

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah.**

Pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar yang di ajarkan dari kelas I sampai kelas VI. Kedisiplinan belajar dapat ditanamkan kepada siswa melalui beberapa pembelajaran dikelas. Pilihan pembelajaran atau media pembelajaran merupakan bagian yang penting dan membutuhkan kejelian serta inovasi guru dalam proses transformasi ilmu pengetahuan atau nilai-nilai. Pada dasarnya manusia membutuhkan pendidikan formal maupun pendidikan non-formal, agar dengan pendidikan potensi dirinya dapat berkembang melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan dilakukan oleh masyarakat. Lahirnya generasi baru yang cerdas dan handal adalah suatu keharusan bagi suatu bangsa, para pendidik (guru) serta orang tua. Seperti yang tercermin dalam nilai-nilai pelajaran PKn, bahwa masa depan bangsa ditentukan oleh generasi muda yang cerdas.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Keterbatasan kemampuan pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar mengharuskan guru menggunakan media bantu agar dapat memahami materi yang akan disampaikan. Karena itu waktu memilih media pengajaran yang akan digunakan harus memperhatikan faktor – faktor lain ialah kebutuhan belajar,

tujuan pengajaran karakteristik siswa, isi pelajaran, metode pengajaran yang digunakan, serta tersedia tidaknya media yang dipilih.

Media juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi (Sadiman, Sa, A. M 2011) Proses pembelajaran dapat dikatakan proses komunikasi antara guru dengan siswa yang keduanya saling terlibat dalam komunikasi tersebut. Dalam proses komunikasi ada tiga komponen yang harus diperhatikan yaitu sumber pesan, media penyalur pesan dan penerima pesan. Media mempunyai fungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa saran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas konsep abstrak dan mempertinggi daya serap atau prestasi belajar siswa.

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. (Devies dan Jarolimek, 1986 dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 201). dalam 2009: 201). Proses dan pemecahan masalah pembelajaran di kelas dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat membawa dirinya sebagai agen pembawa informasi dengan baik. Guru yang kreatif selalu mencari pendekatan

baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton. Pemilihan media pembelajaran disamping harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran juga ditetapkan dengan melihat kegiatan yang akan dilakukan, pembelajaran sangat beranekaragam, guru dapat memilih pembelajaran yang efektif untuk mengantarkan siswa mencapai tujuan.

Selain dari itu menurut prinsip-prinsip belajar dalam kegiatan belajar mengajar apa-pun, yang harus aktif adalah siswa. Keberhasilannya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh seorang guru yang melakukan transfer ilmu (*knowledge transfer*) melalui proses pembelajarannya dalam hal ini media pembelajaran menjadi penting dalam proses belajar tersebut. Kemampuan guru dalam memilih media yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian indikator yang telah diterapkan. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya PKn. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran yang akan digunakan.

Hal ini berarti media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, memperjelas informasi/pesan pengajaran, memberi tekanan pada bagian yang penting, memberi variasi pengajaran, dan memperjelas struktur pengajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu membuat suasana pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media gambar cerita agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Tidaklah cukup bagi seorang guru untuk hanya menggantungkan diri pada satu media pembelajaran saja. Oleh sebab itu dengan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran

akan meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran PKn. Dengan media yang menarik materi pelajaran akan mudah diserap oleh siswa, karena dengan menggunakan media dapat mempermudah pemahaman belajar anak dalam pencapaian tujuan pengajaran

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Laboratorium UNG Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo, pembelajaran PKn belum sesuai diharapkan. Hal ini disebabkan oleh: (1). Kurangnya keterampilan guru dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran, (2). Kurangnya keterampilan guru untuk memanfaatkan media cerita gambar, (3). Hasil belajar siswa kurang atau belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk itu diperlukan alat atau media yang dapat menarik hasil belajar siswa. Hal ini di tunjukan dengan hasil belajar siswa dari 21 orang hanya 4 orang dengan kriteria tuntas (19,0%), kemudian 5 orang dengan criteria cukup (23,8%), 10 orang yang mendapatkan nilai 6 dengan kriteria kurang, sedangkan kriteria sangat kurang 2 orang atau 9,5%. Dengan daya serap 6,53%.

Sehingga proses pembelajaran masih perlu diperbaiki atau guru harus lebih tepat dalam memilih media yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran yang monoton, media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media yang dapat menunjang proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PKn terutama pada materi nilai-nilai pancasila. Adapun media tersebut adalah media cerita gambar. Jadi media cerita gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke

penerima (siswa). Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual, di samping itu media cerita gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Harapan selanjutnya dari sekolah, guru, dan peneliti adalah ingin memperbaiki proses pembelajaran dengan memanfaatkan alat peraga dan media baru tanpa mengesampingkan atau memandang sebelah mata media yang sudah ada, diharapkan dengan menggunakan media cerita gambar proses pembelajaran lebih bermakna dan bernuansa PIKEM (*Aktif, Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan*), dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka saya untuk mengangkat permasalahan dengan judul "Meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran PKn dalam materi nilai-nilai pancasila dengan menggunakan media cerita gambar di Kelas II SD Laboratorium UNG Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo"

## **1.2 Identifikasi masalah.**

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- (1). Kurangnya keterampilan guru dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran,
- (2). Kurangnya keterampilan guru untuk memanfaatkan media cerita gambar.
- (3). Hasil belajar siswa kurang atau belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Untuk itu diperlukan alat atau media yang dapat menarik minat siswa.

### **1.3 Rumusan masalah.**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ apakah dengan menggunakan media cerita gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa “.

### **1.4 Cara pemecahan masalah.**

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media cerita gambar, langkah- langkah yang dilakukan peneliti dalam memecahkan masalah ini yaitu:

1. Merencanakan topik pembelajaran sesuai materi yang akan di ajarkan.
2. Menyiapkan perangkat pembelajaran ( RPP )
3. Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan.
4. Menyiapkan format penilaian/ pengamatan
5. Melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan media cerita gambar
6. Melakukan refleksi dan memberikan pemantapan

### **1.5 Tujuan Penelitian.**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah: meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dalam materi nilai-nilai pancasila dengan menggunakan media cerita gambar di kelas II SD Laboratorium UNG Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo”

## **1.6. Manfaat Penelitian.**

### 1. Untuk Siswa:

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam dalam pelajaran PKn pada siswa kelas II SD LAB Kecamatan Kota Selatan baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

### 2. Untuk Guru :

Sebagai bahan masukan untuk mendapatkan pengetahuan dan teori baru tentang upaya meningkatkan minat siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penggunaan media cerita gambar bagi siswa kelas II SDN Laboratorium Kecamatan Kota Selatan, khususnya materi "*nilai-nilai pancasila*".

### 3. Untuk Sekolah:

Sebagi bahan masukan agar dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi dalam memperbaiki dan meningkatkan kreatifitas pembelajaran PKN melalui media cerita gambar

### 4. Bagi peneliti:

Penelitian akan menambah pengalaman dan wawasan dalam menentukan cara yang dilakukan dalam kegiatan belajar PKn agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik.