

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pengetahuan kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara untuk mewujudkan warga negara yang baik dan terarah (Rahayu 2019:1). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib dari kurikulum pendidikan dasar. PPKn di SD sebagai program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai pancasila, dirancang untuk menumbuhkan serta mendukung nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa, untuk dapat membentuk jati diri yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Pelajaran dalam bentuk diri yang beragam dari segi agama, social, budaya, bahasa, usia dan suku bangsa memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Tujuan utama penerapan mata pelajaran PPKn adalah sebagai muatan pendidikan yang demokrasi untuk menguatkan pendidikan nilai dan moral yang bertujuan sebagai pembentukan bangsa dan karakter masyarakat (Furroyda et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut pembentuk karakter pada anak harus dibentuk sejak dini di bangku sekolah dasar (Nasihatun, 2019; Wardhani et al., 2022; Tohri et al., 2022). Untuk mencapai tujuan pembelajaran kurikulum memiliki peran yang sangat penting. Kurikulum yang digunakan saat ini khususnya kelas 3 adalah kurikulum 2013, prinsip dasar dari kurikulum 2013 adalah pemusatan keahlian guru dan penerapan proses pembelajaran yang bersifat faktual, menantang, serta mempunyai konsep yang jelas bagi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Wahyu Ariyani & Prasetyo, 2021)

Pembelajaran PPKn dapat mengembangkan kepribadian siswa meliputi ranah afektif yang didukung ranah psikomotorik dan kognitif (Ramadhani Puji Astutik, Yusuf, 2020). Pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang,

melainkan melalui sebuah tindakan. Perkembangan kognitif anak juga bergantung pada seberapa aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini tindakan yang dimaksud adalah bagaimana guru mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola dan menyampaikan materi dengan strategi dan metode yang tepat. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran adalah dengan mengganti metode pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara ceramah dan tanya jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Penambahan media belajar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga diperlukan agar pemahaman siswa terhadap materi dapat maksimal. Suasana belajar 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 fasilitator dan motivator. Situasi belajar yang diharapkan disini adalah siswa lebih banyak berperan (kreatif).

Hasil pengamatan siswa kelas III dan wawancara guru SD Negeri Bintoro 16 Demak diperoleh data bahwa secara umum hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Rata-rata hasil nilai tes formatif yang didapat peneliti dari hasil observasi masih sedikit yang melampaui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Terbukti bahwa dari 8 siswa hanya 3 siswa yang mampu mendapatkan nilai diatas 75 dengan presentase 37,5%. Sedangkan 5 siswa masih belum mampu mendapat nilai diatas 75 dengan presentase 62,5%. Beberapa siswa mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi hal yang sukar untuk dipahami. Selain itu siswa kurang antusias dalam pembelajaran PPKn, siswa kurang menyukai materi PPKn yang hanya berbentuk tulisan atau teks. Hal ini disebabkan pelaksanaan pembelajaran PPKn masih menggunakan metode konvensional (*teacher centered*). Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tentang materi kemudian mengerjakan soal latihan di buku tugas yang dimiliki siswa dan kurangnya belajar secara kelompok/diskusi antar teman. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, kurang berani mengungkapkan

pendapatnya selama pembelajaran berlangsung. Bahkan siswa diam saat guru bertanya karena belum paham dengan materi.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas III SD Negeri Bintoro 16 Demak mengacu pada kendala yang ditemui, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru untuk lebih inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga peneliti menggunakan salah satu pendekatan berpikir dan berbasis masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Kemudian untuk mengatasi permasalahan siswa yang tidak menyukai materi mata pelajaran PPKn yang kebanyakan hanya berbentuk teks, peneliti menggunakan media pembelajaran yang berupa gambar dan juga cerita sesuai dengan materi yang ada, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan memudahkan dalam pemahaman materi. Siswa akan lebih antusias dengan pembelajaran PPKn dalam materi Kewajiban dan Hak Sebagai Anggota Keluarga dan Warga Sekolah subtema sumber energi pada tema 6 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu masalah.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran dapat merangsang siswa menganalisis masalah, memperkirakan jawaban atas permasalahan, serta membantu siswa untuk lebih aktif. Terlebih lagi dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, pembelajaran PPKn yang kebanyakan berupa konsep akan memudahkan siswa menemukan pemahaman melalui permasalahan yang akan dibantu menggunakan media pembelajaran. Seperti yang disampaikan Sani (2015: 127) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang penyampainnya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Dengan menggunakan model pembelajaran ini sangat bermanfaat karena dengan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat membuat peserta didik belajar melalui penyelesaian masalah dunia nyata (*real world problem*) secara terstruktur untuk membangun pengetahuan

peserta didik. Rusman (2009:243) menjelaskan 5 langkah PBL yaitu : (1) orientasi masalah kepada siswa, (2) mengorganisasikan siswa pada tahapan belajar terhadap masalah, (3) membimbing pengalaman siswa secara individual atau kelompok, (4) menyajikan hasil diskusi, (5) mengevaluasi dan menganalisis proses pemecahan masalah. Alasan pemilihan Problem Based Learning diantaranya: 1) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa; 2) meningkatkan hasil belajar siswa; 3) mengembangkan pengetahuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka menyesuaikan dengan pengetahuan baru. Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan siswa kelas III SDN Bintoro 16 Demak.

Melalui penerapan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, pembelajaran akan semakin berkualitas jika dipadukan dengan media pembelajaran tepat sehingga menunjang pemahaman peserta didik secara maksimal (Diantoro et al., 2020). Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Salah satu langkah peningkatan yaitu dengan penggunaan media kartu masalah. Media kartu masalah adalah media yang berupa kartu berisi soal permasalahan disertai dengan gambar yang mampu membantu siswa terdorong memahami permasalahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Saptono (dalam Masturi, et al, 2014: 41) yang menjelaskan kartu adalah media dengan objek kertas tebal berisi gambar atau tulisan sebagai bahan pengembang pembelajaran. Alasan penggunaan media kartu masalah adalah sebagai peningkatan hasil belajar siswa dengan permasalahan melalui soal dan gambar yang mengasah cara berpikir.

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media kartu masalah diharapkan mampu memberikan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada tema 6 menjadi lebih bermakna, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan media kartu masalah dipilih karena pada materi

Kewajiban dan Hak Sebagai Anggota Keluarga dan Warga Sekolah subtema sumber energi muatan PPKn dapat dikonsep sebuah permasalahan kongkrit.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sumitro, *et al*, (2017) hasil penelitian menunjukkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus mampu meningkatkan motivasi siswa pada aspek *attention, relevance, confidence, satisfaction*, dan hasil belajar yang meningkat 71,42% pada siklus I dan 85,71% pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada siswa kelas IV. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah, *et al*, (2021) Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui zoom meeting dan WhatsApp grup. Penelitian ini menggunakan model *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III dengan hasil pada siklus I ketuntasan klasikal 60.00%, siklus II ketuntasan klasikal 73.33%, dan siklus III ketuntasan klasikal 80.00% yang termasuk pada kategori sangat baik. Serta penelitian yang dilakukan oleh Prayogo (2022) dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* yang dapat meningkatkan kedisiplinan dan hasil belajar siswa kelas II. Tingkat kedisiplinan siswa meningkat 96,73 dan hasil belajar meningkat dari 69,57 menjadi 87,17 pada siklus II sehingga dapat dikatakan meningkat dengan presentase baik. Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah pada variabel bebas yaitu menggunakan media kartu masalah, serta pada variabel terikat yaitu keterampilan mengajar guru.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian relevan yang telah dipaparkan maka peneliti ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Bintoro 16 Demak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang dapat diajukan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 kelas III SDN Bintoro 16 Demak pada tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana keterampilan mengajar guru melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 kelas III SDN Bintoro 16 Demak 2022/2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan

1. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 kelas III SDN Bintoro 16 Demak pada tahun ajaran 2022/2023.
2. Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 kelas III SDN Bintoro 16 Demak 2022/2023.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Kegunaan teoretis pada penelitian ini adalah menambah wawasan ilmu, menambah wawasan penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada tema 6 energi dan perubahannya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Siswa

- 1) Peningkatan hasil belajar muatan PPKn kelas III di SD Negeri Bintoro 16 Demak pada tema 6 energi dan perubahannya.

- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan permasalahan sesuai konsep.
- 3) Menkondisikan siswa terbiasa pada memecahkan masalah.
- 4) Menumbuhkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

2. Guru

- 1) Menambah wawasan dalam mengembangkan inovasi model pembelajaran terutama pada model *Problem Based Learning* sebagai peningkatan permasalahan dikelas.
- 2) Peningkatan keterampilan mengajar guru untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas III di SDN Bintoro 16 Demak.
- 3) Perbaikan proses pembelajaran karena tujuan dari PTK adalah perbaikan pembelajaran dikelas.

3. Sekolah

- 1) Memberikan saran kepada sekolah untuk peningkatan proses, sehingga pembelajaran selanjutnya akan lebih efektif dan kualitas pendidikan menjadi lebih baik.
- 2) Terjalannya hubungan kerjasama untuk pengembangan serta kemajuan sekolah sesuai yang diharapkan.

4. Peneliti

- 1) Meningkatkan kemampuan dalam pelaksanaan mengajar dengan model *Problem Based Learning*.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon guru dalam menagani siswa di sekolah dasar.
- 3) Peningkatan motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang inovatif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran khususnya PPKn. Dengan judul penelitian “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Bintoro 16 Demak”. Penelitian ini akan mengkaji tema 6 “Energi dan Perubahannya” subtema 4 semester 2 melalui model

pembelajaran *Problem Based Learning*. Peneliti akan melaksanakan penelitian pada kelas III yang berjumlah 8 siswa yaitu 4 siswa laki- laki dan 4 siswa perempuan. KI dan KD yang digunakan sebagai pedoman pada muatan PPKn sebagai berikut.

1.5.1 KI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut nya.
2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

1.5.2 Kompetensi Dasar

- 1.2 Menerima amanah hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

1.6 Definisi Operasional

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Bintoro 16 Demak” dapat peneliti jelaskan definisi operasional melalui variabel-variabel yang akan diteliti sebagai berikut:

1.6.1 *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang berfokus pada proses penyelesaian permasalahan yang ditunjukkan dengan hasil karya cara berpikir siswa terhadap masalah. Masalah yang timbul biasanya merupakan masalah yang kognitif dengan kehidupan sehari-hari. Urutan pelaksanaan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut.

1. Orientasi terhadap masalah merupakan proses awal saat guru memberikan arahan tujuan pembelajaran dan pengenalan masalah yang akan dibahas sebagai suntikan motivasi siswa dalam memecahkan masalah. Pada tahap ini, siswa perlu fokus agar paham dengan arah pembelajaran.
2. Mengarahkan siswa untuk belajar adalah kegiatan pada saat guru memaparkan permasalahan dan mengorganisir siswa dalam tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing pengalaman individu maupun kelompok adalah proses guru dalam mengarahkan siswa ketika berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan serta referensi lain yang digunakan.
4. Menyajikan hasil karya merupakan proses presentasi dari hasil diskusi atau hasil karya yang telah dilakukan didepan kelas.
5. Mengevaluasi proses pemecahan masalah yaitu guru sebagai fasilitator mengarahkan seluruh siswa yang telah berhasil

menyelesaikan permasalahan dengan melakukan refleksi maupun evaluasi terhadap solusi yang telah dipaparkan.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan atau pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan suatu pembelajaran dengan penilaian berdasarkan aspek spiritual, sosial, kognitif, dan keterampilan. Hasil belajar kognitif diukur menggunakan soal tes yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Sedangkan hasil belajar spiritual, sosial, dan keterampilan diukur menggunakan lembar observasi serta lembar kegiatan yang dilaksanakan pada setiap pertemuan.

1.6.3 Media Kartu Masalah

Kartu masalah adalah media berbentuk kartu dengan berbagai isi dengan konten yang bervariasi. Kartu masalah merupakan sebuah media cetak dengan ukuran yang umumnya 8 x 16 cm. Dalam kartu masalah berisikan soal berkaitan dengan materi pada tema 6 energi dan perubahannya. Topik yang disajikan dalam kartu masalah lebih banyak kognitif dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa diharapkan lebih mampu mengembangkan cara berpikir yang logis. Pada kartu masalah juga diperkuat dengan gambar yang menunjukkan permasalahan, sehingga lebih menarik perhatian siswa.

Kartu masalah ini digunakan setiap pertemuan pembelajaran dengan jumlah delapan kartu masalah. Pada pembelajaran siklus I topik dari kartu masalah adalah berkaitan dengan cara menghemat listrik. Pembelajaran Siklus II permasalahan yang dibuat yaitu permasalahan tentang perilaku menjaga kelestarian energi air.

1.6.3 Tema 6 “Energi dan Perubahannya”

Tema dalam penelitian ini sebagai acuan dalam penyusunan materi, pembuatan soal kognitif, serta evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Tema 6 dipilih karena masih selaras dengan konsep yang akan digunakan dengan model *Problem Based Learning*. Materi tersebut cocok dengan penggunaan model *problem based learning*, dengan materi PPKn dalam tema ini

yang dijadikan penelitian yaitu kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

