

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Rahman *et al.*, 2022).

Pada pelaksanaan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional di atas maka dirumuskan tujuan pendidikan dasar yakni meletakkan dasar kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Aset suatu bangsa tidak hanya terletak pada sumber daya alam yang melimpah, tetapi terletak pada sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan sumber daya manusia Indonesia sebagai kekayaan negara yang kekal dan sebagai investasi untuk mencapai kemajuan bangsa (Widiani, 2016).

Mata pelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan siswa pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa dengan tujuan sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 yaitu untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Tujuan dicapai dengan merefleksikan diri dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran PKn membantu siswa mengembangkan pemahaman, baik materi maupun keterampilan intelektual, dan partisipatori dalam kegiatan sekolah (Dinata *et al.*, 2021).

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia

yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, adapun hal yang membuktikannya terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut, yaitu: 1) berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dalam bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; 3) bertindak secara positif, demokratis, serta berkarakter; 4) berkembang secara pesat dalam perkembangan teknologi. Namun kenyataannya pendidikan kewarganegaraan tidak mampu menciptakan warga negara yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang kurang menghargai guru, suka mengganggu temannya, tauran, bullying dan sebagainya yang kesemua itu berlawanan dengan apa yang seharusnya diajarkan tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan UUD 1945.

Kemampuan peserta didik merupakan kunci awal dari suatu proses pembelajaran banyaknya siswa yang dapat memahami materi dengan baik dapat membuat keberhasilan guru dalam menerapkan materi, penggunaan media dalam pembelajaran juga merupakan alat bagi guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran supaya siswa paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan mengenai kehidupan, guru tidak harus membawa siswa ke dasar laut untuk menjelaskannya, sehingga disinilah peran media itu diperlukan yaitu untuk memperjelas maksud dari apa yang dijelaskan oleh guru (Muhammad, 2019).

Menghadapi berbagai masalah yang terdapat dalam penerapan materi pembelajaran guru PKn harus mampu secara selektif dan kreatif memunculkan content yang memang menjadi kebutuhan pelajar secara tepat. Menurut (Muhammad, 2019), Penerapan strategi, model atau metode dalam pembelajaran PKn harus dapat menstimulasi lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, tanpa adanya strategi, model, ataupun metode dalam pembelajaran maka penyampaian materi tidak akan berjalan dengan semestinya.

Model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Model pembelajaran *CPS* merupakan segala cara yang dikerahkan oleh siswa dalam berpikir kreatif dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Solusi yang diberikan untuk memecahkan masalah adalah solusi kreatif. Solusi kreatif dalam pemecahan masalah dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, banyak alternatif pemecahan masalah, ide baru dalam pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir divergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah. Model pembelajaran *CPS* didasari oleh ketekunan, masalah, dan tantangan yang dapat diimplementasikan dalam komponen pembelajaran (Cahaya, 2019).

Penerapan model pembelajaran *CPS* dalam pembelajaran PKN diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa sangat diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung, seperti yang dikemukakan oleh John Dewey bahwa belajar berkaitan dengan sesuatu yang dikerjakan dan misi aktif siswa. Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran berupa aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar meliputi pengetahuan, pemahaman, aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna. Keterampilan tersebut baik yang dapat diamati (konkret) seperti mendengar, menulis, membaca, menyanyi, menggambar, dan berlatih maupun yang sulit diamati (abstrak) seperti menggunakan pengetahuan dalam memecahkan permasalahan, membandingkan konsep, menyimpulkan hasil pengamatan, dan lain-lain (Novriani, 2021).

Indikator keaktifan siswa yang digunakan sebagai aspek pengamatan ketika menerapkan model pembelajaran *CPS* pada pembelajaran PKn. tersebut antara lain 1) terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah dengan mengemukakan pendapat dalam kelompok, 2) menanggapi dan menghargai pendapat teman dalam kegiatan diskusi kelompok, 3) berdiskusi membuat alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam diskusi

kelompok, dan 4) mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain (Widiani, 2016).

Perlunya dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajar menjadi lebih aktif. Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi, hal ini dibuktikan dalam Pasal 8 UU RI No. 14 Tahun 2005 yang mengamanatkan guru harus memiliki kualifikasi akademik minimal D-4/S-1 dan kompetensi sebagai agen pembelajaran yang meliputi kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Kenyataannya hanya sebagian guru yang bisa dikategorikan profesional, memiliki kepribadian yang baik, memiliki kemampuan dalam menjelaskan materi, dan mampu berkomunikasi serta bergaul secara efektif dengan siswa, terbukti masih dijumpainya guru yang merokok didalam kelas, kurangnya guru dalam menguasai materi, pengelolaan kelas yang kurang baik sehingga siswa tidak kondusif didalam kelas, serta kurangnya komunikasi antar guru dan siswa (Muhammad, 2019).

Berdasarkan dari pernyataan diatas siswa kurang adanya pendekatan terhadap materi yang disampaikan, sehingga kesesuaian Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan suasana kelas harus aktif, menyenangkan, dan membuat siswa dapat bekerja sama tidak dapat diterapkan dengan baik, seharusnya penerapan model dalam pembelajaran dapat diterapkan kepada siswa sehingga pencapaian mengenai pembelajaran yang diberikan tersampaikan tersampaikan dengan baik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Azizah & Santoso, 2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran CPS dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu, (Purwati, 2015) juga mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pendekatan *Creative Problem Solving* lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pembelajaran konvensional. Jadi, hasil dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran CPS

dapat menjadi alternatif solusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran PKn, Namun kenyataan dilapangan masih banyak siswa yang belum dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik sehingga mempengaruhi hasil belajar dan minat belajar siswa.

Peneliti sepakat untuk menerapkan pembelajaran PKn menggunakan model *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan kemandirian di kelas 4, dengan demikian perlu diadakan penelitian selanjutnya yang mengkaji dampak serta pengimplementasian model *Creative Problem Solving*, karena model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, mengajak siswa untuk aktif serta menjalin kerja sama. Tujuannya ialah agar dapat menarik perhatian siswa, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu gemar bermain, serta menambah kerja sama siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas 4 MI An-Nur”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Sebagian besar siswa ribut saat sedang berdiskusi dalam kegiatan belajar.
- b. Sebagian besar siswa tidak mau bertanya saat sedang berdiskusi.
- c. Siswa belum bisa memecahkan masalah saat kegiatan belajar.
- d. Kurangnya minat siswa pada pembelajaran PKn karena guru jarang menerapkan strategi, model atau metode dalam pembelajaran PKn.

2. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan

penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata Pelajaran PKn Kelas IV MI An-Nur.
- b. Keaktifan siswa pada mata Pelajaran PKn di kelas kontrol.
- c. Pengaruh yang signifikan antara model pembelajara *Creative Problem Solving* terhadap keaktifan siswa pada mata Pelajaran PKn Kelas IV di MI An-Nur.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata Pelajaran PKn Kelas IV MI An-Nur?
- b. Bagaimana keaktifan siswa pada mata Pelajaran PKn di kelas kontrol?
- c. Bagaimana pengaruh yang signifikan antara model pembelajara *Creative Problem Solving* terhadap keaktifan siswa pada mata Pelajaran PKn Kelas IV di MI An-Nur?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata Pelajaran PKn kelas IV di MI An-Nur
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa pada mata Pelajaran PKn di kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MI An-Nur.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran PKn khususnya pada peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai model pembelajaran Role Playing.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa merasakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan terlibat langsung dalam pembelajaran PKn.

- b. Mengembangkan kemauan atau minat belajar dalam diri siswa.
- c. Membutuhkan rasa kerja sama dan percaya diri pada setiap siswa.
- d. Guru mendapat model penerapan yang baru dalam mengajar.

E. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum dan pemahaman kepada pembaca tentang penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti.

BAB I PENDAHULUAN, menjelaskan secara umum terkait permasalahan penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi uraian dari teori-teori yang digunakan peneliti untuk membahas masalah yang meliputi teori Pembiayaan, *Financial Behavior* dan Perkembangan Usaha. Pembahasan mengenai Literatur review atau penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran serta hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, membahas mengenai bagaimana rencana yang akan peneliti lakukan dalam penelitiannya. Tujuannya untuk menjawab hipotesis penelitian pada bab ini berisi diantaranya tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini akan berisi mengenai hasil yang diperoleh dari pengolahan data melalui metode yang digunakan kemudian akan dianalisis dan dideskripsikan.

BAB V PENUTUP, dalam bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil yang telah diperoleh dan dideskripsikan.