

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara berkembang selalu berusaha untuk mengejar ketinggalannya, yaitu dengan giat melakukan pembangunan di segala bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti mengganti kurikulum, meningkatkan kualitas guru melalui penataran-penataran atau melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi, memberi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan sebagainya. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa;

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Dengan memperhatikan isi dari Undang-undang tersebut, peneliti berpendapat bahwa kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju,

¹Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2003).

sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas.

Sesuai dengan Depdiknas (2005: 33) yang menyatakan bahwa; “Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945”.² Untuk mencapai tujuan ini peranan guru sangat menentukan. Dalam Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Standar Proses Pendidikan disebutkan peran guru adalah: “Sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator”.³ Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan kreativitas siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik.

Kreativitas merupakan bagian dari kecerdasan seseorang, hal ini berkaitan dengan kemampuan berfikir seseorang. Semakin kreatif seseorang maka semakin tinggi pula kemampuan berfikir orang tersebut, karena setiap manusia pada dasarnya mempunyai potensi untuk menjadi kreatif. Menjadi manusia berarti menjadi kreatif, apabila kita melakukan kreativitas, maka konsep diri akan tumbuh dan berkembang. Hal tersebut dapat memperluas masa depan dan membuka pengalaman kreatif yang baru. Kesadaran akan kemampuan kreativitas dapat membantu dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

²Depdiknas, *Pendidikan Kewarganegaraan, Kurikulum dan Silabus Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 33.

³ Wina Senjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prima, 2006), h. 19.

Kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan sebagai penunjang dalam proses pencapaian hasil belajar yang maksimal, karena pemikiran kreatif perlu dilatih untuk membuat anak lancar dan luwes dalam berfikir, mampu melihat suatu masalah dan berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan atau ide-ide baru. Anak-anak pada dasarnya kreatif. Mereka memiliki ciri-ciri yang oleh para ahli dapat digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif misalnya, rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang banyak, berani menghadapi resiko, bebas dalam berfikir, senang akan hal-hal baru, dan sebagainya.

Salah satu cara untuk membangkitkan kreativitas siswa dalam proses belajar yakni dengan menerapkan sebuah permainan dalam proses belajar di kelas, karena proses belajar yang dilakukan dengan tehnik ceramah dan tanya-jawab cenderung membuat siswa jenuh dan kurang kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan aktif.

Dalam belajar PKn, umumnya guru sering menggunakan tehnik ceramah dalam menjelaskan materinya. Teknik mengajar ini kurang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran yang diberikan guru. Siswa tidak mau bertanya apalagi mengemukakan pendapat tentang materi yang diberikan. Melihat kondisi ini, peneliti berpendapat bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn masih sangat kurang.

Rendahnya kreativitas siswa tentu saja dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran PKn. Guru sering memberikan pelajaran dalam bentuk ceramah sehingga siswa kurang terangsang untuk meningkatkan kemampuan berfikir yang kreatif.

Berdasarkan kenyataan ini maka peneliti akan mencoba untuk menerapkan teknik lain dalam belajar, sehingga proses belajar dapat lebih bermakna dan lebih berkualitas. Teknik yang akan peneliti coba untuk terapkan adalah teknik *edu-games*. Ketertarikan peneliti untuk menggunakan teknik belajar ini karena peneliti melihat adanya hubungan yang erat antara dunia anak dan bermain. Bermain merupakan cara efektif bagi anak-anak untuk menangkap pelajaran, karena anak-anak dapat terasah dalam segi pengetahuan, motorik, emosi, sosial, intelektual, juga kreativitas dengan bermain.

Semakin banyak interaksi yang dilakukan anak melalui permainan, maka seluruh indra anak akan berfungsi secara optimal.⁴ Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengambil sebuah judul yaitu: “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar PKn dengan *Edu-games*”. Dengan menerapkan teknik *edu-games* dalam belajar di kelas diharapkan kreativitas siswa dalam belajar PKn dapat meningkat.

⁴ Andi Yudha Asfandiyar. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*, (Bandung: DAR! Mizan, 2009), h. 77-78.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Apakah pengaruh kreativitas siswa dalam belajar PKn?
2. Bagaimana menerapkan *edu-games* dalam belajar PKn di kelas?
3. Apakah media pembelajaran *edu-games* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar PKn?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada bagaimana upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar PKn dengan menggunakan media pembelajaran *edu-games*.

Kreativitas adalah kemampuan yang dirancang untuk menstimulasi fikiran berdasarkan data yang ada dan informasi yang tersedia, untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang menekankan pada keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Edu-games merupakan teknik yang dapat digunakan dalam belajar di kelas maupun di luar kelas. Dengan bermain seorang anak dapat menerima pelajaran dengan mudah, bahkan dapat meningkatkan keterampilan berfikir siswa sehingga dapat memberikan solusi dalam menyelesaikan suatu masalah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka dirumuskan masalah untuk penelitian “Bagaimana media pembelajaran *edu-games* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar PKn?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi para calon tenaga pendidik untuk mengetahui bahwa media pembelajaran *edu-games* dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas.

Memberikan inovasi baru terhadap dunia pendidikan agar dapat menjadikan sekolah sebagai tempat belajar yang menyenangkan, serta dapat meningkatkan rasa senang terhadap bidang studi PKn.

Dapat meningkatkan motivasi kepada guru untuk selalu memperbaiki proses belajar mengajar di dalam kelas serta meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.