

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha sadar yang diarahkan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat diwujudkan dalam bentuk kemampuan, sikap, kepribadian, dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dimaksud diantaranya adalah mendorong berkembangnya kreativitas siswa yang sejalan dengan perkembangan aspek aspek lain seperti keimanan dan ketakwaan, kecerdasan, keterampilan, semangat kebangsaan, dan lain-lain sehingga tercipta keseimbangan dan keselarasan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia perlu lebih mengembangkan iklim belajar dan mengajar yang kondusif bagi berkembangnya kreativitas siswa sehingga dapat lahir gagasan-gagasan baru. Upaya tersebut menuntut dipelihara dan dikembangkannya proses pembelajaran yang dilandasi oleh semangat dan nilai-nilai yang relevan, diantaranya adalah profesionalisme, kreatif, dan produktif.

Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan itu diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Oleh karena itu, maka pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 3 yang menegaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tatanan kehidupan bangsa yang bermartabat sesuai dengan pemahaman di atas, maka diperlukan suatu sistem pendidikan yang baik sehingga dapat menunjang segala aspek kehidupan manusia. Upaya memperbaiki mutu pendidikan yang ada sekarang ini salah satunya dengan mengembangkan potensi siswa untuk aktif, kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3.

Tujuan mata pelajaran PKn di sekolah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam proses belajar PKn diperlukan adanya keaktifan, supaya siswa mampu mengembangkan pola pikirnya sehingga dapat berpikir kritis dan rasional. Hal ini sesuai dengan tujuan PKn yaitu sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, serta 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.

Pada dasarnya PKn merupakan suatu bidang pendidikan disiplin ilmu sosial yang bersifat lintas bidang keilmuan yang memiliki keterkaitan dengan cabang ilmu sosial lain secara keseluruhan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Somantri (2001: 159) yang mendefinisikan PKn sebagai berikut:

Pendidikan kewarganegaraan adalah seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kepatutan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan Pendidikan IPS.

Namun pada saat ini kurikulum terlampau padat, pendekatan pengajaran yang lebih menekankan pencapaian tujuan pengajaran daripada proses bagaimana siswa mencapainya, dan kurang dihargainya perbedaan individual, dipandang sebagai iklim yang kurang kondusif bagi tumbuh kembangnya kreativitas. Kurikulum yang mengkondisikan siswa seperti itu tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Target dan sasaran dalam mata pelajaran PKn bukan hanya aspek kognitif saja, melainkan meliputi aspek afektif dan psikomotor. Dalam kegiatan belajar mengajar seharusnya tiga aspek yang telah disebutkan tadi harus terdapat dalam diri siswa. Siswa bukan hanya dijadikan objek dalam pembelajaran oleh guru, tetapi siswa juga adalah sebagai subjek pembelajaran dalam proses pendidikan. Materi pelajaran PKn yang dianggap mudah oleh siswa, hanya dihapal saja, menyebabkan daya kreativitas siswa tidak berkembang. Kebiasaan guru dalam memberikan materi PKn yaitu hanya melalui ceramah dan mengisi Lembar Kegiatan Siswa (LKS), menimbulkan

kebosanan dari siswa, daya kreativitas yang kurang, malas untuk belajar, serta kurangnya mendapatkan contoh-contoh yang konkrit dalam kehidupan nyata sehingga siswa tidak dapat terlibat dalam pembelajaran tersebut secara langsung. Terhadap pemahaman materi pun, siswa yang hanya dijadikan objek pembelajaran akan kurang menaruh perhatian belajar dan akan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Karena ada materi tertentu yang sulit dipahami siswa jika hanya diterangkan secara lisan oleh guru, tanpa siswa terlibat secara langsung dengan kejadian-kejadian yang ada disekitar siswa.

Alasan siswa kurang menaruh perhatian belajar, kesulitan dalam memahami materi mata pelajaran PKn serta daya kreativitas siswa yang tidak berkembang, disebabkan karena gaya mengajar guru yang kurang menarik, media, metode, sumber belajar, yang digunakan monoton atau tidak diperkaya dengan sumber-sumber lain. Seperti mengangkat materi pelajaran dengan masalah-masalah disekitar lingkungan siswa yang menarik dan aktual, serta siswa diajak langsung melihat masalah tersebut (siswa dijadikan subjek pembelajaran).

Disamping itu untuk mencapai mutu pendidikan yang baik maka diperlukan tenaga pengajar yang profesional dalam menjalankan tugasnya tidak hanya terbatas pada pencapaian materi saja tetapi juga harus mengetahui dan menguasai metode, media, sumber dan evaluasi sesuai dengan materi pelajaran.

Berbagai alternatif jawaban atau pemecahan untuk menghindari mata pelajaran PKn yang kurang efektif diantaranya adalah dengan cara menggantinya dengan pembelajaran yang mampu menggali potensi-potensi yang ada dalam diri siswa itu sendiri, terutama kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn.

Pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dan menggali potensi siswa adalah dengan menggunakan model CTL (*Contextual Teaching & Learning*).

Elaine (2007: 65) menyatakan bahwa:

CTL adalah sebuah sistem yang menyeluruh. CTL terdiri dari bagian-bagian yang saling terselubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Bagian-bagian CTL yang terpisah melibatkan proses-proses yang berbeda, yang ketika digunakan secara bersama-sama, memampukan para siswa membuat hubungan yang menghasilkan makna. Setiap bagian CTL yang berbeda-beda ini memberikan sumbangan dalam menolong siswa memahami tugas sekolah. Secara bersama-sama, mereka membentuk suatu sistem yang memungkinkan para siswa melihat makna di dalamnya, dan mengingat materi akademik.

Dalam Depdiknas (2003), yakni:

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning (CTL)*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar.

Dengan demikian model pembelajaran ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pkn. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan konteks yang ada di sekitar siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan akan menambah kreativitas siswa. Karena kreativitas itu meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotor.

Menurut Munandar (1987: 10), mengembangkan kreativitas siswa meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yaitu:

1. Pengembangan kognitif, antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir.
2. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif.
3. Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif-inovatif.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mencoba melakukan studi secara intensif melalui penelitian tentang hal tersebut dengan mengambil judul: **“Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PKn” (Studi Deskriptif Analitis pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri I Lembang)**

B. Rumusan dan Pembatasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **“Bagaimanakah penerapan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn di SMAN 1 Lembang?”.**

2. Batasan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi dengan beberapa batasan masalah, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah persiapan guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn?

2. Bagaimanakah proses penerapan pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran PKn?
3. Bagaimanakah peran pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini untuk memperoleh gambaran tentang penerapan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn di SMAN 1 Lembang.

Adapun yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan:

1. Persiapan guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn.
2. Proses penerapan pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran PKn.
3. Peran pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis kegunaan penelitian ini yaitu untuk mengkaji secara mendalam tentang penerapan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dan dapat memberikan

sumbangan pengetahuan yang berguna dalam pengembangan model pembelajaran pada mata pelajaran PKn.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan dan pemahaman penulis baik secara teoritis maupun praktis mengenai proses penerapan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn.
- b. Memberikan informasi mengenai penerapan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Memberikan masukan pada pihak terkait (guru, sekolah, pengembang pembelajaran kontekstual) agar lebih dapat mengembangkan dan meningkatkan serta mengefektifkan pembelajaran kontekstual pada setiap mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn.

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah persiapan guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn?
 - a. Persiapan-persiapan apakah yang dilakukan oleh guru dan siswa sebelum dilaksanakannya pembelajaran kontekstual?
 - b. Bagaimanakah penerapan pembelajaran kontekstual di kelas?
 - c. Bagaimanakah perhatian siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kontekstual?
 - d. Apakah siswa tertarik untuk memperdalam materi yang disampaikan?

2. Bagaimanakah proses penerapan pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran PKn?
 - a. Apakah yang dimaksud dengan editing film?
 - b. Bagaimana hubungan editing film dengan pembelajaran kontekstual?
 - c. Bagaimana penerapannya dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn?
 - d. Apa saja kesulitan-kesulitan yang dialami peserta proses belajar mengajar dengan menggunakan editing film dalam pembelajaran kontekstual?
3. Bagaimanakah peran pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn?
 - a. Apa yang dimaksud dengan editing film dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn?
 - b. Apa saja keunggulan-keunggulan dari editing film dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn?
 - c. Apa saja kelemahan-kelemahan editing film dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PKn?
 - d. Bagaimana kreativitas siswa (dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah menggunakan editing film dalam pembelajaran kontekstual?

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah tafsir, maka dibuatlah beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran Kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar. (Depdiknas: 2003)

2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. (Munandar, 1987: 50)

3. Mata Pelajaran PKN

Mata pelajaran PKN adalah seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan Pendidikan IPS. (Soemantri, 2001: 159).

G. Anggapan Dasar

Anggapan dasar diperlukan sebagai pegangan dalam proses penelitian yang dikerjakan penulis. Winarno Surachmad yang dikutip dalam Arikunto (1998: 60) mengemukakan bahwa “anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti”.

Berangkat dari rumusan tersebut maka yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Mata pelajaran PKn adalah seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan Pendidikan IPS. (Soemantri, 2001: 159).
2. Tujuan mata pelajaran adalah: (a) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (b) Berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi. (c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (PP Mendiknas RI No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah).
3. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling

mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dimana unsur manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Sedangkan unsur materialnya meliputi: buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio dan video tape. Unsur fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Yang terakhir adalah prosedur yang meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik belajar, ujian dan sebagainya. (Hamalik, 2003: 57)

4. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning (CTL)*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar. (Depdiknas: 2003)
5. Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. (Munandar, 1987: 50)
6. Mengembangkan kreativitas siswa meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yaitu:
 - a. Pengembangan kognitif, antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir.

- b. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif.
- c. Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif-inovatif.

(Munandar, 1987: 10)

H. Metode dan Teknik Penelitian

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan metode deskriptif menurut Nawawi (1991:651) adalah proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (sesorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang nampak atau sebagaimana mestinya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif karena bersifat menggambarkan, memaparkan atau mendeskripsikan suatu peristiwa, gejala atau keadaan tertentu (Nana Sudjana: 1991, Sanapiah Faisal: 1982).

Sedangkan yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif menurut Nasution (1996 : 5) penelitian kualitatif pada hakekatnya adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Penelitian kualitatif tidak didasarkan pada suatu kebenaran yang

mutlak, tetapi kebenaran itu sangat kompleks karena selalu dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, historis, serta nilai-nilai. Menurut Nasution (1996:17) penelitian kualitatif sebenarnya meliputi sejumlah penelitian antara lain kerja lapangan, penelitian lapangan, studi kasus, dan lain-lain.

2. Teknik Penelitian

Adapun teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*responden*).

c. Studi Literatur

Studi literatur adalah seorang peneliti yang mendalami, mencermati, menelaah, dan mengidentifikasi pengetahuan yang ada dalam kepustakaan (sumber bacaan, buku-buku referensi atau hasil penelitian lain) untuk menunjang penelitian.

d. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.



I. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi yang dijadikan objek penelitian adalah SMAN 1 Lembang. Lokasi ini dijadikan lokasi penelitian karena proses pembelajaran yang digunakan guru di SMAN 1 Lembang sudah menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menjadi objek penelitian pertama.

2. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru mata pelajaran PKn kelas XI di SMAN 1 Lembang. Hal ini didasarkan bahwa guru adalah sebagai pihak yang dapat memberikan informasi berkenaan dengan pembelajaran kontekstual dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn.
- b. Siswa-siswi kelas XI IPA 1 SMAN 1 Lembang yang berjumlah 3 orang dengan kriteria 1 orang siswa kreatif, 1 orang siswa sedang, dan 1 orang siswa pasif.

