa dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Mengenai tujuan belajar yang diharapkan, guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang hubungan warganegara dengan negara, politik, serta pemerintahan yang berkaitan dengan demokrasi untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa. Tujuan pembelajaran PKn di sekolah adalah untuk mencerdaskan dan membina moral siswa agar menjadi warga negara yang baik. Standart Kompetensi yang diajarkan pada mata pelajaran PKn kelas IV SD adalah pemerintahan kabupaten, kota, dan propinsi. Pada materi sistem pemerintahan kabupaten, kota, dan propinsi ini siswa belajar dengan saling bertukar pikiran sehingga harus memiliki pengetahuan yang luas tentang sistem pemerintahan kabupaten, kota, dan propinsi. Keadaan seperti ini diduga dapat membuat kreativitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn menjadi rendah.

Ketika pembelajaran berlangsung banyak permasalahan yang dihadapi guru seperti kreativitas siswa yang masih kurang, prestasi belajar siswa yang masih

rendah, guru belum menggunakan model pembelajaran *Time Token Arends*, siswa malas belajar, siswa kurang memahami materi, siswa ramai sendiri ketika pembelajaran berlangsung, buku pelajaran tertinggal dirumah, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan cara memberikan pengulangan pada materi yang diajarkan sampai siswa paham, sering memberikan penugasan, serta memberikan perhatian khusus bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Saat pembelajaran berlangsung siswa harus meningkatkan kreativitas agar prestasi belajar siswa meningkat sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain kreativitas, prestasi belajar siswa juga berpengaruh bagi siswa. Dengan demikian kreativitas siswa sangat berpengaruh dalam prestasi belajar siswa. Tinggi rendahnya kreativitas siswa akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, jika kreativitas siswa tinggi, maka prestasi belajar siswa akan meningkat, sebaliknya jika kreativitas siswa rendah, maka prestasi belajar siswa akan menurun sehingga mempengaruhi nilai siswa. Menurut Adhiaty (2015) “dalam belajar semakin berkembangnya kreativitas siswa dengan baik maka cara belajar siswa juga akan menjadi kreatif sebaliknya jika kreativitas kurang berkembang maka cara belajar siswa kurang kreatif.” Berdasarkan penguatan tersebut bahwa semakin berkembangnya kreativitas maka cara belajar siswa semakin kreatif sebaliknya jika kreativitas berkurang maka cara belajar siswa menjadi kurang kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan Bapak Indarto, S.Pd sebagai guru kelas IV SDN Kalisari 1 Demak pada tanggal 24 Juli 2017. Guru tersebut belum menggunakan model pembelajaran yang efisien. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran, dalam penyampaian materi kurang bisa menarik perhatian siswa. Kendala dari faktor siswa yaitu sebagian siswa kurang kreatif ketika pembelajaran PKn berlangsung, prestasi belajar siswa masih rendah, siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan banyak siswa yang sulit dalam mengembangkan materi.

Ada salah satu siswa yang kurang memahami materi PKn jika diminta untuk mengulangi materi. Kondisi tersebut diduga karena siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran PKn berlangsung. Model pembelajaran yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran PKn di kelas adalah model pembelajaran yang kurang efisien seperti model pembelajaran konvensional atau ceramah. Guru menggunakan model tersebut dengan cara menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, kemudian siswa memperhatikan buku bacaan dan diakhiri dengan penugasan di buku paket dan LKS. Guru menganggap model tersebut tepat digunakan karena materi pembelajaran PKn cakupannya cukup luas. Suasana pembelajaran tersebut menyebabkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari prestasi belajar PKn siswa yang masih rendah. Berdasarkan hasil tes yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran PKn ada 17 siswa atau 48,57% dari 35 siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM). Nilai KKM di SDN Kalisari 1 Demak untuk mata pelajaran PKn kelas IV yaitu 68.

Dalam lingkungan belajar, guru harus dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran yang demokratis. Dengan menggunakan model – model pembelajaran yang baik dan benar sehingga tidak adanya siswa yang mendominasi. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn adalah model *Time Token Arends*. *Time Token Arends* merupakan sejenis pembelajaran dengan mengutamakan pendapat. Model *Time Token Arends* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapat kesempatan untuk memberikan kesempatan mendengar gagasan serta pemikiran orang lain melalui kupon atau kartu berbicara.

Keunggulan model *Time Token Arends* terhadap kreativitas siswa adalah memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, mampu mengajukan pemikiran serta gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain. Sedangkan keunggulan model *Time Token Arends* terhadap prestasi belajar siswa adalah mendorong siswa untuk melatih dalam bersosialisasi dan berpartisipasi. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token Arends* siswa dapat lebih aktif dan percaya diri saat pembelajaran PKn berlangsung. Dengan demikian model *Time Token Arends* ada kaitannya dengan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Time Token Arends*. Dari hasil eksperimen ini dapat diketahui model-model pembelajaran apa yang terbukti dapat

meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut pengaruh model *Time Token Arend* terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Kalisari 1 Demak. Model pembelajaran *Time Token Arends* masih merupakan inovasi baru dalam pendidikan Indonesia. Oleh karena itu, masalah ini menjadi obyek penelitian yang terkini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa masih kurang dan prestasi belajar siswa masih rendah.
2. Guru belum menerapkan model pembelajaran *Time Token Arends*
3. Siswa kurang memahami materi
4. Siswa ramai sendiri ketika pembelajaran berlangsung
5. Buku pelajaran tertinggal di rumah
6. Model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran konvensional, guru hanya menjelaskan sedangkan siswa hanya mendengarkan sehingga siswa menjadi pasif dan tidak berani mengeluarkan pendapat
7. Belum diketahui berapa besar pengaruh penggunaan model *Time Token Arends* terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan guna membatasi masalah yang dibahas agar tidak meluas serta menghindari kesalahan maksud dan tujuan penelitian sehingga

penelitian lebih efektif dan efisien. Agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka permasalahan yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh model *time token arends* dalam pembelajaran PKn materi yang akan dibahas mengenai sistem pemerintahan, kabupaten, kota, dan provinsi
2. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas IV SDN Kalisari 1 Demak
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini hanya model *Time Token Arends*
4. Kreativitas dan prestasi belajar dalam proses pembelajaran PKn hanya dibatasi pada kreativitas dan prestasi belajar saat kegiatan belajar mengajar

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model *Time Token Arends* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Kalisari 1 Demak?
2. Adakah pengaruh model *Time Token Arends* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Kalisari 1 Demak?
3. Adakah pengaruh model *Time Token Arends* terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Kalisari 1 Demak?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adanya pengaruh model *Time Token Arends* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Kalisari 1 Demak.
2. Mengetahui adanya pengaruh model *Time Token Arends* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Kalisari 1 Demak.
3. Mengetahui adanya pengaruh model *Time Token Arends* terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Kalisari 1 Demak.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan model *Time Token Arends* dapat berpengaruh terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan metode *Time TokenArends* terhadap kreativitas dan prestasi belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk dapat ditularkan kepada guru SD dan mahasiswa PGSD.

b. Bagi Guru

Sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti *Time Token Arends* dalam rangka peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa agar dapat berperan kreatif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa.