

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS). Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Basri Amin (2019) dalam prolognya menyatakan bahwa pendidikan adalah proses membaca, memaknai dan mengolah relasi manusia dengan waktu di setiap ruang hidup yang dijalani. Dengan membangun relasi kewaktuan, maka manusia menjadi eksis, bukan hanya menurut eksistensi kehadirannya sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang aktif, tapi lebih jauh dari itu adalah menyangkut pertumbuhan partisipasi dan tanggung jawabnya terhadap kehidupan yang lebih baik.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini ialah hasil belajar yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

Ada beberapa bidang pembelajaran yang wajib dalam pembelajaran di sekolah dasar, yang salah satunya adalah muatan pendidikan kewarganegaraan disingkat PKn. PKn merupakan muatan pelajaran wajib sekolah dasar, menengah atas hingga perguruan tinggi. PKn sering disebut dengan *civic education*. Pembelajaran PKn yang terkadang materinya dianggap sebagai materi hafalan belaka sehingga mudah dilupakan. Hal ini sangat disayangkan, karena pada

dasarnya materi-materi PKn sangat berkaitan dan berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu materi PKn di kelas 5 yaitu penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu strategi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil belajar. Dari beberapa model *cooperative learning* yang diteliti, model *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran yang sangat tepat digunakan dalam materi yang berkaitan dengan Pancasila. Hal ini karena Pancasila dan sila-silanya disajikan dalam bentuk gambar.

Terkait dengan hal tersebut model pembelajaran *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran Kooperatif yang patut diterapkan dalam pembelajaran PKn khususnya. Metode *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, peran model pembelajaran sangat penting, namun berbeda dengan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 7 Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo. Penyajian materi pada pembelajaran PKn cenderung berlangsung satu arah, yakni guru menjelaskan dengan metode ceramah saja, tanpa ada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, juga tanpa penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung (O/16/7/2020).

Dari hasil dokumentasi observasi awal, hasil belajar siswa kelas V SDN 7 Telaga Biru, pada materi memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dari 15 siswa yang diobservasi, sebanyak 8 orang siswa atau 53 % yang belum mencapai ketuntasan, sedangkan sisanya 7 orang siswa atau 47 % sudah mencapai ketuntasan (D/01/2020).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk menguji keefektifan Model *Picture And Picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN 7 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar siswa masih rendah karena masih menggunakan metode konvensional.
- 2) Model pembelajaran inovatif belum diterapkan dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah melalui Model *Picture and Picture*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 7 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo?

1.4 Pemecahan Masalah

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 7 Telaga Biru.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- 5) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai

7) Kesimpulan/rangkuman

(Pulukadang, 2018 : 50)

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PKn di Kelas V SDN 7 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo melalui penerapan model pembelajaran *Picture and Picture*.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Bagi Guru

- a. Memberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model *Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn.
- b. Menjadi acuan kepada guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model *Picture and Piture* sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran dengan materi yang lain.

2) Bagi Siswa

- a. Membantu mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 7 Telaga Biru. Siswa juga dapat lebih aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan.

3) Bagi Sekolah

- a. Memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Menjadi masukan kepada dunia pendidikan pada umumnya, dan Sekolah Dasar khususnya dalam rangka meningkatkan pembelajaran PKn di sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian melalui model *Picture and Picture*.
- b. Menjadi pertimbangan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran PKn pada mahasiswa, sehingga dapat dijadikan bekal pada masa yang akan datang.