

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung sepanjang hidup manusia. Manusia dalam kehidupan perlu melalui proses belajar, interaksi, dan komunikasi. Ketiga hal tersebut merupakan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial disamping sebagai makhluk individu. Perubahan itu menyangkut tentang perubahan sikap dan pengalaman. Perubahan sikap dan pengalaman juga mempengaruhi interaksi dan komunikasi antara orang lain. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara. Setiap hal yang dikerjakan mestinya sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Pendidikan keawrganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dai pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua yang semuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analisis, bersikap serta bertindak demokrasi dalam menjalankan kehidupan yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945.

Salah satu mata pelajaran yang penting untuk dikembangkan adalah melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran formal yang dapat berkaitan dengan sejarah masa lampau, perkembangan sari kehidupan sosial budaya, perkembangan teknologi, cara-cara hidup bersosial yang tertata, serta berkaitan dengan peraturan kenegaraan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan membahas mengenai bagaimana untuk mengetahui kehidupan bermasyarakat dan cara untuk bersosialisasi di lingkungannya. Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, siswa dapat melakukan kegiatan bersosialisasi dengan kegiatan pembelajaran terkesan pasif dengan hanya sekedar mendengarkan dan mengerjakan tugas yang dapat menyebabkan kurang terjalannya interaksi, baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lainnya yang akan berdampak pada pembelajaran yang terlaksana dengan kurang efektif, serta berdampak pada hasilbelajar siswa tersebut yang relatif rendah.

Guru diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa, agar lebih aktif, kreatif, serta inovatif untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa muatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dilakukanlah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Jigsaw yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Madiun Lor.

Pembelajaran student teams achievement division (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara

siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Atau yang disebut dengan bekerja kelompok siswa akan lebih bebas bertanya terhadap teman kelompoknya tentang materi yang belum dikuasainya. Dalam satu kelas siswa terbagi menjadi beberapa kelompok tergantung kapasitas siswa yang terdiri dari 4-5 siswa tiap kelompoknya. Tujuan strategi ini agar masing-masing siswa merasa bahwa mereka adalah satu dan sepejuangan. Sedangkan jika salah satu kelompok dapat memenuhi kriteria yang ditentukan, kelompok tersebut akan mendapatkan penghargaan.

Dalam proses pembelajaran, guru juga harus menyiapkan media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sadiman (2008) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Latuheru (1988) media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lainnya) kepada penerima (peserta didik). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses belajar.

Penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Dengan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar akan diperoleh

manfaat diantaranya pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, materi pengajaran akan lebih dipahami oleh para siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi siswa terhadap pelajaran PKN adalah penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media power point.

Dalam memperoleh hasil belajar perlu dilakukan penilaian (Assesmen). Namun pada dasarnya tolok ukur hasil belajar tidak hanya pada segi pengetahuan (kognitif), tetapi juga pada aspek sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Oleh karena itu, dalam proses penilaian hasil belajar perlu dilakukan secara komprehensif (Domu & Mangelep, 2020).

Keberhasilan proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran PPkn dapat dilihat dari penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, peran guru sebagai pengembang pengetahuan yang memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien sangat penting, dan siswa harus menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang nyaman.

Media pembelajaran yang dipadukan dengan STAD adalah pemanfaatan LCD yang digunakan untuk menampilkan animasi tentang materi pelajaran yang diajarkan. Di samping itu, fokus penelitian ini juga tidak berbeda dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti lain. Pengambilan fokusnya merujuk pada data hasil penelitian pendahuluan bahwa terdapat beberapa problem pembelajaran pada mata pelajaran PPKN. Problem itu terdiri dari sikap peserta didik seperti tidak memerhatikan

penjelasan guru ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung, terdapat peserta didik yang sibuk bermain sendiri, mayoritas peserta didik pasif, lemahnya respon peserta didik ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan. Beberapa hal itu merupakan problem yang harus diatasi oleh guru PPKN agar aktivitas belajar peserta didik mengalami perubahan positif, sehingga hasil belajar mereka mengalami perubahan positif yang signifikan. Oleh karena itu, kajian ini memfokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar PPKN melalui model pembelajaran STAD disertai media power point kelas V SDN 01 Madiun Lor.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 01 Madiun Lor, peneliti menemukan bahwa motivasi siswa kelas V dalam proses pembelajaran PKn masih kurang, dimana saat guru menjelaskan pelajaran, beberapa orang siswa tidak memperhatikan, orang sibuk berbicara dengan teman sebangkunya, dan terlihat juga beberapa orang sibuk menggambar dan mencoret-coret meja, kemudian 60% siswa menyatakan bahwa gaya ataupun cara guru mata pelajaran PKn mengajar membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar. Belum maksimalnya motivasi peserta didik dalam belajar tersebut terlihat juga dari hasil belajar yang didapatkan dari pembelajaran PKn, hanya 45% siswa yang mencapai nilai di atas 70, sedangkan 55% masih yang dibawah standar ketuntasan minimal (KKM) yakni sebesar 70.5 Adapun hal tersebut dipengaruhi oleh cara pendidik mengajar di kelas. Hal ini menjadi tugas pendidik untuk menumbuhkan motivasi peserta didik agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar penelitian ini tidak meluas maka hanya terfokus pada :

- 1) Bagaimana proses penerapan model pembelajaran STAD disertai media pembelajaran *power point* tema pancasila dalam kehidupanku kelas V di SDN 01 Madiun Lor ?
- 2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran STAD disertai media pembelajaran *power point* tema pancasila dalam kehidupanku kelas V di SDN 01 Madiun Lor ?
- 3) Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran Jigsaw disertai media pembelajaran *power point* tema pancasila dalam kehidupanku kelas V di SDN 01 Madiun Lor ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian adalah :

- 1) Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran STAD disertai media *power point* tema pancasila dalam kehidupanku kelas V di SDN 01 Madiun Lor
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran STAD disertai media *power point* tema pancasila dalam kehidupanku kelas V di SDN 01 Madiun Lor

- 3) Untuk mengetahui kendala dalam penerapan model pembelajaran STAD disertai media power point tema pancasila dalam kehidupanku kelas V di SDN 01 Madiun Lor

D. Kegunaan penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran oleh guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran PKN tema lingkungan

- 2) Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

- a. Sebagai acuan untuk menerapkan proses pembelajaran yang lebih baik dan menambah wawasan tentang model-model pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan.
- c. Hasil penelitian ini digunakan sebagai salah satu referensi dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa

2. Bagi Peserta didik

Beberapa manfaat tentang penerapan media pembelajaran power point disertai model pembelajaran STAD pada pembelajaran PKN tema Lingkungan untuk meningkatkan minat belajar siswa :

- a. Dengan dilaksanakan PTK akan sangat membantu meningkatkan siswa yang bermasalah mengalami kesulitan belajar.
- b. Dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw diharapkan siswa lebih termotivasi dan mempermudah dalam belajarnya.
- c. Mengurangi kejenuhan siswa dalam pelajaran PPkn
- d. Dapat meningkatkan prestasi belajar dalam mengikuti mata pelajaran PPkn
- e. Menjadi sasaran penelitian untuk membuktikan hipotesis peneliti

3. Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran PKN tema pancasila dalam kehidupanku
- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- c. Sebagai contoh modal dalam mendesain kegiatan belajar mengajar dalam memberikan latihan secara langsung kepada siswa untuk dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi pada siswa.
- d. Meningkatkan profesionalitas guru dalam mengajar
- e. Guru mengenal karakter dan kemampuan konsep siswa sehingga akan mempermudah dalam tindakan evaluasi

E. Definisi istilah

Judul dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran STAD disertai Media Power Point tema Pancasila dalam kehidupanku untuk meningkatkan prestasi belajar PKN kelas V SDN 01 Madiun Lor Kota Madiun” Untuk menghindari adanya kesalahpahaman, maka penulis perlu memberikan penjelasan mengenai beberapa istilah yang ada pada penelitian ini.

Menurut Sadiman (2008) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Latuheru (1988) media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lainnya) kepada penerima (peserta didik). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses belajar. *Power point* adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. *Power point* ini merupakan pengembangan dari *microsoft* lainnya.

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4 – 5 orang atau lebih yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja setiap siswa dalam satu kelompok.

