

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sarana dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia dalam suatu Negara dan merupakan modal dalam menghadapi persaingan di era globalisasi saat ini. Karena pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup suatu Negara. Secara umum pendidikan memiliki dampak yang cukup besar dalam berbagai sektor kehidupan baik dalam keluarga, masyarakat, serta kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam hal ini tidak terlepas pada sistem yang dibangun oleh perancang sistem pendidikan di Indonesia agar menciptakan kualitas pendidikan yang baik dan memiliki daya saing. Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan melalui pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003:8).

Sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional di atas untuk mempersiapkan siswa di era abad 21 yang dikenal dengan globalisasi dimana era tersebut terjadi pertukaran berbagai macam informasi secara bebas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) (dalam Karim dan Daryanto, 2017:2) yang menyatakan bahwa “abad 21 merupakan abad pengetahuan dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang”. Dalam kaitannya perkembangan pendidikan nasional di abad 21 Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) memaparkan bahwa

Pendidikan nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, kemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya (dalam Karim dan Daryanto, 2017:2).

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional abad 21 bahwasanya setiap siswa diharapkan memiliki kecakapan yang relevan di era abad 21. Kecakapan atau keterampilan yang diajarkan pendidikan era abad 21 adalah literasi, *inventive thinking*, komunikasi yang efektif, dan produktifitas yang tinggi (Lemke, 2002:33). Hal ini senada dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 ditekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai macam sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analistis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah guna mengembangkan siswa menjadi kreatif.

Literasi secara sederhana diartikan sebagai keberaksaraan. Kemudian pemahaman literasi disempurnakan secara komperhensif dalam Undang- Undang Nomor 3 Tahun 2017 Pasal 1 Ayat 4 Tentang Perbukuan menyatakan bahwa “Literasi adalah kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengrtahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya”. Dalam perkembangan pendidikan Indonesia pada saat ini adalah pemerintah melalui Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia tengah menumbuhkan gerakan literasi guna melatih keterampilan siswa dalam pendidikan abad 21. Hal ini didasari penelitian yang dilakukan oleh *Indonesia National Assessment Programme* (INAP) tahun 2016 yang menyatakan nilai kemampuan membaca 46,83% dalam kategori kurang.

Selain dengan dibekali literasi siswa juga harus memiliki kemampuan dalam merumuskan masalah serta menyelesaikan

masalah. Karena hal ini berguna kelak ketika dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat kompleks dan komperhensif. Sehingga dapat merangsang kreativitas siswa dalam berbagai bentuk pemecahan masalah.

Proses belajar mengajar tidak terlepas dan terpisahkan dari sebuah kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Salah satu aspek dalam pembelajaran di dalam kelas adalah sebuah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Selama proses pembelajaran inilah letak peranan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dan guru dituntut untuk maksimal di dalam tahapan ini. Guru harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam menerapkam kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Joyce and Weil (dalam Fathurrohman, 2015:30) mendefinisikan, “Model Pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.” Dengan pemilihan dalam penggunaan model pembelajaran maka dapat memudahkan guru dalam mengajar dan mencapai tujuan. Karena pembelajaran sebelumnya yang masih bersifat *teacher-centered* yang cenderung membuat pembelajar lebih pasif dibandingkan dengan guru, kini pembelajaran sekarang telah beralih menjadi *student-centered*.

Salah satunya dengan menggunakan model SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, And Review*). Model SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, And Review*) ini mengandung penguasaan perbendaharaan kata, pengorganisasian bahan ajar serta mengaitkan fakta yang satu dengan yang lain (Rustina, 2004). Model SQ4R merupakan cara membaca yang dapat mengembangkan metakognisi siswa, yaitu dengan menugaskan siswa unuk membaca bahan belajar secara seksama dan cermat (Suardani, dkk., 2013). Sedangkan *Problem Based Learning* sering disebut dengan pembelajaran berbasis masalah. Menurut Arends (dalam Badar, 2014:64) mengungkapkan bahwa,

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk

menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri

Kegiatan proses belajar yang dilakukan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Nawawi (dalam K. Brahim, 2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil pembelajaran dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan belajar dan mengajar dapat diwujudkan dan dilihat melalui proses evaluasi. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik.

Proses dalam memperoleh hasil belajar yang diharapkan dipengaruhi oleh beberapa faktor dari internal atau faktor yang datang dari dalam diri setiap individu dalam poses belajar salah satunya adalah tingkat kreativitas masing-masing siswa. Kreatif merupakan kata dasar dari kreativitas, sedangkan kreativitas adalah aktivitasnya. Dalam hal ini, disempurnakan oleh Supriadi (dalam Narwanti, 2014:4) yang menjelaskan bahwasanya “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya”.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Model SQ4R dan PBL Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Taman Ditinjau dari Kreativitas”

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah adalah usaha untuk menerapkan batasan-batasan dari masalah penelitian yang diteliti. Dengan adanya pembatasan masalah tersebut, maka penulis dapat mengelompokkan masalah yang dijadikan bahan-bahan

penelitian. maka peneliti menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pelaksanaan model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, And Review*) dan PBL yang kemudian disebut SQ4R dan *Problem Based Learning*.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Taman Sidoarjo.
3. Hasil belajar PKn yang telah dicapai siswa dalam ranah kognitif (pengetahuan).
4. Kreativitas yang dimiliki oleh siswa diklasifikasikan dalam tingkatan tinggi dan rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam proposal penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran SQ4R dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Taman?
2. Adakah pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Taman?
3. Adakah pengaruh interaksi antara model pembelajaran SQ4R dan *Problem Based Learning* dengan kreativitas terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Taman?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran SQ4R dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Taman.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh kreativitas tingkat tinggi dan rendah terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Taman.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Taman.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama di bangku perkuliahan.
 - b. Dapat menambah keterampilan dalam menerapkan variasi mengajar sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.
 - c. Dapat menambah wawasan pengetahuan yang menjadi bahan dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan.
 - d. Dapat mengetahui model pembelajaran mana yang lebih sesuai diterapkan terhadap kondisi siswa.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai alternatif guru dalam menerapkan variasi model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
 - b. Memberikan masukan atau saran bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn bagi siswa.
3. Bagi Sekolah
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam menerapkan model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, And Review*) dan *Problem Based Learning*.
 - b. Dapat memberikan informasi mengenai jenis model pembelajaran mana yang sesuai dengan kondisi siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang berbeda.
4. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan universitas yang tertarik untuk mengkaji mengenai pembelajaran pada penerapan model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, And Review*) dan *Problem Based Learning*.