

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia untuk berpikir lebih maju dan terbuka. Salah satu usaha yang mendukung berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan ialah dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang luas, sikap yang baik dan memiliki keterampilan hidup. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan mencapai warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap

dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Kosasih, 2013: 21).

Seiring dengan peningkatan kualitas pendidikan dan pembenahan terhadap pembelajaran adalah diterapkannya kurikulum 2013 dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara obyektif, mulai berpikir secara operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana dan mempergunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi pelajaran dalam satu kesatuan yang berpusat pada tema adalah yang paling sesuai. Kegiatan pembelajaran akan bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, serta dekat dengan dunia anak-anak.

Secara teoritik Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) merupakan terjemahan dari upaya pendidikan untuk kewarganegaraan (*education for citizenship*). Konsep ini memberi pengertian bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara lebih luas sebagai program pengajaran yang bukan hanya meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, akan tetapi mengembangkan nilai/karakter serta keterampilan-keterampilan lainnya sehingga peserta didik mampu berpartisipasi secara efektif (Dharma, 2014: 133).

Proses pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan pada 13 Januari 2020 di SDN 3 Jepang, fakta dilapangan menunjukkan bahwa guru kelas IV SD dalam

menjelaskan materi muatan PPKn terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pada muatan PPKn karena keberanian berargumentasi masih kurang, belum mampu merumuskan masalah, serta belum mampu menggali informasi mengenai materi. Hal ini tidak mutlak merupakan kelemahan dari peserta didik, namun kemungkinan belum adanya kesempatan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga akibatnya peserta didik kurang antusias dan kurang merespon konsep yang mereka pelajari. Selain itu, guru dalam mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah atau pembelajaran satu arah sehingga peserta didik hanya duduk mendengarkan penjelasan guru. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam muatan PPKn

Selain itu, guru juga belum nampak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang guru sampaikan abstrak yang menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi rendah, akibatnya hasil belajar kognitif peserta didik rendah.

Terbukti dari hasil ulangan muatan PPKn, terdapat 35% peserta didik yang mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Sedangkan sisanya yaitu 65% nilainya masih dibawah KKM. Nilai rata-rata kelas IV pada hasil evaluasi hanya mencapai 54,25 untuk muatan PPKn.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Senin, 13 Januari 2020 dengan guru kelas IV di kantor guru SDN Jepang, materi PPKn sulit di terima oleh peserta didik, hal ini menurut penurutan guru karena (1) peserta didik belum mampu memberikan ide-ide tindakan yang dapat dilakukan, (2)

seringkali di dalam kelas masih di temui peserta didik yang kurang memberikan perhatian terhadap pembelajaran atau peserta didik bermain sendiri dan (3) hasil belajar peserta didik tidak di dapatkan hasil yang optimal. Berdasarkan data tersebut, perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada muatan PPKn SDN 3 Jepang.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 khususnya mata pelajaran PPKn adalah keterbatasan guru dalam membuat pembelajaran yang inovatif. Guru hanya mengikuti pembelajaran sesuai dengan buku ajar tanpa ada inovasi dari segi materi, model dan media pembelajaran. Guru belum maksimal menggunakan model atau media yang menarik untuk menunjang metode ceramah. Permasalahan mendasar adalah pembelajaran belum berorientasi pada kenyataan dan tidak terkait masalah yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang kurang tertarik terhadap pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Peserta didik yang merasa jenuh dalam pembelajaran tidak akan mampu menyerap materi yang diajarkan dengan baik sehingga hasil tes peserta didik akan menunjukkan hasil belajar rendah. Prestasi belajar peserta didik baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian sampai perolehan nilai ujian sekolah, rata-rata nilai sering di bawah standar minimal ketuntasan belajar.

Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan kebermaknaan pembelajaran serta mengefektifkan kualitas

proses belajar adalah dengan merancang media pembelajaran inovatif yang dirancang dalam suasana menyenangkan.

Pendidik dapat memanfaatkan sumber daya yang tersedia seperti menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang kualitas pembelajaran. Menurut Ahmadi, dkk (2017:129) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kabar lokal.

Media kabar lokal pada umumnya pasti hanya satu dan dipasang di dinding kurang menarik minat peserta didik, maka dalam penelitian ini menggunakan media gambar yang dimodifikasi menjadi media kabar lokal agar lebih jelas dan menarik. Media kabar lokal ini memusatkan peserta didik untuk pengembangan berpikir kreatif, sehingga diharapkan melalui penggunaan media ini mampu merangsang potensi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Winda (2012: 3), menyatakan kabar lokal merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk menuntun peserta didik yang berhubungan dengan gambar itu. Kabar lokal ini biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau menentukan besar kecilnya kelas tersebut. Gambar-gambar yang ada pada kartu bergambar merupakan simpulan materi yang disajikan.

Dalam penelitian ini, akan lebih difokuskan pada pengembangan media kabar lokal. Penelitian ini dipilih sebagai bentuk inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik lebih termotivasi dalam

mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menambah wawasan keilmuan peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti mencoba melakukansuatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kabar Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif PPKn Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN 3 Jepang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah di SDN 3 Jepang dalam penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut:

1. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajarannya.
2. Hasil belajar siswa menunjukkan 65 % peserta didik belum mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan sisanya 35 % peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar.
3. Peserta didik masih dijumpai tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh bahkan ada yang bermain dan berbicara sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka peneliti memberi batasan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media kabar lokal pada tema Indahnya Kebersamaan kelas IV.
2. Penilaian yang digunakan pada penelitian adalah aspek kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan?
2. Bagaimanakah kelayakan produk final media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan?
3. Bagaimanakah kepraktisan media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan?
4. Bagaimanakah keefektifan media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menganalisis pengembangan media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan.
2. Menganalisis kelayakan produk final media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan.
3. Menganalisis kepraktisan media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan.
4. Menganalisis keefektifan media kabar lokal tema Indahnya Kebersamaan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, menjadi landasan teori untuk kegiatan pembelajaran, sebagai pendekatan antara materi dan peserta didik, membangun keterkaitan antara informasi dengan pengalaman setelah mempelajari

konsep, serta ilmu pengetahuan tentang pengembangan media kartu gambar yang dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik pada tema Indahnnya Kebersamaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Manfaat praktis bagi peserta didik adalah hasil belajar kognitif PPKn peserta didik dengan pengembangan media kabar lokal.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru adalah guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah adalah memudahkan pihak sekolah dalam menentukan program pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, menambah wawasan untuk pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kabar lokal tema Indahnnya Kebersamaan di kelas IV SD sesuai Kurikulum 2013. Media kartu bergambar yang dikembangkan yaitu satu subtema yang memuat muatan pelajaran PPKn.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa:

1. Pelaksanaan Kurikulum 2013 telah mulai dilaksanakan di tahun ajaran 2013/2014 untuk kelas I dan IV secara serentak seluruh Indonesia pada sekolah yang ditunjuk sebagai uji coba. Ada pula beberapa sekolah yang baru menggunakan Kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2017/2018. Pembelajaran dikemas secara tematik untuk semua jenjang kelas jika sudah diterapkan Kurikulum 2013 secara serentak untuk semua jenjang kelas sekolah dasar.
2. Guru-guru pada sekolah yang telah menerapkan Kurikulum 2013 telah mendapatkan pelatihan-pelatihan yang memadai.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk ini hanya bisa digunakan untuk peserta didik di kelas IV SD yang sudah melaksanakan Kurikulum 2013.
2. Uji coba dilaksanakan di Sekolah Dasar 3 Jepang Kabupaten Kudus.
3. Media kabar lokal yang dikembangkan mencakup konteks Indahnya Kebersamaan.