

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Indrawati (2015: 1) adalah salah satu wadah yang berfungsi menaungi segala aktivitas manusia yang berkaitan dengan cita-cita (harapan), keinginan, bakat dan pengembangan profesi seseorang. Dalam hal ini, manusia memperoleh ilmu dan pengalaman baru yang berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain baik selama Ia masih hidup maupun sudah meninggal. Dengan pendidikan, manusia bisa menjadi lebih dewasa dalam segala hal. Dewasa dalam artian manusia mampu menetapkan pilihan atau keputusan baik buruknya sesuatu perkara serta mempertanggungjawabkan perbuatan dan perilakunya secara lebih mandiri. Lebih lanjut dalam ranah ilmu pengetahuan melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kapasitas dan kualitas sumber daya manusia, sehingga tidak terbebani dengan standar kehidupan yang disyaratkan oleh pemerintah dalam suatu negara. Pendidikan merupakan satuan keharusan bagi manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat memanusiakan manusia. Memanusiakan manusia berarti melalui pendidikan manusia dapat mengangkat manusia ke taraf Insani, berakhlak mulia dan beradab.

Pendidikan yang dapat mengangkat manusia ke taraf insani, berakhlak mulia dan beradab bukanlah pendidikan yang asal-asalan tetapi pendidikan yang memiliki kualitas, baik dari segi keilmuan, moralitas (norma dan nilai-

nilai kehidupan), maupun sarana pendukung. Kualitas keilmuan dan kualitas moralitas tidak jauh dari sosok pendidik yang baik dan tepat yang dapat di jadikan *role model* dalam suatu institusi pendidikan (Guru di Sekolah). Karena pendidik yang berkualitas atau profesional dalam bidangnya diperlukan untuk menciptakan manusia- manusia Indonesia yang lebih unggul dan berkualitas. Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri karena pendidikan merupakan salah satu fondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Jalur pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan *formal* maupun jalur pendidikan *non formal*. Sekolah sebagai pendidikan formal dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan seoptimal mungkin. Sebagaimana tertuang dalam Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SNP) yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 menyatakan tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pasal 3 disebutkan bahwa, “Fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Adapun menurut Tahrim (2020: 5), bahwa proses pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor yang dirancang dengan baik sehingga faktor-faktor tersebut membangun suatu harmoni dalam suatu sistem pembelajaran.

Proses pembelajaran harus mampu memadukan faktor-faktor dasar yang disertai kemampuan guru untuk melakukan improvisasi dan berbagai *behavior repertire* sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, membuat peserta didiknya betah dan mampu mengekspresikan potensinya sehingga akhirnya berhasil mengantarkannya mencapai tujuan yang diinginkan, kegiatan pembelajaran seringkali dipandang sebagai perpaduan dua kemampuan antara ilmu dan seni.

Pembelajaran bisa dikatakan sebagai proses belajar mengajar antara pendidik dan siswa. Kata belajar itu sendiri menurut Altabany (2015: 18), belajar terjadi melalui banyak cara, baik sengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Adapun pengalaman merupakan interaksi antara individu dan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham

menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Sedangkan proses belajar mengajar diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada saat ini dalam pembelajaran PPKn, cara mengajar guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam hal ini hasil belajarnya. Peran guru adalah peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan aktif dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep, prinsip, pengetahuan dan mendapatkan pengalamannya sendiri. Dengan kata lain, siswa harus aktif dalam menggunakan proses mentalnya dalam pembelajaran sehingga mereka memperoleh pengalaman secara langsung untuk mempermudah menemukan yang ingin dicari dan dicapai. Proses mental itu misalnya mengamati, menanya dan merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan, menganalisis data, menarik kesimpulan serta mengumpulkan hasil kerja. Proses-proses mental tersebut sesuai dengan jargon kurikulum 2013 yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi (mengolah data), dan mengkomunikasikan.

Upaya agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran adalah dengan guru memilih model pembelajaran yang tepat bagi siswa. Model pembelajaran yang tepat bagi siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* atau yang lebih di kenal dengan singkatan PBL. Secara umum model pembelajaran *Problem Based Learning* termasuk ke dalam teknik pembelajaran yang berguna untuk pelengkap sekaligus sebagai sarana

pendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Rusmono (2012: 74), menyebutkan bahwa *Problem Based Learning* murid diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi (mengolah data), dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah. Secara tidak langsung *Problem Based Learning* (PBL) dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat berbentuk ketika peserta didik berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Karimata Sari Gun, dkk pada tahun 2014 yang berjudul: “Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media gambar (*Picture and Picture*) Kejadian Fisika pada Pembelajaran IPA Fisika di SMP Kelas VII C FKIP Universitas Jember”. Penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas VII C pada mata pelajaran IPA materi Fisika yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu rata-rata 70 dan model Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media gambar (*Picture and Picture*) dengan nilai rata-rata 93 dengan nilai tertinggi 94 dan rentang nilai 80%-100% ($P_a \geq 80\%$), sehingga dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jadi, dari hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa efektivitas dan penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media gambar (*Picture and Picture*) Kejadian Fisika cukup efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa pada Pembelajaran IPA Fisika di SMP Kelas VII C. Hasil penelitian tersebut sebagai dasar dan referensi bagi peneliti dalam proses penelitian.

Pentingnya sebuah model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran di kelas, dikarenakan agar guru lebih efektif dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan mengenai materi pembelajaran serta dapat menimbulkan daya tarik siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu serta semangat yang tinggi dalam setiap pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PPKn. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi lebih optimal.

Studi pendahuluan yang dilakukan, pada hari Senin, tanggal 3, bulan Januari, tahun 2023 di SD Negeri Sindangwangi 03 proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengenai materi simbol-simbol dalam Pancasila diperoleh data bahwa ketuntasan hasil belajar masih rendah. Hal ini di ditunjukkan dengan masih rendahnya presentase nilai Ulangan Harian (UH) dan Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Semester Genap pada tahun 2023. Menurut guru kelas III SD Negeri Sindangwangi 03 tahun pelajaran 2023/2024 terdapat 20,6% siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rerata 64,86 sedangkan nilai KKM PPKn sebesar 70.

Pada observasi selanjutnya, pada hari Selasa, tanggal 4, bulan Januari

tahun 2023 peneliti melihat guru ketika mengajar menggunakan metode ceramah dengan hanya dibantu dengan bahan ajar biasa (buku tema), tanpa menggunakan model pembelajaran tepat dan sesuai dengan materi pelajaran PPKn, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada realitas pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Sindangwangi 03, proses pembelajaran sudah berlangsung cukup baik, namun ada beberapa masalah yang muncul. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti pada hari Rabu, tanggal 5 bulan Januari tahun 2023, hasil observasi menunjukkan metode yang digunakan dalam mata pelajaran PPKn mengenai materi simbol-simbol dalam Pancasila, masih kurang efektif dan belum menggunakan model pembelajaran yang tepat. Kemudian hasil wawancara dengan 20 siswa dari 29 siswa kelas III SD Negeri Sindangwangi 03 memperoleh data yaitu 17 dari 20 siswa yang di wawancarai, rata-rata menjawab malas, bosan dan kurang paham dengan materi yang diajarkan oleh guru ketika di sekolah, kemudian sisanya tidak menjawab dan malah sibuk sendiri. Penyebab utamanya adalah karena guru ketika mengajar masih menggunakan cara lama, yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam pelajaran PPKn yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, contoh - contoh dan penjelasan yang diberikan oleh guru masih jauh dari kata konkret dan guru menerangkan pembelajaran masih bersifat abstrak sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang diajarkan, guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa termotivasi, senang, menjadi lebih semangat dan aktif untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan

kondisi tersebut, upaya untuk mengatasi belum digunakannya model pembelajaran yang tepat, juga seharusnya dalam perancangan (desain pembelajarannya) perlu diperhatikan kesesuaian materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, karena agar tercipta keselarasan yang baik dan harmoni sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta pentingnya menggunakan kata-kata (contoh) atau media yang lebih konkret agar siswa dapat menerima materi dengan mudah. Model pembelajaran yang tepat dan menarik adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model PBL merupakan suatu model pembelajaran yang di dasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan *autentik* yakni penyelesaian yang nyata (Trianto, 2010: 67). Model PBL dalam penelitian ini akan dipadukan dengan media pembelajaran yang mampu merangsang semangat peserta didik untuk mengikuti proses belajar yang lebih aktif dan efektif. Salah satu media yang diterapkan dalam pembelajaran ini adalah media *Picture and Picture* pada mata pelajaran PPKn. Media *Picture and Picture* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan yang logis atau nyata (Huda, 2014: 236). Jadi, media *Picture and Picture* pada mata pelajaran PPKn adalah media yang merupakan representasi objek atau peristiwa PPKn dan berkaitan dengan konsep-konsep PPKn yang akan dipelajari. Model PBL berbasis *Picture and Picture* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan dari sebuah masalah yang membutuhkan penyelesaian yang nyata, dan masalah tersebut dihasilkan dari analisis sebuah

Picture and Picture (melalui gambar/symbol) dalam kehidupan sehari-hari, yang diceritakan di depan kelas pada awal kegiatan sebagai pengantar pembelajaran agar peserta didik menjadi tertarik dan secara tidak langsung membangun daya imajinasi anak dalam hubungannya dengan materi pelajaran PPKn karena melihat gambar (*Picture and Picture*). Agar pembelajaran PPKn pada materi materi simbol-simbol dalam Pancasila dapat dipahami oleh siswa lebih mendalam, maka Guru dapat menggunakan Model *problem based learning* berbasis *Picture and Picture*. Penggunaan model *problem based learning* berbasis *Picture and Picture* dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, Penulis tertarik untuk membahasnya dalam bentuk skripsi yang berjudul efektivitas Model Based Learning Berbasis *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

B. Batasan Masalah

Masalah penelitian yang dikemukakan pada identifikasi masalah dalam latar belakang di atas, selanjutnya dipilih untuk ditetapkan sebagai Batasan masalah yang diteliti pada skripsi. Pemilihan masalah penelitian perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang akan digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Picture and Picture*.
2. Kemampuan yang di analisis yaitu Hasil Belajar Siswa SDN Sindangwangi 03.

C. Rumusan Masalah

Fokus penelitian yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat peningkatan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar Siswa?

D. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya, yaitu: untuk mengetahui peningkatan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar Siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, baik bagi para akademis maupun para praktisi. Adapun manfaat penelitian ini yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a) Manfaat Teoretis

1. Memberikan informasi tambahan tentang efektivitas dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD pada mata pelajaran PPKn di SD N Sindangwangi 03.
2. Menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuan mengenai penerapan model - model pembelajaran yang menarik terkhusus Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

3. Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran yang efektif dan menarik.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran dalam mengembangkan pembelajaran formal. Dengan model pembelajaran yang tepat dan dapat memotivasi siswa sehingga diperoleh hasil yang optimal.

2) Bagi Siswa

Sebagai sarana untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

3) Bagi Sekolah

Dengan *Problem Based Learning* berbasis *Picture and Picture* dapat memberi masukan atau sumbangan ide Kepada Sekolah untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik melalui proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga mutu pendidikan meningkat

4) Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung terkait pembelajaran PPKn sekaligus Model Pembelajaran yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan kelak. Selain itu, sebagai calon guru agar nantinya lebih siap dan matang dalam melaksanakan tugas sesuai perkembangan zaman.