

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang paling penting yang diperoleh manusia, baik pendidikan akademik maupun non akademik melalui pendidikan formal dan informal. Menurut Marimba (dalam Hasbullah, 2017:3) Pendidikan adalah bimbingan sadar atau kepemimpinan perkembangan fisik dan mental melatih perkembangan kepribadian yang penting.

Pendidikan juga menjadi masalah yang utama adalah setiap orang harus mengembangkan potensi dirinya di dalamnya, pelatihan mencapai hasil yang optimal, jika sama sekali komponen pembelajaran saling mendukung. Pelatihan ini selalu berdasarkan pengalaman pengembangan, meskipun mereka secara fundamental tidak berbeda satu sama lain.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.”

Menurut Winatapura (dalam Winarno, 2014: 11) “Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai sitem pendidikan kewarganegaraan yang berfungsi dan berperan sebagai program kurikuler dan konteks pendidikan formal

dan non-formal, program aksi sosial-kultur dalam konteks kemasyarakatan dan sebagai bidang kajian ilmiah dalam wacana pendidikan disiplin ilmu pengetahuan.”

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN 28 Korong Gadang Padang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat pada tanggal 26 Oktober 2022, menyatakan diantara penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn, bahan pelajaran disajikan kepada siswa hanya terpaku pada buku paket saja.

Magdalena, dkk (2021) berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu mengarah kepada tiga ranah yang melekat pada setiap siswa yaitu ranah proses berfikir atau pengetahuan (kognitif), ranah keterampilan (psikomotorik) dan ranah ranah nilai atau sikap (afektif). Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak atau pengetahuan yang dimiliki setiap siswa yang meliputi pemahaman (C1), menerapkan (C2), analisis (C3), evaluasi (C4), dan membuat (C5). Sedangkan ranah psikomotorik adalah ranah yang berhubungan dengan kemampuan atau keterampilan setelah seseorang memiliki suatu pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotorik dapat diukur dengan menilai dan mengamati kemampuan siswa ketika melakukan praktek. Dan ranah afektif adalah hasil belajar yang tampak dengan memperhatikan dan mengamati semua tingkah laku siswa dalam merespon, menghargai, mengorganisasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Menurut Syofyan (2018) yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar

dan dapat diukur melalui ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis serta evaluasi dan ranah afektif serta psikomotorik yang dicapai siswa dari hasil kegiatan pembelajaran atau merupakan tingkat penguasaan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 Oktober 2022 dengan guru kelas III yang bernama Ibu Raudah Jamar S.Pd menjelaskan dengan metode ceramah. Setelah guru selesai menjelaskan materi, siswa diminta untuk bertanya jika siswa belum memahami penjelasan dari guru. Hanya beberapa siswa yang mau bertanya kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Guru menyuruh siswa mengerjakan latihan secara berkelompok. Peneliti menemukan masalah pada saat berdiskusi kelompok, guru kurang mengajarkan siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya, sehingga mengakibatkan siswa tidak bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

Rendahnya hasil belajar karena siswa malas untuk belajar PKn dan sibuk melakukan kegiatan yang lain, saat diberikan tugas selalu bertanya mengenai cara penulisan dan pengerjaannya sebab kurangnya memperhatikan guru saat menjelaskan. Banyaknya pemberian membuat siswa sering mengeluh kelelahan sehingga malas mengerjakan tugas. Secara ringkas, gambaran pencapaian KKM di kelas III bisa dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1 : Nilai Ujian PTS PKn Siswa Kelas III SDN 28 Korong Gadang Padang

Semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023

Jumlah siswa	Nilai PKn			Pencapaian KKM	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai ≥ 75	Nilai < 75
27	95	60	72	10 orang (37%)	17 orang (62%)

Sumber: Wawancara dengan guru kelas III SDN 28 Korong Gadang Padang

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75. Siswa yang mencapai KKM hanya sebesar 37% (10 orang) sedangkan nilai terendah adalah 60 dan yang tertinggi 95 dengan rata-rata kelas 72. Sedangkan data siswa yang mampu diskusi hanya 11 orang (40,7%).

Beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn yang dominan menggunakan metode ceramah cenderung kurang berdampak efektif terhadap meningkatnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn. Siswa lebih banyak mendengarkan dan hanya melihat kegiatan yang dilakukan guru di depan kelas berdampak kepada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Dengan menggunakan metode ceramah ini guru menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu, dan diakhiri pembelajaran siswa diberikan kesimpulan dan tugas. Secara tidak langsung mengakibatkan kurangnya kemampuan bertanya siswa dan kurangnya interaksi antara siswa dan guru. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran terlihat ada beberapa siswa yang mengantuk, melamun, dan ada juga siswa yang suka melihat-lihat diluar kelas.

Dari permasalahan tersebut, jelas terlihat siswa merasa jenuh dan bosan terhadap model yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dengan kata lain, adanya program ekstrakurikuler tersebut, sekolah/lembaga pendidikan menyediakan lingkungan pendidikan bagi siswa untuk berkembang.

Dengan demikian peneliti ingin melakukan perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan sikap kedisiplinan dan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 28 Korong Gadang Padang menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Menurut Aris Shoimin (2016:122), *picture and picture* merupakan model pembelajaran kooperatif dan mengutamakan adanya kerja sama dengan menggunakan media gambar dengan menempelkannya di *sterofoam*.

Model *picture and picture* suatu model belajar yang menggunakan gambar dan menempelkannya di *sterofoam*. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan di tempelkan di *sterofoam* dan ditampilkan di depan kelas secara berkelompok.

Dari uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture* di SDN 28 Korong Gadang Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah, maka identifikasi masalah peneliti adalah:

1. Pembelajaran yang dilakukan guru masih belum berjalan secara maksimal.
2. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn kelas III SDN 28 Korong Gadang Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan luasnya ruang lingkup permasalahan dalam peneliti ini, maka penelitian dibatasi pada peningkatan hasil belajar siswa III pada pembelajaran PKn menggunakan model *Picture and Picture* pada aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan aspek afektif (A2) kemampuan diskusi siswa dalam pembelajaran PKn di kelas III SDN 28 Korong Gadang Padang, Kecamatan Kuranji, Kota Padang.

D. Rumusan Masalah Dan Alternatif Pemecahan Masalah

Bertolak dari hal-hal yang sudah terurai dari latar belakang masalah maka penelitian ini mengambil rumusan masalah yaitu adalah:

- 1). Bagaimanakah peningkatan hasil belajar aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *picture and picture* di SDN 28 Korong Gadang Padang?

2.) Bagaimanakah peningkatan aspek afektif (A2) kemampuan diskusi siswa kelas III pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* di SDN 28 Korong Gadang Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *picture and picture* di SDN 28 Korong Gadang Padang.

2. Untuk mendeskripsikan peningkatan aspek afektif (A2) kemampuan diskusi siswa kelas III pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* di SDN 28 Korong Gadang Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis, Semoga penelitian ini bisa menjadi bahan kajian untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil peneliti ini dapat membantu siswa kelas III untuk meningkatkan pengetahuan tentang sikap keberagaman di rumah sekolah dan masyarakat.

b. Bagi Guru

Hasil peneliti ini dapat memberikan gambaran tentang model *picture and picture* yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas dan diterapkan oleh guru kelas.

3. Manfaat Akademik

Bagi Mahasiswa, sebagai syarat dalam mencapai gelar sarjana pada prodi PGSD di Universitas Bung Hatta dan hasil penelitian ini dapat menjadi bekal untuk peneliti saat menjadi guru SD.