

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir. Menurut Susanto (2014:225), Pendidikan Kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan juga merupakan suatu pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga Negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta menjunjung tinggi norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan Pendidikan Kewarganegaraan ini

diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga Negara yang baik.

Pelajaran PKn kurang diminati oleh siswa karena pelaksanaan pembelajaran PKn dianggap membosankan, kurangmenarik, yang mana kurang dapat menggali kompetensi intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam penyajian media pembelajaran PKn serta kurangnya fasilitas dan sumber belajar yang mendukung, yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 27 Agustus 2020 di kelas V SD Negeri 44 Sungai Lareh Padang. Terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode konvensional, hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa dan guru juga kurang menggunakan alat peraga atau media sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, keterbatasan pembelajaran seperti ini menimbulkan minat belajar siswa tentang mata pelajaran PKn menjadi kurang aktif.

Sistem pembelajaran seperti ini ternyata kurang efisien dalam melibatkan peran siswadalam proses pembelajaran, karena hanya berkesan menjawab soal, yang mana siswa kurang dapat memahami materi pelajaran, metode yang digunakan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah didalam kelas pada saat proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada kemampuan belajar siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa lebih banyak mendengar, mencatat, bertanya sekedarnya, dan menjadikan kurang

terlatihnya perkembangan kemampuan berpikir serta keterampilan proses pembelajaran PKn di SD.

Kondisi belajar seperti ini menimbulkan kurang diminati oleh siswa, sehingga siswa menjadi kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran inovatif yang mampu membimbing siswa untuk memahami materi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan modul yang sifatnya sesuai dengan karakteristik pembelajaran PKn di SD. Daryanto (2013:31) mengemukakan bahwa “modul dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri isi modul tersebut”. Dengan kata lain modul adalah kumpulan materi pelajaran yang disusun secara sistematis agar memungkinkan siswa untuk belajar mandiri tanpa bimbingan guru atau dengan bimbingan guru.

Bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah modul PKn yang didalamnya diterapkan langkah-langkah pembelajaran kontekstual. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis *Kontekstual* Untuk Siswa Kelas V SDN 44 Sungai Lareh Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode konvensional pada saat proses pembelajaran dan pemberian tugas kadang-kadang hanya dengan tanya jawab.
2. Pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan alat peraga atau media yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.
3. Minat belajar siswa tentang pembelajaran PKn masih kurang aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Belum tersedianya modul pembelajaran PKn dengan pendekatan kontekstual pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari di SDN 44 Sungailareh Padang.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis Kontekstual siswa kelas V SDN 44 Sungai Lareh Padang pada materi menghargai hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yang valid.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis kontekstual untuk siswa kelas V SD yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis kontekstual

untuk siswa kelas V SD yang layak digunakan dalam membangkitkan minat belajar siswa pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk

1. Menghasilkan pengembangan modul pembelajaran PKn dengan pendekatan kontekstual untuk kelas V SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan pengembangan modul pembelajaran PKn dengan pendekatan kontekstual untuk kelas V SD yang layak digunakan dalam membangkitkan minat belajar siswa pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran ini adalah:

1. Halaman sampul (cover) dirancang menggunakan aplikasi microsoft word yang memuat beberapa warna dan sesuai dengan materi. Tampilan cover dengan warna hijau dan biru. Jenis tulisan *Comic Sans MS* dan (size) 12, dengan tampilan gambar yang menarik perhatian siswa untuk membacanya.
2. Pada tulisan menggunakan domain warna hitam, tidak menutup kemungkinan menggunakan warna-warna lain agar tampak lebih menarik. Tulisan yang digunakan yaitu *Comic Sans MS*.

3. Pada sampul (cover) terdapat logo Pendidikan, logo K13, dan logo Universitas Bung Hatta.
4. Ukuran modul adalah 14,8 x 21,0 cm (A5). Agar Lebih praktis dan mudah dibawa dalam kegiatan belajar baik di sekolah maupun diluar sekolah.
5. Halaman kedua dan ketiga yaitu halaman kata pengantar, menggunakan *font Comic Sans MS, size 12*. Pada halaman ini terdapat kata pengantar dan juga nama dosen pembimbing sekaligus nama dosen validator. Halaman keempat berisi daftar isi, dengan menggunakan *font Comic Sans MS, size 12*.
6. Halaman kelima dan keenam yaitu halaman petunjuk penggunaan modul, didesain menggunakan aplikasi Microsoft Word, dan halaman selanjutnya ditulis dengan *font Comic Sans MS, size 12*.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Melalui pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis *Kontekstual* ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, sebagai rujukan untuk memberikan motivasi kepada guru mata pelajaran PKn, agar lebih kreatif dalam mengembangkan bahan pelajaran.
2. Bagi guru, sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PKn, juga dapat dijadikan rujukan dalam

mengembangkan bahan pelajaran guna penyelesaian masalah pembelajaran yang ditemukan dalam kelas.

3. Bagi siswa, untuk membantu mempelajari PKn melalui modul yang telah dikembangkan.
4. Bagi mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa yang bergerak dibidang pendidikan, diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis Kontekstual dalam pembelajaran PKn, agar nantinya dapat menjadi guru yang kompeten dibidangnya.
5. Bagi peneliti, sebagai penambah pengetahuan serta keterampilan dalam memudahkan membuat bahan ajar dan media pembelajaran berupa modul.
6. Bagi penelitalain, sebagai sarana berbagi pengalaman dalam mengembangkan modul pembelajaran PKn di SD.

#### **H. Definisi Operasional**

1. Modul merupakan seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis yang digunakan secara mandiri, berisi tujuan, materi, metode, evaluasi, sehingga penggunaanya dapat belajar dengan bimbingan, maupun tanpa bimbingan guru.
2. Modul adalah sebuah buku yang dirancang dan ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan fasilitator.