

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. (Azra, Azyumardi. 2008 hlm 15).

Pendidikan kewarganegaraan menitik beratkan pada moral, diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap tuhan yang maha Esa dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat atau kepentingan diatas melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. (Wuryan Sri & Syaifullah. 2014, hlm. 9).

Undang-undang No. 20 Bab I, Pasal III tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 secara bertanggung jawab”. Dalam dunia pendidikan selalu mengalami perubahan dalam rangka memperbaiki tujuan pendidikan yang belum tercapai melalui perubahan kurikulum, sistem pendidikan dan metode pendidikan yang efisien dan efektif. Tujuan dari perubahannya kurikulum pada tingkat pendidikan yaitu untuk memperbaiki tujuan pendidikan, meningkatkan standar kualitas sarana dan prasarana, serta mutu pendidikan agar semua tujuan dari pendidikan bisa tercapai.

Sekolah merupakan sarana untuk merealisasikan tujuan pendidikan agar siswa-siswa sebagai generasi penerus bangsa bisa lebih melatih dirinya untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Fungsi sekolah tidak akan berjalan dengan lancar ketika semua komponen tidak berjalan dengan baik, karena suatu kelemahan dari salah satu komponen juga akan mempengaruhi pada fungsi sekolah tersebut sehingga mempengaruhi jalannya suatu sistem.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan alat untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan guru. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan faktor yang paling penting dalam proses belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan pada saat ini sudah banyak berubah dengan adanya penerapan Kurikulum 2013 Revisi (Kurtilas Revisi) sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar siswa, agar sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan kurikulum 2013 revisi (Kurtilas Revisi) diharapkan dapat membawa perubahan dari paradigma lama ke arah paradigma baru yang lebih baik. Teori, penelitian, dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa guru sudah harus mengubah cara penyampaian materi pembelajaran dalam pengajaran di kelas.

Umumnya pembelajaran dilakukan dalam bentuk satu arah. Yaitu guru lebih banyak menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah kepada siswa, sementara aktivitas siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat saja. Guru beranggapan tugasnya hanya mentransfer pengetahuan yang dimiliki dengan target tersampainya topik – topik yang tertulis dalam dokumen kurikulum. Pada umumnya guru tidak memberi inspirasi kepada siswa untuk berkreasi dan tidak melatih siswa untuk hidup mandiri. Pelajaran yang disajikan guru kurang menantang siswa untuk berpikir, akibatnya siswa tidak menyukai pelajaran.

Menurut Charles C. Bonwell dan J.A. Eison (1991) dalam buku *Pembelajaran Aktif* (2013, hlm14) menjelaskan bahwa “pembelajaran aktif bentuk pengajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab pembelajaran”.

Pembelajaran Aktif dalam pemahaman peneliti merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengaktifkan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. sebenarnya semua proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik dengan yang lainya tidak sama, oleh karena itu, peserta didik harus berpartisipasi aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar secara berkelompok maupun belajar secara perseorangan.

Untuk menciptakan keaktifan pada masing-masing peserta didik, guru harus mampu mengemas materi pembelajaran dengan model pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas berpikir dan memberikan pendapat yang dikemukannya, selama proses pembelajaran berlangsung seorang guru harus mampu memberikan stimulus yang baik dan menciptakan suasana belajar yang tidak hanya terpusat antara guru dan peserta didik saja melainkan terpusat antara tiga arah yaitu guru dan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik lainya sehingga dalam meningkatkan keaktifan belajar pada proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Perhatian serta motivasi seorang guru salah satunya bisa lebih meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, dalam keaktifan belajar peserta didik tidak hanya aktif dalam mengemukakan pendapatnya saja, melainkan aktif dalam semua kegiatan pembelajaran salah satunya aktif berkomunikasi dengan baik didepan kelas.

Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memiliki sebuah pendekatan, metode, dan teknik – teknik tertentu yang dapat menciptakan kondisi kelas pada pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Pada akhir pembelajaran akan diperoleh kondisi kelas yang termotivasi, aktivitas yang tinggi serta hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, pengajaran perlu menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa perlu bekerja sama secara gotong royong.

Melihat realita pada SMP Negeri 10 Cimahi terdapat Berbagai permasalahan didalam proses pembelajaran. Salah satunya keaktifan dalam proses pembelajaran seorang peserta didik belum bisa dikatakan memuaskan, hal ini dikarenakan banyak siswa yang kurang fokus bahkan acuh dalam proses belajar mengajar, seorang tenaga pengajar hanya menggunakan interaksi dalam satu arah saja, sehingga berkurangnya keaktifan siswa dalam memperhatikan pelajaran yang diterangkan oleh guru. Dengan demikian peneliti beranggapan bahwa permasalahan ini harus diatasi yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik mampu termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PPKn yang akan mempengaruhi pada keaktifan belajar serta hasil belajar, penerapan model *Snowball Throwing* dianggap tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, metode penelitian ini yaitu Penelitian Kualitatif merupakan “Pendekatan yang berfungsi untuk menemukan dan memahami fenomena sental” (Merriam, 2007, hlm 228). Atas dasar ini maka penelitian di kemas kedalam judul “ **Peranan Guru PPKn Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***”. (Studi Deskriptif di SMP Negeri 10 Cimahi).

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan bahwa proses pembelajaran masih bersifat satu arah.
2. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan bahwa masih kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan kurangnya minat peserta didik terhadap Pelajaran PPKn
4. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan bahwa pengembangan model pembelajaran yang menyenangkan belum maksimal.
5. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan bahwa pemahaman peserta didik masih rendah selama proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Peranan guru PPKn dalam meningkatkan keaktifan belajar kelas VII di SMP Negeri 10 Cimahi ?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Cimahi?
3. Seberapa besar peranan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 10 Cimahi ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Peranan guru PPKn dalam meningkatkan keaktifan belajar kelas VII di SMP Negeri 10 Cimahi
2. Untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Cimahi
3. Untuk mengetahui Seberapa besar peranan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 10 Cimahi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan PPKn, selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan bahan yang dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk mengembangkan pembelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat memberikan masukan bagi guru dalam mempermudah melaksanakan pembelajaran dan salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik.

b. Bagi Siswa

Model pembelajaran *Snowball Throwing* diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman untuk membangun keaktifan selama proses pembelajaran, dan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar PPKn serta menarik minat peserta didik yang kesulitan mempelajari PPKn.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kebingungan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasional dari istilah-istilah tersebut :

1. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen).
2. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokrasi, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran hak warga negaranya (Azzra Zamroni, 2010, hlm 15).
3. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. (Sadirman,2001,hlm.98)
4. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinil melalui pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan. (Garry dan Kingsley, 2010,hlm.5).
5. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.(Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).
6. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-

bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas (Joyce & Weill, 2011, hlm.133)

7. Model Snowball Throwing adalah salah satu model pembelajaran aktif(*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. (Bayor, 2017,hlm158).

G. Sistematika Penulisan Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Penulisan Skripsi

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

- a. Pengertian Belajar
- b. Tujuan Belajar
- c. Prinsip-Prinsip Belajar
- d. Pengertian Pembelajaran
- e. Tujuan Pembelajaran
- f. Pengertian Metode Pembelajaran
- g. Macam-macam Metode pembelajaran
- h. Metode Pembelajaran Konvensional
- i. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran konvensional
- j. Pengertian Model Pembelajaran
- k. Model Pembelajaran Snowball Throwing
- l. Tujuan Model Pembelajaran Snowball Throwing
- m. Langkah-langkah Pembelajaran Snowball Throwing
- n. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Snowball Throwing.

2. Keaktifan belajar
 - a. Cara belajar siswa aktif
 - b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar
 - c. Faktor Yang Mendorong Keaktifan Belajar
 3. Pembelajaran PPKn di Persekolahan
 - a. Pengertian PPKn
 - b. Tujuan Pembelajaran PPKn
 - c. Materi PPKn di SMP
 - d. Sumber Belajar PPKn di SMP
 - e. Evaluasi Belajar PPKn di SMP
 4. Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar
 - a. Pengertian Guru
 - b. Pengertian Peran Guru
 - c. Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar
- B. Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Pemikiran
- D. Asumsi dan Hipotesis
3. BAB III Metode Penelitian
 - A. Metode Penelitian
 - B. Desain Penelitian
 - C. Subjek dan Objek Penelitian
 1. Subjek Penelitian
 2. Objek Penelitian
 - D. Pengumpulan data dan instrumen penelitian
 1. Teknik pengumpulan data
 2. Instrumen penelitian.
 - E. Teknik Analisis Data
 1. Uji Validitas
 2. Uji Reliabilitas
 3. Uji Normalitas
 4. Uji N-Gain

- F. Prosedur Penelitian
 - 1. Tahap Awal penelitian
 - 2. Tahap Penelitian
 - 3. Tahap Akhir
- 4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- 5. BAB V Kesimpulan dan saran