

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia dengan meningkatkan kemampuan dan kecakapan dipercaya sebagai bagian dari modal untuk menghadapi tantangan dari kehidupan, sehingga pendidikan dianggap sebagai kebutuhan karena berperan penting dalam membangun manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan upaya sadar dari suatu masyarakat dan pemerintah suatu negara untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerusnya (Permana, 2018). Oleh sebab itu pendidikan harus selalu ada dalam kehidupan seseorang, dimulai sejak usia dasar agar tujuan pendidikan bangsa serta kehidupan masyarakat dan generasi penerus bangsa dapat terpenuhi, bebarengan dengan meningkatnya kualitas SDM

Pendidikan tak pernah lepas dari proses belajar mengajar, proses belajar didalam kelas dan dalam waktu tertentu yang disebut pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa. Pendidikan terlaksana sebagai sebuah sistem yang di dalamnya berisi rangkaian proses pembelajaran yang mana siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga hasil belajar dapat meningkat. Pembelajaran merupakan sebuah proses hubungan dan komunikasi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. (Sabillah *et al*, 2019). Pembelajaran akan terlaksana dengan baik apabila guru mempunyai tanggung jawab dalam pembelajaran dalam hal ini dapat dibuktikan ketika guru memiliki inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan maksimal dan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Standar keberhasilan pembelajaran bisa dilihat dengan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa baik aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan selama proses pembelajaran (Sutisna et al, 2020). Sudah seharusnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan model,

strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan konsep dan tujuan pembelajaran.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan tentang nilai-nilai yang tujuannya bukan hanya terpenuhinya pengetahuan melainkan lebih ditekankan pada pembentukan sikap atau karakter (Komariyah, 2021). PPKn bukan hanya ranah pengetahuan saja, namun juga ranah sikap dan keterampilan, PPKn lebih memfokuskan pada ranah afektif. Untuk mencapai ranah afektif, tidak bisa lepas dari ranah kognitif dan psikomotorik, artinya meskipun PPKn menekankan pada penilaian sikap, tidak serta merta penilaian pengetahuan dan keterampilan dikesampingkan. Bloom menjelaskan tujuan pendidikan harus selalu mengacu pada ketiga ranah yang ada dalam diri peserta didik yaitu ranah Pengetahuan, juga ranah Sikap, dan keterampilan (Magdalena, 2021).

PPKn bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas cara berpikir dan kualitas rasa, serta kepekaan peserta didik dalam rangka mengetahui, menghayati, juga sebuah upaya untuk mewujudkan nilai-nilai kehidupan, khususnya nilai-nilai Pancasila (Kamarudin, 2021). Faktor penyebab kesulitan belajar PPKn yang berasal dari dalam diri siswa (internal) diantaranya sakit, kecerdasan siswa cenderung rendah, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran PPKn serta motivasi belajar siswa yang rendah. Faktor (eksternal) diantaranya terdiri dari lingkungan sekolah meliputi penggunaan media pembelajaran PPKn yang kurang inovatif dan kemampuan guru dalam penggunaan metode pengajaran (Aisah et al., 2022)

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan materi dari beberapa muatan pelajaran dalam pokok pembahasan yang disebut tema, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa (Magdalena *et al*, 2020). Pembelajaran tematik menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mengandung beberapa muatan. Muatan pembelajaran yang sering dihubungkan dengan muatan yang lain adalah muatan bahasa Indonesia

Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan muatan yang dapat membawa siswa terlibat secara langsung dalam mendapatkan pengetahuannya

sehingga menggugah rasa ingin tahu siswa (Afifah *et al*, 2022). Muatan Bahasa Indonesia sering dianggap remeh oleh kebanyakan siswa. Banyak siswa beranggapan Bahasa Indonesia hanya membaca dan menulis, dan kebanyakan siswa selalu malas ketika harus membaca materi bacaan yang begitu banyak. Diperlukan konten atau media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan tidak bosan ketika harus membaca materi.

Salah satu penunjang terciptanya pembelajaran yang aktif dan dapat mengembangkan potensi siswa adalah penggunaan model dan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu siswa lebih terangsang terhadap materi yang diajarkan, lebih termotivasi dan aktif ketika pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat saat kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan pengalaman siswa guna mencapai tujuan belajar, media pembelajaran yang efektif dapat mendorong siswa aktif, kritis dan mandiri dalam proses pembelajaran. (Sutisna dkk, 2020)

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan sangat membantu dalam pelaksanaannya. Termasuk dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan sesuatu yang asing lagi di era globalisasi. Pandemi Covid di Indonesia berpengaruh terhadap pendidikan yang mengharuskan pembelajaran secara daring termasuk pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut mendorong proses pembelajaran sangat bergantung pada teknologi. Pembelajaran tatap muka sudah diperbolehkan namun penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah dasar sudah menjadi hal yang lumrah, untuk itu diperlukan kontrol dan batasan dari orang tua. Fardani dkk. (2021) menyebutkan bahwa salah satu perkembangan teknologi yang begitu terlihat adalah perkembangan *smartphone*, anak sudah mulai mengenal *smartphone*, di beberapa daerah ditemukan anak-anak yang seru memiankan gadgetnya dari pada berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

Kim menjelaskan pemanfaatan *smartphone* yang cukup mudah untuk dibawa, mudah digunakan dimana dan kapan saja sebagai media pembelajaran akan sangat berdampak baik bagi siswa (Putra, 2017). Siswa yang biasanya menggunakan gawainya hanya untuk bermain dan menonton video saja, dengan

memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran sekaligus sumber belajar dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan materi ajar, tujuan pembelajaran, dan tingkatan kelas dalam pembelajaran. Pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada siswa, karena bukan hanya guru yang mengoperasikan media namun siswa sendiri dapat mengoperasikan media tersebut, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan dapat mengoptimalkan potensi siswa.

Berdasarkan pengamatan di lapangan dan hasil wawancara dalam kegiatan belajar di SDN 4 Banyuputih peneliti menemukan beberapa permasalahan bahwa ketika pembelajaran berlangsung dengan hikmat, guru masih menggunakan metode ceramah. Hanya menggunakan sumber belajar dari buku, siswa hanya menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan Ibu SM selaku wali kelas III SDN 4 Banyuputih, menegaskan bahwa *“PPKn selalu dianggap siswa sebagai pelajaran yang membosankan dan dianggap mementingkan hafalan, terkesan sulit karena teori-teori yang harus dimengerti begitu banyak. Berkaitan dengan kompetensi pengetahuan kewarganegaran. Bahasa Indonesia dirasa membosankan karena banyak membaca sekaligus memahami, siswa merasa harus mengulang membaca agar dapat mengerti apa yang dibaca”*. (Sumber: Observasi perolehan data awal, September 2022)

Pengamatan yang telah dilakukan ditemukan bahwa dalam pembelajaran khususnya PPKn dan Bahasa Indonesia siswa mengalami kesulitan belajar. kesulitan belajar yang dialami berdampak pada hasil belajar siswa. Bu SM juga memberikan keterangan *“nilai ulangan harian bermuatan PPKn terdapat 14 siswa belum mencapai ketuntasan dari 20 siswa, hasil ulangan harian yang didapat berkisar 50-65, sedangkan Bahasa Indonesia siswa terdapat 12 siswa belum mencapai KKM dari 20 jumlah siswa, dengan hasil ulangan berkisar 60-65. PPKn dan Bahasa Indonesia memang dianggap sulit oleh siswa kelas III, karena muatan pelajarannya masih sedikit, selain dua muatan tersebut ada muatan, matematika, SBdP, dan PJOK”*. (Sumber: Observasi perolehan data awal, September 2022)

Kurangnya hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan beberapa faktor, kurangnya semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, siswa terlihat diam, kurang aktif dalam pembelajaran. Hanya terjadi komunikasi satu arah antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran kurang efektif. Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia mendapat hasil belajar yang kurang optimal, siswa kelas III merasa dua muatan tersebut lebih sulit dari muatan yang lain. Peneliti merasa dan berpikir bagaimana cara yang efektif dan inovatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Upaya meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan model CTL dengan bantuan media dan sumber pembelajaran berbasis teknologi yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi sebagai media dan sumber belajar yang *interaktif*. Media bisa ditafsirkan sebagai alat yang dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam upaya menyampaikan mentransfer informasi dan pengetahuan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Sutisna dkk, 2020) media pembelajaran berbasis *multimedia* merupakan media yang sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh siswa, keunggulan dari media berbasis *multimedia* ini yaitu dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang abstrak atau sulit untuk dapat dipelajari dan diketahui dengan tepat.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau ICT juga pernah dilakukan beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan hasilnya efektif. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Saputri & Tirtoni (2021). Hasil yang didapat dari penelitian ini dari perhitungan rata-rata hasil nilai pretest belum diberikan perlakuan dan posttest sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan sebesar 29,2 dari 55 menjadi 84,2. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Krebung.

Berdasarkan pada permasalahan yang ditemui dan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 4 Banyuputih Kalinyamatan Jepara, peneliti melakukan penelitian sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian pre eksperimental yang berjudul “**Pengaruh**

## **Model CTL Berbantuan Media Aplikasi *Bimasgi* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SDN 4 Banyuputih”.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah menggunakan model CTL berbantuan media aplikasi *bimasgi*?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia siswa sesudah menggunakan model CTL berbantuan media aplikasi *bimasgi*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, tujuan penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah menggunakan model CTL berbantuan media aplikasi *bimasgi*.
2. Menganalisis seberapa besar peningkatan hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia siswa sesudah menggunakan model CTL berbantuan media aplikasi *bimasgi*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoritis maupun praktis

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai literatur penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dan tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai pendukung atau referensi penelitian selanjutnya tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (*bimasgi*) dalam dunia pendidikan.

## **1.4.2 Manfaat Praktis**

### **1. Bagi siswa**

Memberikan pengalaman siswa kegiatan belajar yang menyenangkan dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia siswa melalui penggunaan media aplikasi *bimasgi*

### **2. Bagi guru**

Memberikan alternatif pilihan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran aplikasi *bimasgi* yang dapat membantu guru dalam upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran. Untuk menambah pengalaman dan wawasan bagi guru tentang penggunaan teknologi dan media interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **3. Bagi sekolah**

- a. Dapat menjadi bahan evaluasi dalam mengembangkan proses pembelajaran di sekolah
- b. Sebagai literatur dalam upaya meningkatkan kualitas kinerja guru dan pengajaran
- c. Dapat dijadikan masukan terkait penggunaan teknologi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan

### **4. Bagi peneliti**

Sebagai tambahan pengalaman, pengetahuan serta wawasan untuk mengembangkan potensi peneliti sebagai calon pengajar agar mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif sekaligus menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bagi penelitian selanjutnya hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai literatur dan referensi penelitian yang terkait.

## **1.5 Ruang Lingkup**

Lokasi Penelitian Eksperimen dilakukan di SDN 4 Banyuputih, yang beralamatkan di desa Banyuputih Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 4 Banyuputih, yang berjumlah

20 siswa. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media aplikasi *Bimasgi* sebagai variabel bebas dan hasil belajar aspek pengetahuan pada Tema Energi dan Perubahannya muatan PPKn dan Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat.

## **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran CTL, media aplikasi *bimasgi*, hasil belajar, serta muatan PPKn dan Bahasa Indonesia.

### **1.6.1 Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)**

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang mengaitkan konteks kehidupan siswa berupa konteks pribadi, sosial, dan kultural. Suatu konsep belajar yang mengaitkan materi dengan kehidupan siswa di rumah ataupun lingkungan sekitar menjadikan pembelajaran lebih berkesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **1.6.2 Media Aplikasi *Bimasgi***

Aplikasi *Bimasgi* adalah suatu aplikasi pembelajaran berbasis android yang didesain sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. *Bimasgi* adalah singkatan dari Bijak menggunakan sumber energi, jadi isi aplikasi *Bimasgi* adalah tentang penggunaan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari dilengkapi ilustrasi gambar yang sesuai dan menarik bagi siswa. Dalam aplikasi siswa akan menemukan gambar ilustrasi yang berkaitan dengan materi penggunaan sumber energi. Selanjutnya dalam aplikasi juga akan ada pertanyaan sederhana terkait materi yang telah ditampilkan tersebut untuk melibatkan siswa aktif, membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa, serta dapat mendorong siswa lebih perhatian pada pokok bahasan.

Aplikasi *Bimasgi* adalah media pembelajaran berbasis android jadi penggunaannya akan lebih *mobile*, artinya penggunaan tidak hanya Ketika belajar di sekolah atau proses pembelajaran saja namun dapat digunakan Ketika di rumah bermain Bersama teman ataupun Ketika bepergian bersama keluarga. Dan kapan

Ketika siswa ingin menggunakan aplikasi *Bimasgi*, jadi dalam penggunaan gawai atau *handphone* siswa tidak hanya bermain game dan menonton film saja, namun dapat digunakan untuk belajar.

### **1.6.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu tolak ukur siswa dapat memahami suatu materi pembelajaran yakni hasil interaksi siswa dengan guru setelah melakukan proses pembelajaran. Untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru baik itu berupa angka, huruf, maupun gambar. Dengan ini dapat diperoleh cara komunikasi yang diharapkan, kemudian dijadikan sebagai kualitas pembelajaran.

### **1.6.4 PPKn dan Bahasa Indonesia**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan bagian penting dari pengembangan karakter siswa. Pendidikan kewarganegaraan dimulai di kelas bawah sekolah dasar. Pengembangan pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan sangat diperlukan karena pentingnya penanaman konsep pada peserta didik, yang nantinya ikut serta dalam pengembangan lebih lanjut pendidikan kewarganegaraan atau penerapan pendidikan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari kelas rendah di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ditujukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara tertulis maupun lisan. Pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Muatan pelajaran lain juga berkaitan dengan bahasa Indonesia karena semua pelajaran menggunakan bahasa Indonesia untuk muatan materinya.