

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia. Tentunya terhadap generasi yang akan datang agar semakin maju dan berkualitas, sehingga lebih sigap dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dalam UUD Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan Undang-undang tersebut, pendidikan yang berkualitas harus melibatkan aktivitas siswa dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga potensi siswa dapat berkembang dan siswa menjadi lebih cakap, kreatif serta mandiri.

Selain aktivitas siswa, pengelolaan kelas juga dapat menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. sebagai seorang guru harus pintar dalam menyusun strategi pembelajaran yang tepat sesuai kondisi yang ada di kelas. Oleh karena itu, guru harus selalu berusaha menarik minat siswa agar berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran, melalui penggunaan alat bantu atau media pembelajaran, metode pembelajaran, gaya mengajar yang baik, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Lubis, 2019:170).

Proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Dengan belajar seseorang dapat meningkatkan keterampilannya, baik dari segi pengetahuan, nilai keterampilan dan sikap yang bermanfaat baginya (Kurnia, 2015:4). Kemudian Sudjana (2014:140) membagi hasil belajar menjadi tiga

kategori yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. 1) Ranah Kognitif, ditandai dengan hasil belajar intelektual yang tersusun atas enam aspek pembelajaran, diantaranya pengertian dan pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. 2) Ranah Afektif, berhubungan dengan sikap dan nilai. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang berkaitan dengan tingkah laku dan tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Surachmad (dalam Fatmawati & Sulistiyawati, 2018:25) kegiatan belajar mengajar perlu menggunakan metode yang tepat dan memiliki alat bantu dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar. Hamalik juga berpendapat bahwa “Pemanfaatan media pembelajaran selama proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat yang baru, serta motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajarnya, bahkan dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa”(Karo-Karo & Rohani, 2018:94). Maka dari itu, sangat penting untuk menyediakan alat bantu atau media pembelajaran kepada siswa sebagai pendukung proses pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

Media pembelajaran yaitu alat yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar makna pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Dalam kegiatan belajar mengajar kehadiran media memiliki arti penting. Karena selain dapat mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa, media juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif di dalam kelas sehingga terjadi umpan balik antara guru dan siswa. Dalam proses belajar mengajar di kelas materi yang diajarkan akan lebih bermakna, dan lebih

kongkrit serta dapat lebih mudah dipahami siswa apabila dalam penyampaian disertai dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Aghni, Ilyasa Rizky (2018:105) dengan adanya media siswa dapat memahami materi tidak dari penjelasan guru saja tetapi dapat juga dari belajar secara mandiri.

Pemakaian media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Aspek penting lain dari penggunaan media pembelajaran adalah membantu memperjelas pesan dari pembelajaran itu sendiri. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, apalagi jika guru kurang terampil dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media pembelajaran, sebagai alat untuk menjelaskan pesan pembelajaran (Supartini, 2016:278). Media dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menurut Rahayu (2017:1), Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar sangat penting kaitannya dengan pembentukan karakter siswa. Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan potensi siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan demokratis dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 (Dewi et al., 2022 : 16). Karakteristik muatan mata pelajaran PPKn kelas rendah pada umumnya sangat teoritis, abstrak dan sulit dipahami siswa. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi PPKn untuk pendidikan dasar kelas rendah meliputi makna simbol-simbol Pancasila dan lambang negara Indonesia, pemahaman hak, kewajiban dan tanggungjawab warganegara,

pemahaman keragaman personal, sosial dan budaya, serta upaya menjalin persatuan dan kesatuan bangsa.

Bakry (2014:11) menegaskan bahwa proses pembelajaran PPKn dapat dikatakan berhasil jika mempengaruhi pada sikap mental yang cerdas, jujur, dan bertanggungjawab. Sependapat dengan Mahmud (2015:45) Pembelajaran PPKn secara realistis tidak hanya dikembangkan pada kemampuan kognitifnya saja, tetapi juga yang paling penting pembentukan aspek-aspek kepribadian, moral, etika dan membentuk karakter terhadap situasi nyata yang akan mereka hadapi dalam kehidupan di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Pelajaran PPKn dapat diselenggarakan untuk membawa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep moral ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menjadi warga Negara Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus mencapai tujuan pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran secara efektif dengan menggunakan alat bantu pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa dan prestasi belajar siswa.

Menurut Dunita (2019:87) pembelajaran PPKn saat ini masih jarang menggunakan media yang menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristiknya. Hanya sebatas penyampaian materi saja, bahkan siswa cenderung acuh pada saat pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa tidak berantusias untuk belajar. Guru kurang melibatkan siswa karena siswa hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru saja, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara dan pengamatan pada hari Sabtu, 27 Agustus 2022 yang dilaksanakan di SD 5 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus khususnya di kelas III mata pelajaran PPKn diperoleh informasi bahwa tingkat penguasaan siswa

terhadap materi pelajaran masih rendah. Siswa masih kurang dalam memahami, menjelaskan dan memberikan contoh dari materi yang diajarkan oleh guru. Hal itu terjadi karena sebagian besar siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi di depan kelas yang disebabkan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, media pembelajarannya hanya papan tulis dan gambar seadanya yang ada di buku saja. Dampak dari kurangnya penggunaan media dalam pembelajarn tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, membosankan, dan monoton bagi siswa. Sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn tersebut masih tergolong rendah, dari 34 siswa yang tuntas hanya 18 siswa (52,94%), sedangkan 16 siswa (47,05%) belum tuntas. Hal ini juga diperkuat oleh temuan yang dilaporkan oleh Solihatin dan Raharjo (dalam Susanto, 2015:93) menyatakan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini, guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, karena guru memandang siswa sebagai objek bukan subjek pembelajaran. Siswa hanya menerima informasi secara pasif dari guru.

Penelitian dengan menggunakan media juga pernah dilakukan oleh Febriliyanti (2019) yaitu tentang Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengenal Sila-Sila Dan Lambang Pancasila Pada Siswa SD Kelas 1, yang menyatakan bahwa penerapan kantong ajaib doraemon berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan hasil belajar PKn siswa SD kelas 1. Sehubungan dengan, penelitian yang dilakukan oleh Zefrin (2019) yang membuktikan bahwa Penggunaan Media Kaksean (Kartu Kuartet Asean) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian Wahyuni (2018) tentang Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan menemukan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media visual kartu pintar dengan minat belajar pendidikan

kewarganegaraan pada kelas III SDN 63 bengkulu Selatan yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan media Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI) dianggap cocok diterapkan karena disesuaikan dengan salah satu karakteristik siswa SD yang suka bermain. Pembelajaran PPKn di SD saat ini, khususnya kelas III masih menggunakan kurikulum 2013. Di dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran 6 terdapat muatan mata pelajaran PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Namun, pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada mata pelajaran PPKn saja. Konsep materi yang akan diterapkan dalam penggunaan media KAHAKI dalam pembelajaran PPKn adalah dengan kompetensi dasar “Hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah”. Materi ini mengajarkan siswa untuk belajar mengenai hak dan kewajibannya di rumah dan di sekolah. Dengan itu siswa harus dapat membedakan antara hak dan kewajiban yang dilakukan, sehingga peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah media pembelajaran KAHAKI berbentuk karakter doraemon yang memiliki kantong yang berisi contoh-contoh hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah. Dengan media tersebut siswa pasti berantusias karena dalam menggunakan media tersebut siswa diajak untuk belajar sambil bermain dan peneliti beranggapan bahwa media ini sangat dikenali oleh anak-anak terutama anak usia sekolah dasar. Dengan bentuknya yang menarik akan menjadikan siswa lebih aktif untuk belajar serta dapat memudahkan materi yang diajarkan. Sependapat dengan Damayanti (2018 : 1929) menyatakan bahwa dengan menggunakan media permainan anak akan merasa senang, dan tujuan dalam pembelajaran akan tercapai. Karena seperti yang kita ketahui bahwa siswa tingkat sekolah dasar khususnya kelas rendah masih lebih menyukai bermain, kegiatan belajar sambil bermain tentu dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar,

sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Ditinjau dari beberapa pernyataan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran KAHAKI Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas III SD 5 Klaling Materi Hak Dan Kewajiban” dengan harapan siswa menjadi lebih tertarik dan berantusias dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas III SD 5 Klaling materi hak dan kewajiban sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI)?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas III SD 5 Klaling materi hak dan kewajiban sesudah menggunakan media pembelajaran Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Menganalisis rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas III SD 5 Klaling materi Hak dan Kewajiban sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI).
2. Menganalisis adakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas III SD 5 Klaling materi hak dan kewajiban

sesudah menggunakan media pembelajaran Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI).

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan media Kantong Hak dan kewajiban (KAHAKI) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar agar lebih menarik dan siswa senang dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan terhadap guru dalam memilih, mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk siswa.

b) Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI) diharapkan mampu membantu siswa dalam menguasai materi, memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang dan dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran di sekolah dasar khususnya kelas III SD.

1.5 Definisi Oprasional Variabel

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Media yang peneliti gunakan yaitu Kantong Hak dan Kewajiban (KAHAKI). KAHAKI merupakan media visual yang terbuat dari papan kayu dan berbentuk karakter doraemon yang memiliki kantong hak dan kewajiban. Kantong tersebut digunakan untuk mengisi kartu yang sudah disediakan terkait contoh hak dan kewajiban, kemudian siswa meletakkan kartu yang sesuai pada kantong yang sudah disediakan. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran tidak mudah dilupakan oleh siswa.

2. Hasil Belajar PPKn

Hasil Belajar PPKn adalah skor pencapaian penguasaan materi yang didapatkan siswa setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran PPKn yang dapat diketahui melalui penelitian berupa tes PPKn yang telah diberikan (*Pretest* dan *Posttest*).