

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 mempunyai beberapa inovasi baru yang berbeda dari kurikulum sebelumnya, diantaranya adalah pendekatan tematik integrative. Contohnya pada Pendidikan Sekolah Dasar, pada Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPS dan IPA diintegrasikan ke dalam KD mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika yang diberlakukan untuk kelas I, II, dan III. Sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI, KD pada mapel IPS dan IPA berdiri sendiri dan diintegrasikan ke dalam tema-tema yang telah ditentukan.

Di dalam kurikulum 2013 ini menggunakan istilah Kompetensi Inti (KI) yang merupakan terjemahan dari SKL. Empat aspek kompetensi inti tersebut adalah: sikap spiritual (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3) dan keterampilan (KI 4). Keempat aspek tersebut menjadi pedoman pengembangan KD dan harus diintegrasikan ke dalam proses kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) sudah mengalami beberapa kali perubahan, baik dari komponen materi, tujuan, model, dan metode pembelajarannya. Perubahan tersebut mengikuti perubahan kurikulum yang pernah berlaku di Indonesia.

Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4) di era orde baru sedang diperkenalkan kembali ke dalam kebijakan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Setiawati, 2016: 70). Di sisi lain, pemunculan nomenklatur ini merupakan respon terhadap kondisi bangsa yang semakin ambigu terhadap bagaimana kehidupan berbangsa dan bernegara yang terasa bertentangan dengan prinsip-prinsip Pancasila. Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Kurikulum 2013 meliputi program “Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara” yang telah dilaksanakan MPR. sejak tahun 2009.

Substansi mata pelajaran PPKn nantinya akan berpijak pada pilar-pilar kebangsaan, yaitu: 1) Pancasila, sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa; 2) UUD 1945, sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; 3) Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia; 4) Bhineka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan di balik keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian PPKn nantinya akan ditekankan sebagai pendidikan moral dan karakter guna mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional.

Mencermati substansi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), seharusnya PPKn menjadi pelajaran penting. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran PPKn menjadi kurang diminati oleh siswa dari SD hingga SMA. Sebagai contoh, peneliti mengamati kegiatan belajar di SD Negeri Blerong 2 menemukan bahwa siswa tidak menunjukkan minat dalam kegiatan belajar mengajar, lebih memilih untuk bermain dengan teman-temannya dan lebih memperhatikan ceramah guru. Selain itu, ketika ada diskusi kelas, anak-anak cenderung bermain sendiri dan membuat gaduh kelas.

Pendekatan ceramah non-kontekstual adalah strategi pengajaran dan pembelajaran yang disukai guru dalam pembelajaran PPKn. Sebenarnya banyak sekali sumber PPKn yang bisa digunakan untuk mengadaptasi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Namun karena terbiasa mengajar dengan paradigma lama, pada akhirnya semua materi diberikan melalui ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, siswa hanya mempelajari apa yang disampaikan guru.

Hal serupa juga terjadi pada tingkat SD di Kecamatan Guntur. Kabupaten Demak. Pengawas SD di Gugus Sunan Kalijaga pada kegiatan KKG menyampaikan hasil pengawasan pengawas sekolah. di beberapa sekolah dalam kegiatan pembelajaran guru masih mengajar dengan cara paradigma lama, yaitu hanya dengan cara ceramah menjelaskan materi setelah itu penugasan. Guru belum memaksimalkan model dan metode pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan.

Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti dalam pra penelitian, peneliti menemukan nilai rata-rata kelas pada siswa Kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila tahun pelajaran 2020/2021 semester genap terdapat siswa jika dipersentase 60% kurang dari KKM yaitu 70. Dengan demikian dapat disimpulkan untuk pembelajaran materi Nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga kecamatan Guntur kabupaten Demak masih rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut dipilihlah suatu pendekatan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* dan metode *Mind Mapping* berbantu gawai. Model pembelajaran *Think Pair Share* dan metode *Mind Mapping* berbantu gawai ini merupakan model dan metode yang dirancang oleh guru dengan pengembangan Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar. Diharapkan penggabungan model dan metode pembelajaran dengan berbantu media gawai ini, siswa menjadi lebih senang, tertarik, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) ini dipilih penulis agar pembelajaran dapat berpusat pada siswa. Menurut Huda (2011: 132) *Think Pair Share* adalah model yang sederhana dan sangat bermanfaat. Model ini dikembangkan pertama kali oleh Frank Lyman dari University of Maryland pada tahun 1981 dan banyak diterapkan oleh penulis-penulis di bidang pembelajaran kooperatif sampai sekarang. Implikasi dari model *Think Pair Share* berbantu gawai ini antara lain: 1) Semua siswa disuruh untuk duduk berpasangan. 2) Guru memberikan satu pertanyaan/masalah kepada setiap pasangan. 3) Setiap siswa disuruh untuk berpikir sendiri-sendiri terlebih dahulu untuk menentukan jawaban dari pertanyaan itu, bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam berpikir dipersilahkan untuk browsing menggunakan gawai. 4) Kemudian setiap siswa disuruh untuk mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangan masing-masing dan memutuskan jawaban dari pendapat mereka. 5) Langkah terakhir guru menyuruh setiap pasangan untuk membagikan, menyampaikan, atau menjelaskan kepada pasangan lain di kelas dari jawaban yang telah mereka putuskan.

Selain menggunakan model *TPS* berbantu gawai peneliti juga menerapkan metode *Mind Mapping* berbantu gawai. *Mind Map* merupakan teknik membuat

catatan untuk membantu siswa memanfaatkan semua potensi otak agar maksimal. Catatan bentuk *Mind Mapping* ini dapat dibuat dalam bentuk gambar-gambar, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan dapat membuat catatan sesuai dengan keinginannya. Dengan demikian, siswa akan lebih senang membaca catatan yang mereka buat sendiri. Selain itu *Mind Map* mampu meningkatkan aktivitas siswa karena siswa dituntut untuk memunculkan ide-idenya membuat *Mind Map* mereka sendiri.

Peneliti percaya bahwa dengan memanfaatkan *Mind Mapping*, siswa akan dapat memahami konsep lebih menyeluruh dalam pikiran mereka, yang akan membantu mereka mempertahankan apa yang telah mereka pelajari dan berdampak pada peningkatan prestasi belajar PPKn ksiswa khususnya materi “Penerapan Nilai-nilai Pancasila”.

Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan Rahmawanto (2018), yang berjudul “Penggunaan teknik *Mind Mapping* berbasis multimedia untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa”. Hasil penelitiannya yaitu penggunaan *Mind Mapping* dapat meningkatkan prestasi siswa. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Badriyatul (2017), penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris”. Hasil penelitiannya yaitu hasil belajar siswa dengan model tipe “*Think Pair Share* (TPS)” lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, yaitu penelitian dengan menggunakan model *Think Pair Share* dan *Mind Mapping* berbantu gawai untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga kecamatan Guntur kabupaten demak tahun pelajaran 2021-2022.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah model pembelajaran TPS berbantu gawai memiliki pengaruh terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga?
- b. Apakah metode *mind mapping* berbantu gawai memiliki pengaruh terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga?
- c. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TPS dan *Mind Mapping* berbantu gawai terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk menjelaskan pengaruh model *Think Pair Share* berbantu gawai terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga.
- b. Untuk menjelaskan pengaruh metode *Mind Mapping* berbantu gawai terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga.
- c. Untuk menjelaskan pengaruh model *Think Pair Share* dan *Mind Mapping* berbantu gawai terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. **Manfaat Teoritis**
 1. Menambah teori baru tentang kegiatan pembelajaran yang meningkatkan pemahaman konsep (hasil belajar) dan aktivitas siswa.
 2. Memberikan gambaran pada guru tentang model pembelajaran *Think Pair Share* dan *mind mapping* dapat meningkatkan efektivitas dan aktivitas kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi guru
 - a) Memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran agar lebih menarik, aktif, dan dinamis bagi semua siswa.
 - b) Memotivasi pengajar di sekolah dasar untuk melakukan penelitian untuk meningkatkan mutu pengajaran.
2. Manfaat bagi siswa
 - a) Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan untuk mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pelajaran.
 - b) Meningkatkan prestasi belajar siswa tentang nilai-nilai Pancasila Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian bertujuan agar penelitian lebih sempit dan tidak melebar dari tujuan utama penelitian. Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. Model pembelajaran yang dipilih yaitu model *Think Pair Share*.
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *Mind Mapping*.
3. Mata pelajaran yang digunakan adalah PPKn materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
4. Efek dari model *Think Pair Share* dan *Mind Mapping* yang dikur adalah pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa.
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional penelitian masing-masing variable sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) adalah teknik pembelajaran berpasangan yang setiap anggotanya dituntut untuk berpikir terhadap suatu permasalahan kemudian berdiskusi dengan pasangannya dan dilanjutkan dengan membagikan hasil diskusi dengan pasangan yang lain. *Think pair share* menempatkan guru sebagai motivator, fasilitator, mediator, evaluator

dan pembimbing, sedangkan siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang aktif, sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa.

- b. Metode *Mind Mapping* (peta pikiran) adalah cara mencatat kreatif terhadap suatu konsep secara keseluruhan, dengan titik pusat mewakili ide terpenting, kemudian dilanjutkan dengan cabang sebagai ide sekunder dan seterusnya, yang dibuat dalam satu presentasi utuh dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata, gambar dan warna sehingga menjadi informasi yang menarik dan mudah diingat.
- c. Gawai atau gadget adalah barang elektronik canggih yang dibuat untuk alat komunikasi dan dilengkapi dengan berbagai aplikasi berupa jejaring sosial, berita, media, games, hiburan, hobi, dan konten-konten lainnya yang dapat diunduh sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna.
- d. Pemahaman konsep yaitu penguasaan siswa pada suatu materi pembelajaran, yang mana siswa mengenal, mengetahui, dan dapat menjelaskan kembali dengan cara yang lebih mudah sekaligus dapat mengimplikasinya kembali.

