

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sektor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Menurut undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Berdasarkan pasal diatas, maka pendidikan merupakan hal yang penting dalam rangka memajukan kualitas individu. Kualitas individu dapat ditingkatkan jika pembangunan pendidikan terus dilakukan. Pembangunan pendidikan dimulai dari perbaikan kualitas pendidikan itu sendiri.

Menurut Tampubolon (2014: 1) kualitas pendidikan yang bermutu sangat tergantung pada kapasitas satuan pendidikan dalam mentransformasikan peserta didik untuk memperoleh nilai tambah, yang terkait dengan aspek olah pikir, rasa, hati, dan raganya. Selain itu, kualitas pendidikan dapat dibangun dari segi teknisnya yaitu dengan jalan memperbaiki dan mengembangkan suasana proses belajar mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta sikap perilaku yang kreatif dan inovatif pada setiap mata pelajaran yang ada di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran Pkn.

Menurut Susanto (2016: 225) Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu, maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dalam mencapai tujuan mata pelajaran PKn dipengaruhi oleh beberapa komponen yang mendukung. Komponen tersebut adalah guru, siswa, kurikulum dan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar sendiri pada dasarnya meliputi materi, media pembelajaran dan model pembelajaran.

Menurut Trianto dalam Afandi, M (2013: 15) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model merupakan salah satu hal yang penting karena materi dapat menarik jika dikemas dan dilakukan dengan model yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang baik juga menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Sebagaimana

yang dijelaskan Hamdani (2010: 73) bahwa media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Dari penjelasan diatas diketahui bagaimana pentingnya model dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai model dan media pembelajaran dengan berbagai karakteristiknya.

Dalam mencapai tujuan mata PKn selain penggunaan model dan media yang tepat, dalam proses pembelajaran harus banyak memunculkan kreativitas. Hal ini membutuhkan peran guru yang optimal dalam proses pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal, mereka dapat menggunakan ide-idenya untuk menciptakan suatu kreasi dalam pembelajaran. Kreativitas penting dipahami sebagai seorang guru dalam membimbing anak didik kepada pertumbuhan dan perkembangan prestasinya secara optimal.

Kenyataannya, dalam pembelajaran di sekolah sampai saat ini masih banyak yang belum menampilkan suasana yang hidup dan memunculkan kreativitas. Sebagian banyak guru menyelenggarakan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab yang dimaksudkan agar peserta didik dapat terlibat dan aktif dalam pembelajaran namun kenyataannya pada setiap pembelajaran di kelas belum menghasilkan pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Begitu pula yang sering terjadi dalam pembelajaran PKn di kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang. Selain itu materi PKn di Kelas III kebanyakan berisi teori dan banyak bacaan. Dari anggapan tersebut maka guru sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam pengajaran. Namun metode tersebut tidak sesuai dengan keinginan/tujuan semestinya. Sering kali peserta didik kegiatannya hanya berulang-ulang disekitar mendengar, memperhatikan penjelasan dan mencatat hal-hal yang disampaikan guru. Selain itu guru jarang menggunakan media pembelajaran yang mendukung dan interaktif. Sehingga pembelajaran PKn di kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang kurang membuat siswa kreatif dalam pembelajaran.

Penggunaan model yang kurang tepat dan pembelajaran tidak banyak memunculkan kreatifitas siswa berdampak pada prestasi belajar siswa. Begitu pula yang dialami oleh siswa kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang diampu oleh Bapak Masyudi S.Pd bahwa prestasi belajar PKn kelas III masih rendah. Prestasi belajar PKn yang masih rendah di buktikan dari nilai ulangan harian yang dilakukan dari 35 siswa keseluruhan terdapat 9 siswa yang belum tuntas dengan KKM 68. Berarti hanya 74,2 % ketuntasannya. Hal tersebut di perparah dengan hasil ulangan tengah semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 tercatat dari 35 siswa terdapat 18 siswa yang tidak tuntas dengan KKM 68. Hal ini berarti hanya 48,5 % ketuntasannya.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti perlu melakukan perbaikan pembelajaran terutama dalam proses pengajaran. Adapun perbaikannya adalah

dengan menerapkan pengajaran yang menekankan pada kreativitas siswa agar potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang serta penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini model yang akan diterapkan adalah model *scramble* dengan berbantuan media video. Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa, melibatkan siswa dalam pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Media yang digunakan adalah video karena dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan serta dapat meningkatkan pemikiran kreativitas siswa. Menurut Slameto (2003) menjelaskan bahwa penyajian bahan-bahan pelajaran dengan cara baru seperti penggunaan media audio visual (video) dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif dan motivasi siswa serta minat siswa dalam diskusi kelompok. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan media Video di Kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kreativitas dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media video di kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang pada mata pelajaran PKn?
2. Apakah prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media video di kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang pada mata pelajaran PKn?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan kreativitas melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media video di kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang pada mata pelajaran PKn.
2. Meningkatkan prestasi belajar melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media video di kelas III SD Islam Sultan Agung 1 Semarang pada mata pelajaran PKn .

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

- 1) Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran PKn.
- 2) Memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya peningkatan kualitas pembelajaran PKn.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video akan memberikan manfaat yaitu:

a) Bagi guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran PKn.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Memperkaya khazanah inovasi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang mendukung keefektifan pembelajaran PKn.

b) Bagi Sekolah

- 1) Meningkatnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn dan sebagai bekal pengetahuan siswa untuk jenjang lebih lanjut.

2) Tumbuhnya motivasi guru dalam mengembangkan proses belajar mengajar yang bermutu dengan menggunakan berbagai macam metode maupun model pembelajaran.

c) Bagi Siswa

1) Memperoleh layanan pembelajaran yang berkualitas sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara total dan menyenangkan.

2) Meningkatkan kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

4) Berkembangnya potensi positif siswa terhadap media pembelajaran yang menarik.

d) Bagi peneliti

1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa aktif dan interaktif.

2) Sebagai referensi untuk mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*.