

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya, pendidikan adalah proses yang dimaksudkan untuk membentuk dan meningkatkan kualitas manusia dengan cara yang positif. Akibatnya, pemerintah harus memberikan prioritas utama kepada pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut. Institusi pendidikan bertanggung jawab atas semua potensi siswa, baik dari pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dalam menyediakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, yang mencakup perubahan pada kurikulum, manajemen pendidikan, tenaga pendidikan, dan proses belajar mengajar. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah mendapatkan hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, terutama di jenjang pendidikan dasar sebagaimana diatur dalam pasal 37 ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003, masih mengalami kesulitan untuk menentukan nilai hasil belajar. Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah kursus yang mengajarkan siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila. PPKn juga disesuaikan dengan budaya bangsa. Miswandi (2018).

Menurut Hidayat et al., (2020) pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan ini memiliki tujuan untuk menanamkan dasar kemanusiaan dan membentuk kepribadian sebagai warga Indonesia yang berasal dari aspek ideologi pancasila.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama observasi di sekolah dasar, pembelajaran PPKn saat ini masih dianggap pembelajaran yang kurang menarik oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Kegiatan pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 01 Nambangan Lor masih kurang memuaskan dikarenakan minat dalam mempelajari PPKn relatif rendah, misalnya siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran karena guru menggunakan metode pembelajaran yang membosankan, siswa tidak aktif dalam proses tanya jawab di kelas karena selama ini pelajaran PPKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru ini karena guru hanya berpedoman pada buku paket yang tersedia saja dan jarang sekali guru menggunakan media yang kreatif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memengaruhi kesuksesan belajar. Pendidik harus memiliki kemampuan mengajar yang baik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga pembelajaran terpusat pada mendorong kreativitas, minat, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian siswa. Diharapkan guru dapat menggunakan wayang sebagai media alternatif untuk meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Media pembelajaran juga berfungsi untuk membuat siswa lebih tertarik pada apa yang diajarkan, yang merupakan komponen penting dari keberhasilan proses pembelajaran.

Menggunakan wayang kartun sebagai alat pembelajaran, mereka dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, wayang kartun dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, dan meningkatkan ketertarikan mereka. Menurut Astuti (2016) Media wayang kartun digunakan karena menarik bagi siswa untuk belajar dan

membantu melestarikan budaya, terutama Jawa, dan budaya tradisional. Selain itu, media wayang kartun memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dipilih untuk menyajikan materi tentang pola hidup gotong royong dan untuk memvisualisasikan atau menggambarkan karakter melalui gerak dan dialog. Wayang kartun ini memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa karena bentuknya yang menarik, yang membantu mereka menyerap cerita yang didengarkannya. Nurcahyanto (2016) menjelaskan bahwa media kartun wayang ini terdiri dari wayang yang telah dimodifikasi untuk mewakili karakter yang diinginkan. Guru menggunakan wayang dari kartun untuk menarik perhatian siswa di kelas. Wayang dapat membantu perkembangan emosi, imajinasi, dan kreativitas anak-anak. Wayang juga meningkatkan bahasa anak dan pemahaman mereka tentang budaya lokal.

Panggabean & Kurniaman (2022) menjelaskan bahwa media wayang kartun ini dapat menyelesaikan masalah yang ada karena harganya murah dan proses pembuatannya mudah. Karena terbuat dari kertas dan kayu, sangat ringan dan nyaman untuk dimainkan oleh anak-anak. Membuatnya mudah dan dapat diwarnai dengan pola yang menarik untuk menarik perhatian anak-anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa penyampaian materi pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menarik agar siswa bersemangat dan berpartisipasi dalam pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi pembelajaran yang diajarkan.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada rumusan masalah maka didapat Batasan masalah yaitu:

1. Variabel penelitian bebas pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran Wayang Kartun.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar PPKn.
3. Subjek penelitian ini siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.
4. Materi penelitian ini Pola Hidup Gotong Royong pada mata pelajaran PPKn

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV?

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pembaca mengenai dalam penggunaan media secara konkrit.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peneliti,

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan untuk mengetahui dampak penggunaan media wayang kartun terhadap hasil belajar PPKn kelas IV.

- b. Bagi Guru

Memberikan informasi media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar dan membantu guru meningkatkan profesionalismenya, sehingga dapat

memberikan pelayanan terbaik kepada siswanya dengan meningkatkan media pembelajaran yang digunakannya.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memperoleh manfaat dari peningkatan keterampilan siswa dan dapat menjadi masukan untuk pengambilan keputusan proses pembelajaran di masa depan.

d. Bagi Siswa

Manfaat langsung bagi siswa adalah mereka menjadi tertarik pada pembelajaran PPKn. Media yang menarik dapat memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran PPKn dan mereka lebih mudah memahami materi.

## **E. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Media Pembelajaran Wayang Kartun

Media pembelajaran wayang kartun digunakan dua kali pertemuan untuk menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran. Media ini memiliki ciri-ciri tokoh wayang, yaitu dapat menunjukkan pengalaman atau objek. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wayang kartun diberikan sebanyak 2 kali pertemuan.

b. Hasil Belajar PPKn

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang dicapai siswa selama ujian dan tugas, serta keaktifan mereka untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar mereka. Hasil belajar PPKn diukur melalui soal tes dengan materi Pola Hidup Gotong Royong, pilihan ganda yang berisi dua puluh item dengan pilihan jawaban a, b, c, dan d.