

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan pendidikan dianggap sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan sifatnya mutlak dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan negara. Maju mundur suatu negara dapat ditentukan oleh maju mundurnya suatu pendidikan di negara tersebut. Kualitas pendidikan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, tentran, sejahtera, sentosa, terbuka, demokratis, dan mampu bersaing.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I menyebutkan 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. “Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada *life skill* yang dapat mensejahterakan peserta didik itu sendiri untuk keluarganya serta masa depannya yang layak di masyarakat” (Shoimin, 2014: 15).

Berdasarkan tujuan pendidikan, pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa, dan merupakan wahana dalam menterjemahkan pesan-pesan serta membangun watak bangsa. Untuk mencapai

itu semua diperlukan seorang guru yang dapat memperbaiki mutu dan proses pembelajaran. Dalam masyarakat, dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju, guru memegang peranan penting hampir tanpa kecuali, guru merupakan satu diantara pembentuk-pembentuk utama calon warga masyarakat. Sistem pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan, pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Menurut Suyadi (2013: 5) “Guru yang hebat adalah guru yang terus berupaya untuk belajar, di samping mengajar”. Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik.

Proses belajar mengajar artinya interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Proses belajar mengajar ada beberapa komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru. Jika peserta didik menyukai pelajarannya proses belajar akan berjalan dengan baik. Banyak mata pelajaran yang dianggap relatif mudah bagi peserta didik, tetapi kenyataannya nilai akhirnya banyak yang tidak tuntas.

Secara umum pendidikan kewarganegaraan adalah suatu upaya sadar dan terencana mencerdaskan warga negara (khususnya generasi muda). Caranya dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa agar mampu berpartisipasi aktif dalam pembelaan negara. Menurut Juliardi (2014: 6) bahwa “Mata pelajaran PKn

merupakan mata pelajaran yang hakikatnya menyelenggarakan pendidikan kebangsaan, demokrasi, hukum, nasionalisme, multikultural, dan kewarganegaraan guna mendukung warga negara yang sadar akan hak dan kewajiban". Dengan kata lain pendidikan kewarganegaraan merupakan alat untuk membangun dan memajukan suatu negara. Dalam implementasinya pendidikan kewarganegaraan menerapkan prinsip-prinsip demokratis dan humanis.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada hari Jum'at, 18 November 2016 di SDN Sembungharjo 01 dengan Bapak Sanijo Wali kelas IIIB, pelajaran yang nilai rata-rata nya paling rendah yaitu PKn. Hal ini terbukti bahwa ketika pembelajaran PKn dilakukan siswa selalu tidak memahami pelajarannya karena model dan metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, nilai belajar menurun, siswa selalu mengantuk pada saat pembelajaran dimulai, siswa belum bisa berkata jujur, siswa belum dapat membedakan hal yang baik dan tidak baik, selalu bertingkah seenaknya sendiri, dan siswa selalu berkata kotor selain itu ketrampilan siswa belum tampak. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PKn yaitu 63 tetapi banyak siswa yang belum memenuhinya, bahkan nilai rata-rata pada mata pelajaran PKn yaitu 61.

Kelas IIIB terdiri dari 40 siswa, 26 siswa tidak tuntas dalam pembelajaran PKn dan hanya 14 siswa yang tuntas. Dilihat persentasenya yaitu 35% siswa berhasil dalam pembelajaran PKn dan 65% anak belum berhasil dalam pembelajaran PKn. Pada sisi lain anak juga membutuhkan pengembangan karakter, bukan hanya nilainya saja yang menjadi masalah, tetapi sikap siswa dalam menghargai diri sendiri belum tampak. Siswa belum mengetahui dan belum

dapat membedakan hal yang baik dan yang buruk. Faktor yang mempengaruhi diantaranya faktor lingkungan dan faktor keluarga. Lingkungan sangat mempengaruhi tingkah laku siswa dan keluarga harus selalu mengontrol serta mendidik anak agar dapat memahami hal yang baik dan tidak baik. Dampak dari masalah yang terjadi yaitu hasil belajar siswa dapat menurun.

Hasil belajar merupakan semua tahapan yang telah dilakukan siswa berpedoman pada proses belajar. Menurut Sudjana (2014: 22) “Hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar membagi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor”. Indikator utama hasil belajar yaitu daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Hasil belajar sangat mempengaruhi perkembangan siswa apalagi jika setiap mata pelajaran hasil belajar siswa kurang. Jika hal itu terjadi maka perkembangan siswa akan melambat. Di kelas III SDN Sembungharjo 01 hasil belajar siswa kurang khususnya pada mata pelajaran PKn. Dalam hal tersebut perlu diadakan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif, dengan menggunakan model pembelajaran ketika proses belajar berlangsung siswa akan lebih termotivasi. Arends dalam Shoimin (2014: 23) mengatakan bahwa *‘The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system’*. Artinya model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengolahannya. Dengan kata lain untuk memudahkan guru dalam

mengenalkan hal yang bermakna digunakan suatu model pembelajaran agar pembelajaran lebih inovatif.

Solusi yang ditawarkan dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual* diharapkan mampu mengatasi masalah pembelajaran karena model ini, dapat membuat siswa tahu cara menjaga harga dirinya dengan baik selain itu siswa juga dapat mengembangkan ketrampilan dalam berkreasi membuat peta pikiran. Guru dituntut untuk mengembangkan bahan ajar serta media yang kemudian akan diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Model pembelajaran *mind mapping* disebut juga pemetakan pikiran. Shoimin (2014: 105) berpendapat bahwa “Pemetakan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan”. Kelebihan dari model *mind mapping* yaitu pembelajarannya menarik sehingga mendorong siswa terlibat di dalamnya, tidak monoton, siswa lebih semangat, dan melatih kerja sama siswa. Model ini dapat dikembangkan dengan menambahi penggunaan media *audio visual*. Adanya suatu media dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran.

Media *audio visual* merupakan media yang dapat memudahkan guru dalam pembelajaran yang berupa tayangan film atau video. Arsyad (2010: 30) mengatakan bahwa “Pengajaran melalui *audio visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol yang

serupa”. Hal itu dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Selain itu *heterogenitas* antar individu dalam setiap kelompok mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi sehingga diharapkan mampu menciptakan simbiosis mutualisme antar anggota, *heterogenitas* yang dimaksud yaitu dalam sebuah kelompok memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Perbedaan yang ditekankan dalam penelitian ini adalah perbedaan dalam segi tingkat pemahaman siswa, didalam kelas terdapat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan kurang. Dengan kemampuan yang *heterogen* tersebut diharapkan terjadi interaksi dan transfer ilmu antar anggota kelompok sehingga semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan model *mind mapping* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini mengharuskan siswa saling berinteraksi dengan kelompoknya. Maka, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Memiliki Harga Diri melalui Model *Mind Mapping* Berbantuan Media *Audio Visual* di Kelas III SDN Sembungharjo 01”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pendahuluan mengenai latar belakang, maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PKn materi memiliki harga diri siswa kelas III SD Negeri Sembungharjo 01 ?
2. Apakah model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar afektif mata pelajaran PKn materi memiliki harga diri siswa kelas III SD Negeri Sembungharjo 01 ?
3. Apakah model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor pada mata pelajaran PKn materi memiliki harga diri siswa kelas III SD Negeri Sembungharjo 01 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disampaikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn materi memiliki harga diri melalui model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual* siswa kelas III SD Negeri Sembungharjo 01.
2. Mendeskripsikan hasil belajar afektif siswa pada mata pelajaran PKn materi memiliki harga diri melalui model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual* siswa kelas III SD Negeri Sembungharjo 01.
3. Meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa pada mata pelajaran PKn materi memiliki harga diri melalui model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual* siswa kelas III SD Negeri Sembungharjo 01.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan menjadi referensi dalam pembelajaran PKn.
 - b. Penelitian ini menghasilkan karya tulis baru mengenai metode *mind mapping* berbantuan media *audio visual* yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan konsep kegiatan pengamatan materi memiliki harga diri mata pelajaran PKn di kelas III SDN Sembungharjo 01.
 - c. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi dan sumbangan ilmiah khasanah Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar mata pelajaran PKn materi memiliki harga diri melalui metode *mind mapping* berbantuan media *audio visual* di kelas III SDN Sembungharjo 01.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - 2) Siswa dapat menggali pengetahuan secara berkelompok dalam proses pembelajaran.
 - 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn.
 - 4) Membantu siswa dalam beradaptasi dengan temannya.

- 5) Membantu siswa untuk terbiasa dalam belajar aktif maupun menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan pelajaran secara berkelompok.
- b. Bagi Guru
- 1) Menjadi sarana untuk mengevaluasi proses pembelajaran.
 - 2) Menjadi masukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Pkn dengan menerapkan model *mind mapping* berbantuan media *audio visual*.
 - 3) Mendorong guru untuk selalu menyampaikan permasalahan, fenomena atau demonstrasi yang berkaitan dengan pembelajaran.
 - 4) Membantu guru untuk berinovasi dan kreatif dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Menjadi pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran.
 - 2) Menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Memberikan kontribusi lebih bagi peneliti selanjutnya mengenai model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *audio visual*.
 - 2) Memberikan informasi bagi peneliti dalam rangka melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menjadikan siswa lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran.
 - 3) Memberikan pengetahuan dan gambaran mengenai keefektifan dan keefesienan model *mind mapping* berbantuan media *audio visual* untuk penelitian selanjutnya yang di gunakan sebagai referensi.