

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreativitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fungsi lain dari pendidikan adalah mengurangi kebodohan, keterbelakangan dan kemiskinan karena ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat menjadikan seseorang mampu mengatasi problematika.

Untuk mencapai itu semua haruslah terjadi sebuah proses pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 148) dalam sistem pembelajaran guru dituntut untuk mampu memilih metode pembelajaran yang tepat, mampu memilih dan menggunakan fasilitas pembelajaran, mampu memilih dan menggunakan alat evaluasi, mampu mengelola pembelajaran di kelas maupun di laboratorium, menguasai materi, dan memahami karakter siswa.

Proses pembelajaran harus dapat membuat siswa menyenangkan serta mau mengikuti dengan serius pelajaran yang disajikan oleh guru. Dengan kata lain siswa akan mempunyai daya tarik tersendiri baginya atau dapat memberikan manfaat bagi dirinya. Singkatnya, interaksi yang terjadi harus dapat membuat suasana belajar yang aktif serta produktif sehingga siswa akan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kenyataannya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah atau madrasah saat ini, dalam pelaksanaannya masih menunjukkan berbagai permasalahan dalam penyampaian materi sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hanya sedikit yang arahnya pada proses

membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. (Hasil Observasi pada September 2015).

Salah satu masalah pokok dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah motivasi siswa masih rendah dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini nampak pada saat pelajaran PKn siswa lebih banyak bermain bahkan tidur dari pada memperhatikan pelajaran, kemudian banyak siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), siswa merasa kesal apabila mendapat tugas dari guru sehingga interaksi sosial yang terjadi di dalam kelas tidak berjalan dengan efektif serta terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai ulangan di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). (Hasil Observasi pada September 2015).

Dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1: Data Hasil Belajar PKn MIS Ikhwanul Muslimin II Tembung**

No.	Tahun Pelajaran	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Keterangan
1.	2012/2013	5.00	7,00	6,50	
2.	2013/2014	4.50	7,50	6,50	

Sumber : Tata Usaha MIS Ikhwanul Muslimin II Tembung

Pada data yang diperoleh, ternyata hasil belajar PKn masih rendah/belum kompeten dan belum mencapai target kelulusan hasil belajar yang ditetapkan untuk pelajaran produktif yaitu 7,00. Kondisi seperti ini sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran selanjutnya, siswa kurang mampu menerapkan ilmu yang diterima.

Proses pembelajaran yang berlangsung juga cenderung menggunakan *teacher centered*. Pada pendekatan ini guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*). Pada saat mengikuti pembelajaran atau mendengarkan ceramah, siswa sebatas

memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya. Guru menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Guru hanya memberikan informasi satu arah karena yang ingin dicapai adalah bagaimana guru bisa mengajar dengan baik sehingga yang ada hanyalah transfer pengetahuan (*transfer of knowlage*). (Sudjana, 2005:39).

Pendekatan *teacher center* merupakan proses pembelajaran lebih berpusat pada guru hanya akan membuat guru semakin cerdas tetapi siswa hanya memiliki pengalaman mendengar paparan saja. *Out put* yang dihasilkan oleh pendekatan belajar seperti ini tidak lebih hanya menghasilkan siswa yang kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, takut berpendapat, tidak berani mencoba yang akhirnya cenderung menjadi pelajaran yang pasif dan “miskin” kreativitas.

Proses pembelajaran masih berorientasi pada penyelesaian tugas yang dirancang oleh guru dan dengan cara mengajar guru yang masih konvensional. Dominasi guru yang sangat kuat membuat terabaikannya kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa kurang kreatif. Kegiatan siswa hanya memperhatikan guru yang sedang mendemostrasikan materi pelajaran serta mencatat hal-hal yang sekiranya penting. (Wulandari dan Herman, 2013:180).

Kegiatan belajar mengajar perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terbiasa belajar mandiri melalui penyelesaian tugas individual, pembuatan karya individual yang memungkinkan mereka berkompetisi untuk memperoleh penghargaan. Namun pada saat bersamaan, kegiatan

pembelajaran juga perlu menyediakan tugas-tugas yang mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok sehingga memungkinkan tumbuhnya solidaritas, simpati, empati terhadap orang lain. Dengan demikian pembelajaran akan berorientasi kepada kemandirian dan kerjasama, kondisi ini akan memungkinkan siswa untuk bersaing secara sportif dan pada sisi lain siswa merasa tidak mungkin bekerja sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Edy Rosadi (2012:59) tentang interaksi sosial kooperatif (kerjasama) dan kompetitif (individual) menjelaskan bahwa dengan bekerjasama dalam kelompoknya (kooperatif). Dalam kondisi ini sangat membantu siswa dalam mengendalikan rasa egois yang ada dalam diri mereka masing-masing, sehingga terbina dan terjalin sikap kesetiakawanan sosial yang kooperatif. Siswa menyadari bahwa hidup ini tidak bisa sendiri, atau hidup ini pastilah membutuhkan orang lain atau saling ketergantungan, saling berdampingan, saling membantu karena setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan. Sedangkan dalam interaksi sosial kompetitif menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, mandiri, selalu bersaing dalam belajar, dan saling bersaing dalam memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Masalah lain yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran kurang maksimal, karena belum dapat mengaktifkan siswa. Anak kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan secara terpadu dan komprehensif. Proses pembelajaran di dalam kelas cenderung diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun

berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Mengarah pada mata pelajaran PKn, yang dianggap kurang penting oleh sebagian siswa, hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan kebanyakan tentang cerita masyarakat, kebudayaan, negara, sistem pemerintahan, dan demokrasi yang harus ditulis, sehingga siswa beranggapan bahwa pelajaran PKn adalah pelajaran yang membosankan.

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya berpusat kepada siswa, sebagaimana yang dijelaskan oleh Gallagher (1997) dan Reynolds (1997) *“Learning is “student-centered” because the students are given the freedom to study those topics that interest them the most and to determine how they want to study them. Students should identify their learning needs, help plan classes, lead class discussions, and assess their own work and their classmates’ work.*

Setidaknya pengertian di atas menjelaskan bahwa belajar itu harus berpusat kepada siswa. Siswa diberi kebebasan untuk mempelajari topik-topik yang menarik bagi mereka serta bagaimana mereka ingin belajar. Siswa harus mengidentifikasi kebutuhan belajarnya, memimpin diskusi kelas, serta menilai hasil pekerjaan mereka sendiri dan hasil pekerjaan teman sekelasnya.

Seltzer, et al, (1996, p. 86) menegaskan *“students develop a deeper awareness and ownership of important concepts in the course by workin on activities, a basic tenet of the constructive approach to learning”*. Ungkapan ini menjelaskan bahwa siswa diminta untuk mengembangkan kesadaran yang lebih dan memiliki konsep penting dalam pembelajaran, karena inilah prinsip dasar dari pendekatan konstruktif dalam belajar.

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu kontak sosial dan adanya komunikasi. Terjadinya suatu kontak bukan hanya tergantung pada tindakan, tetapi juga tanggapan dari tindakan tersebut. Kontak sosial dapat mengarah kepada hal yang positif dan negatif. Yang bersifat positif adalah kerjasama, sedangkan yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan atau bahkan tidak sama sekali menghasilkan interaksi sosial. (Soekanto, 2005:71-72).

Newcomb, Turner, dan Converse (1985) menerangkan bahwa interaksi sosial terjadi melalui proses, antara lain: 1) komunikasi, 2) norma-norma, 3) respon interpersonal. Proses interaksi dalam pembelajaran tersebut membentuk hubungan yang dinamis antara siswa yang satu terhadap siswa yang lain. Proses interaksi antara guru dan siswa menjadi permulaan yang fundamental bagi suksesnya pembelajaran sebab dalam pembelajaran terdapat dua unsur manusia yaitu: a) guru sebagai pembelajar, dan b) siswa sebagai pemelajar (Sardiman, 2004).

Berkaitan dengan tingkah laku siswa sebagai individu yang berinteraksi dalam kelompoknya Kuhlman dan Wemberley dalam Sears et.all (2003) mengklasifikasikan tiga tipe tingkah laku individu dalam berinteraksi sosial yang diuraikan sebagai berikut, (1) *pekerjasama/cooperator* adalah tingkah laku yang mementingkan pemaksimalan ganjaran yang diterimanya maupun yang diterima temannya, (2) *pesaing/competitor* adalah tingkah laku yang berorientasi pada pemaksimalan hasilnya sendiri agar lebih banyak dari hasil temannya, (3) *individualis* adalah tingkah laku yang mengutamakan pemaksimalan hasilnya sendiri tanpa memperdulikan kekalahan atau kemenangan temannya.

Lebih lanjut Sears et.all (2003) menjelaskan bahwa ketiga tipe tingkah laku tersebut, dalam berinteraksi individu cenderung akan membentuk interaksi secara (1) bekerjasama atau kooperatif yaitu siswa saling menolong satu sama lain, berbagi informasi, bekerjasama untuk mendapatkan keuntungan bersama, (2) bersaing/kompetitif yaitu siswa mengutamakan tujuan sendiri dan berusaha menysihkan yang lainnya dan ditandai oleh tingkah laku yang saling bertentangan karena nasib mereka di dalam kelompok dianggap bertentangan.

Persoalannya adalah bagaimana menemukan cara yang terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan sehingga siswa dapat mengingat lebih lama konsep tersebut dan menerapkannya. Bagaimana guru dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh siswa, sehingga dapat mempelajari berbagai konsep dan cara mengaitkannya dalam kehidupan nyata. Bagaimana sebagai guru yang baik dan bijaksana mampu menggunakan model pembelajaran yang berkaitan dengan cara memecahkan masalah (*problem solving*). (Trianto, 2007: 66).

Menurut pendapat Bruner, bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Dahar 1989:125). Karena dengan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkret. Pengalaman tersebut dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Untuk mendorong interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PKn serta untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan, pada penelitian ini

menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu *problem based learning* dengan harapan dapat mengubah cara belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan yang akhirnya dapat meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memecahkan suatu permasalahan pada pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasruddin (2010) tentang penerapan PBL, menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru sudah menerapkan beberapa metode belajar aktif seperti tanya jawab, diskusi, ceramah, dan eksperimen/percobaan. Proses pembelajaran yang berlangsung ini sebenarnya memiliki potensi yang dapat menunjang proses pembelajaran yang aktif. Walaupun sudah menerapkan strategi belajar aktif proses pembelajaran belum menunjukkan aktivitas belajar siswa secara maksimal, sehingga prestasi yang didapatkan oleh siswa dirasa masih kurang maksimal. Selanjutnya setelah menggunakan model *problem based learning* (PBL) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan partisipasi belajar, serta dapat meningkatkan prestasi siswa.

Tan (2004) juga menyebutkan bahwa PBL telah diakui sebagai suatu pengembangan dari pembelajaran aktif dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang menggunakan masalah-masalah yang tidak terstruktur (masalah-masalah dunia nyata atau masalah-masalah simulasi yang kompleks) sebagai titik awal dan jangkar atau sauh untuk proses pembelajaran.

Didukung oleh sebuah artikel dalam buletin CIDR (2004) mengemukakan alasan mengapa digunakan PBL, adalah karena: (1) PBL menyiapkan siswa lebih baik untuk menerapkan pembelajaran (belajar) mereka pada situasi dunia nyata;



(2) PBL memungkinkan siswa menjadi produsen pengetahuan, dari pada hanya konsumen; dan (3) PBL dapat membantu siswa mengembangkan komunikasi, penalaran, dan ketrampilan berfikir kritis.

Menurut Arends (2008:41) *problem based learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang memiliki esensi berupa menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa. Sebagai tambahan, dalam PBL peran guru adalah menyodorkan berbagai masalah autentik sehingga jelas bahwa dituntut keaktifan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Setelah masalah diperoleh maka selanjutnya melakukan perumusan masalah, dari masalah-masalah tersebut kemudian dipecahkan secara bersama-sama dengan berdiskusi. Saat pemecahan masalah tersebut akan terjadi pertukaran informasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga permasalahan yang telah dirumuskan dapat terpecahkan. Sumber informasi tidak hanya dari guru akan tetapi dapat dari berbagai sumber. Guru disini berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan permasalahan sehingga saat diskusi tetap fokus pada tujuan pencapaian kompetensi. Ditegaskan oleh Dewey (1916) bahwa dalam pembelajaran perkenalkan siswa dengan situasi kehidupan nyata (*real-life*) dan fasilitasi agar mendapatkan informasi untuk memecahkan masalah.

Dengan demikian penerapan *problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran berarti menggunakan masalah sebagai stimulus untuk menemukan atau mendapatkan informasi yang diperlukan untuk memahami dan mencari solusinya.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada bulan September 2015 di MIS Ikhwanul Muslimin II Tembung dapat diketahui: a)

rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn karena menganggap membosankan, b) rendahnya penguasaan siswa terhadap materi, c) ketidaktepatan guru memilih model dalam pembelajaran, dan d) hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah tidak mencapai KKM.

Nilai hasil belajar siswa yang belum maksimal juga dapat disebabkan karena lemahnya kualitas pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, dalam proses pembelajaran masih berorientasi pada penyelesaian tugas yang dirancang oleh guru dan dengan cara mengajar guru yang masih konvensional. Dominasi guru yang sangat kuat membuat terabaikannya kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa kurang kreatif. Kegiatan siswa hanya memperhatikan guru yang sedang mendemostrasikan materi pelajaran serta mencatat hal-hal yang sekiranya penting.

Salah satunya adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) sesuai tuntutan KTSP. Penyajian materi dalam model pembelajaran ini selalu dikaitkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami isi pelajaran dan menuntut siswa untuk aktif berpikir.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, perlu dilakukannya sebuah penelitian untuk melihat akar permasalahan serta untuk memperbaikinya atau meningkatkannya. Adapun masalah yang akan diselesaikan adalah berhubungan dengan interaksi siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model *problem based learning* pada mata pelajaran PKn di Kelas V MIS Ikhwanul Muslimin II.

## 1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran yang dilakukan belum dapat meningkatkan interaksi sosial siswa;
2. Persepsi siswa tentang materi mata pelajaran PKn yang hanya dapat dipahami dengan menghafal;
3. Siswa kurang terdorong untuk bekerjasama dengan teman-temannya;
4. Hasil belajar yang rendah mata pelajaran PKn;
5. Pembelajaran yang kurang menyenangkan atau bersifat verbalistik.

## 1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi dibandingkan dengan waktu dan kemampuan yang dimiliki, maka perlu memberi batasan terhadap masalah yang akan dikaji agar lebih terarah. Oleh karena itu penelitian ini terbatas pada penerepan model yang pertama menggunakan pembelajaran konvensional, dan yang kedua dengan model *problem based learning* serta interaksi sosial dibatasi pada dua indikator saja antara lain interaksi kompetitif dan interaksi kooperatif pada mata pelajaran PKn kelas V MIS Ikhwanul Muslimin II.

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar PKn siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* lebih tinggi dari hasil

belajar PKn siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional?

2. Apakah hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi sosial kooperatif diajar dengan model pembelajaran konvensional lebih tinggi dari hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi sosial kompetitif?
3. Apakah hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi sosial kooperatif yang diajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* lebih tinggi dari hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi kompetitif?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dan interaksi sosial terhadap hasil belajar PKn siswa?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui hasil belajar PKn siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan hasil belajar PKn siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi sosial kompetitif yang diajar dengan model pembelajaran konvensional dan hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi sosial kooperatif.
3. Mengetahui hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi sosial kompetitif yang diajar dengan model pembelajaran *problem based learning* dan hasil belajar PKn siswa yang memiliki interaksi sosial kooperatif.

4. Mengetahui interaksi antara model pembelajaran dan interaksi sosial terhadap hasil belajar PKn siswa.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn di kelas V MIS Ikhwanul Muslimin II Tembung. Adapun secara terperinci adalah untuk:

##### **a. Manfaat Teoretis**

1. Dapat menambah salah satu khasanah pengetahuan tentang model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi pelajaran, serta interaksi sosial siswa.
2. Untuk bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran PKn.
3. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar PKn siswa.

##### **b. Manfaat Praktis**

1. Sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, pengembang, dan lembaga-lembaga pendidikan dalam menjawab permasalahan belajar siswa seperti keaktifan, kerjasama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai umpan balik bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn siswa melalui model pembelajaran *problem based learning*.
3. Bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran khususnya pada tingkat Sekolah Dasar bidang studi PKn.