

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia menjadi lebih cerdas, aktif, kreatif, dan produktif. Pendidikan dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu formal dan non formal. Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, bertingkat/berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya (<http://pls.unnes.ac.id/2011/pengertian-tiga-jenis-pendidikan/>, diakses pada 24 Oktober 2013)

Pendidikan di sekolah tidak dapat lepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa. Dalam proses pembelajaran sering ditemui masalah yang dialami oleh peserta didik, diantaranya adalah merasa bosan. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sering merasa bosan dan tidak memahami materi pelajaran adalah penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran. Untuk itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, misalnya dengan menggunakan strategi pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa.

Banyak strategi pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah *Problem Based Learning (PBL)*. *Problem Based Learning (PBL)* adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyesuaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Sanjaya,2010:214)

Strategi pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran misalnya PKn. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dari berbagai mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar, PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang melatih penalaran peserta didik. Melalui pembelajaran PKn diharapkan dapat mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan aplikasinya.

Permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di SD Negeri II Mojoreno sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri II Mojoreno adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn yang masih tergolong rendah. Siswa yang kreativitasnya tergolong tinggi dalam pembelajaran PKn hanya 11% atau 2 siswa sedangkan 89% lainnya atau 16 siswa masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan rendahnya rasa percaya

diri pada siswa sehingga siswa menjadi kurang bersemangat mengikuti pembelajaran PKn. Apabila hal ini dibiarkan terus menerus dikhawatirkan akan mempengaruhi hasil belajar PKn pada siswa kelas V di SD N II Mojoreno.

Realita yang ditemui di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn cenderung rendah. Terbukti dari 18 siswa hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 (KKM) atau 28%, sedangkan 12 siswa lainnya atau 72% mendapatkan nilai dibawah 65 (KKM). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn masih kurang optimal. Faktor yang menjadi penyebab kurang optimalnya pembelajaran PKn diantaranya adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan belum diterapkannya strategi pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran PKn terkesan monoton, membosankan, dan kurang menarik perhatian siswa.

Untuk mengubah persepsi siswa tersebut maka perlu adanya transformasi di dalam pembelajaran PKn. Strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi kunci dari optimal atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bermaksud menerapkan strategi pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* untuk memperbaiki proses pembelajaran agar menjadi lebih inspiratif dan menantang. Pada strategi pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* peran guru adalah sebagai fasilitator. Sementara murid berfikir, mengkomunikasikan argumennya, serta melatih saling menghargai strategi atau pendapat orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas V SD Negeri II Mojoreno Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah mengkaji uraian latar belakang di atas, berbagai masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif
2. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang inovatif
3. Kreativitas pada mata pelajaran PKn tergolong rendah
4. Hasil belajar pada mata pelajaran PKn cenderung rendah dan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dan memperhatikan permasalahan yang ada, maka pada penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Pembelajaran PKn di kelas V semester II SD N II Mojoreno
2. Strategi pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PKn di kelas V semester II SD N II Mojoreno
3. Kreativitas pada mata pelajaran PKn siswa kelas V semester II SD N II Mojoreno
4. Hasil belajar PKn siswa kelas V semester II SD N II Mojoreno

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD N II Mojoreno Kabupaten Wonogiri?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD N II Mojoreno Kabupaten Wonogiri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD N II Mojoreno Kabupaten Wonogiri
2. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD N II Mojoreno Kabupaten Wonogiri

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat pada peningkatan proses dan mutu pembelajaran PKn

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan pemahaman tentang penerapan strategi *Problem Based Learning* pada pembelajaran PKn
 - b. Digunakan sebagai bahan referensi peneliti lain dalam upaya melakukan penelitian lebih lanjut
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
 1. Dengan menerapkan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn
 2. Dengan menerapkan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V
 3. Dengan menerapkan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan semangat dan gairah belajar siswa dalam pembelajaran PKn
 - b. Bagi guru
 1. Melalui penerapan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan
 2. Melalui penerapan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas
 3. Melalui penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan profesionalisme guru melalui upaya penelitian yang dilakukan

c. Bagi sekolah

1. Meningkatkan hasil belajar PKn di sekolah melalui penerapan strategi *Problem Based Learning*
2. Meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru dalam menerapkan strategi *Problem Based Learning*
3. Melalui penerapan strategi *Problem Based Learning* dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif di sekolah