

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan adalah persemaian dari kehidupan moral suatu masyarakat serta revitalisasi moral masyarakat itu sendiri. Untuk itu, peranan pendidikan dianggap sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sekolah sebagai pranata sosial harus kondusif untuk dapat mengembangkan kepribadian yang kreatif. Oleh karena itu, pendidikan memiliki arti penting dalam kehidupan sehari-hari bagi seluruh umat manusia. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang menjelaskan bahwa :

“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 (Sagala, 2009, h. 3)”.

Namun pada kenyataannya peserta didik kurang fokus terhadap pembelajaran sehingga tidak tercapainya tujuan pendidikan tersebut, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan yang kurang di sukai oleh peserta didik dan dianggap mata pelajaran yang membosankan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh di setiap jenjang pendidikan tak terkecuali di sekolah menengah sebagai lembaga pendidikan formal berusaha mewujudkan tujuan pendidikan yaitu mendidik peserta didik supaya menjadi manusia yang memiliki pengetahuan yang luas, berkepribadian baik dan cinta tanah air. Merphin Panjaitan menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogia. Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006, h. 49) menyatakan bahwa mata pelajaran PKN memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Somantri (2001, h. 154) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki fokus pada pembinaan karakter warga negara yang baik (*good citizenship*) dan memiliki pengetahuan luas serta mampu mengembangkan keterampilan yang berguna

bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara .

Berdasarkan pra penelitian pada kelas XI IPA 1 di SMA 1 Tempuran Karawang dengan guru PKn maka permasalahan terjadi dalam proses pembelajaran Pkn, dapat dilihat dari kreativitas belajar peserta didik tidak tumbuh karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang mudah, kurang menarik dan cenderung membosankan, karena dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran walaupun sesekali pernah menggunakan metode pembelajaran lain. Selain itu,terlalu banyaknya catatan-catatan yang diberikan tanpa adanya penjelasan, kurangnya memberikan waktu berpikir bagi peserta didik, dan juga kurangnya penguatan yang diberikan oleh guru berupa penghargaan (*reward*) untuk peserta didik yang aktif dan memiliki kreativitas yang tinggi serta memberikan hukuman kepada peserta didik yang lalai dalam pembelajaran.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dipaparkan di atas maka peneliti beranggapan bahwa hal itu terjadi karena disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dari peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal dari guru. Masalah tersebut harus segera dipecahkan karena kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pengelolaan pembelajaran.

Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas belajar yang dimaksud dalam proses pembelajaran atau mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Melihat beberapa permasalahan dikelas, maka pandangan peneliti, Penelitian Tindakan dapat dijadikan sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan guru ketika mengajar dikelas.

Dari hasil observasi dan wawancara awal dengan guru PPKn tersebut diperoleh data bahwa untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang mudah, karena seseorang guru harus dapat bersikap tegas, cerdas dan berhati-hati dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Dalam proses pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatikan peserta didik,berpusat pada peserta didik, bermanfaat,demokratis dan menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan menggunakan metode pembelajaran *Snowball Throwing* pada pembelajaran PKN.

Dengan metode *snowball throwing* diharapkan peserta didik bisa lebih memahami materi Hak asasi manusia seperti memahami hak atas perlakuan yang sama di depan hukum dan pemerintah, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari hari. Metode pembelajaran *Snowball Throwing* melatih peserta didik untuk lebih tanggap menerima pesan dari peserta didik lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas,dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti model pembelajaran Talking

Stik akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada peserta didik lain. Peserta didik yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

Kretivitas dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian pada kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang dengan menggunakan metode pembelajaran *Snowball throwing*. Dengan demikian maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul:

“Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* untuk menumbuhkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Pelanggaran HAM di Kelas XI IPA SMA 1 Tempuran Karawang).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah penulis kemukakan di atas, terdapat beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Kreativitas belajar peserta didik tidak tumbuh pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal itu dapat terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sedang diajarkan mereka

cenderung kurang merespon karena hanya beberapa peserta didik yang aktif dalam pembelajaran tersebut.

2. Peserta didik cenderung merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung , hal ini dikarenakan proses penyampaian materi lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi.
3. Penerapan metode pembelajaran di kelas selalu menggunakan metode ceramah pada pelajaran PPKn, membuat suasana kelas kaku, peserta didik tidak bersemangat menerima materi cepat mengantuk, dan peserta didik tidak diberi keleluasaan untuk lebih aktif di dalam kelas hanya diam.

C. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis merasa perlu untuk merumuskan apa yang menjadi permasalahannya . Secara umum , masalah yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Penerapan Metode pembelajaran *Snowball Throwing* dalam Menumbuhkan Kreativitas Belajar Peserta didik Pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan pada materi pelanggaran HAM di Kelas XI IPA-1 di SMA 1 Tempuran Karawang?”.

D. Batasan Masalah

Dari rumusan di atas, penulis merinci kembali masalah tersebut menjadi tiga sub permasalahan, sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru PPKn untuk menumbuhkan kreativitas belajar peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran *Snowball throwing* pada materi Pelanggaran Hak asasi manusia pada peserta didik kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang ?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru PPKn untuk menumbuhkan Kreativitas Belajar Peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball throwing* pada materi Pelanggaran Hak asasi manusia pada peserta didik kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang ?
- c. Bagaimana hasil kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn pada materi pelanggaran HAM di Kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball throwing*?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran *Snowball throwing* dalam

meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang tentang materi pelanggaran hak asasi manusia.

2. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Snowball throwing* pada pembelajaran PPKn di kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang
- b. Untuk mengetahui efektifitas penerapan metode pembelajaran *Snowball throwing* pada pembelajaran PPKn di kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang.
- c. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Snowball throwing* pada pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan kreativitas belajar peserta didik di kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk :

- a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam penggunaan metode pembelajaran *Snowball Throwing* pada peserta didik kelas kelas XI IPA-1 SMA 1 Tempuran Karawang dengan materi Pelanggaran Hak asasi Manusia.

- b. Memberikan pertimbangan kepada guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik.
- c. Memberikan manfaat bagi dunia pendidikan terutama untuk menumbuhkan kreativitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengalaman berharga bagi penulis sebagai upaya meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn dengan materi Hak asasi manusia menggunakan model *Snowball Throwing*.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengalaman dalam meningkatkan pemahaman materi sehingga tidak belajar dari media dan metode yang sama .

c. Bagi Guru PKn

Hasil penelitian ini di harapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik . Selain itu , hasil penelitian ini juga membantu memberikan informasi peningkatan kemampuan peserta didik .

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan dan sebagai pemikiran bagi pengembangan pembelajaran

untuk melanjutkan penelitian dalam meningkatkan pembelajaran pada materi Hak asasi manusia dengan menggunakan metode pembelajaran *Snowball throwing*.

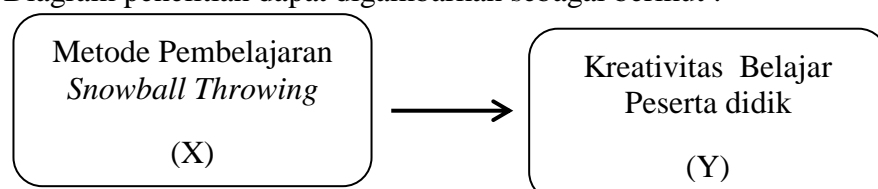
G. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Pada pembelajaran PPKn sendiri kreativitas belajar memiliki andil dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PPKn peserta didik sebaiknya bukan hanya sebagai pendengar saja, akan tetapi peserta didik juga dituntut untuk terlihat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang mudah, karena seseorang guru harus dapat bersikap tegas, cerdas dan berhati-hati dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Dalam proses pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatikan peserta didik, berpusat pada peserta didik, bermanfaat, demokratis dan menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan dengan metode pembelajaran *Snowball throwing*.

1. Diagram Penelitian

Diagram penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Diagram Penelitian

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran dan pengertian terhadap beberapa istilah yang ada dalam judul “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Pelanggaran Hak Asasi Manusia di kelas XI IPA-1 SMA 1 TEMPURAN Karawang), maka penulis memberikan penjelasan yang dirumuskan ke dalam definisi operasional sebagai berikut :

1. Pengertian Penerapan

Penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah perbuatan menerapkan.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Metode pembelajaran *Snowball Throwing* adalah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual (CTL) *Snowball* secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik kemudiandilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Menurut Bayor (2010), *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*activelearning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan peserta didik. Peran guru di

sini hanya sebagaipemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran.

3. Kreativitas

Kreativitas seringkali dianggap sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif. Sebagaimana diungkapkan oleh Semiawan yang dikutip Yenny Rachmawaty dan Euis Kurniati (2012, h. 14), Kreativitas adalah:

Kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri kognitif (*aptitude*) seperti kelancaran, keluwesan, (*fleksibilitas*) dan keaslian (*orisinalitas*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

I. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

Mengenai pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian secara umum dan khusus, manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, deffinisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Teoritis

Mengenai kajian teori yang penulis bahas adalah mengenai judul yang penulis teliti. Serta penelitan terdahulu agar penelitian kita lebih relevan.

Bab III Metode Penelitian

Metodologi penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan metodologi penelitian, desain penelitian, perencanaan pelaksanaan penelitian, subjek dan objek penelitian, metode dan desain penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Mengenai analisis hasil penelitian. Dalam bab ini penulis menganalisis hasil temuan tentang penerapan model pembelajaran *snowball throwing* di SMA Negeri 1 Tempuran Karawang.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi serta pembahasannya dalam skripsi.

J. Asumsi Dan Hipotesis

a. Asumsi

Dalam hal ini peneliti harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahan yang sedang diteliti. Asumsi yang harus diberikan tersebut, diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar. Anggapan dasar ini merupakan landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian nanti.

- a. Metode pembelajaran snowball throwing adalah suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing peserta didik membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke peserta didik lain yang masing-masing peserta didik menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh (Kisworo, dalam Mukhtari, 2010: 6).
- b. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menetakannya dalam pemecahan masalah dalam belajar. Kreativitas seringkali dianggap sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif.
- c. Pembelajaran PKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :
 - 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
 - 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Peserta didik adalah peserta didik yang mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah (KBBI, 2005 , h. 922) yang di maksud dengan peserta didik dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA 1 TEMPURAN Karawang.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis tindakan yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Jika peserta didik kelas XI IPA-1 SMA 1 TEMPURAN Karawang belajar dengan menerapkan metode pembelajaran *Snowball throwing* pada materi pelanggaran HAM maka kreativitas belajar akan tumbuh.