

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan Hal utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan. Pendidikan akan mengubah siswa kearah yang lebih baik, seperti membentuk kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa. Menurut Susanto (2014:85)

Pendidikan adalah Upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripura, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai peminasan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotor.

Susanto (2014:1) menjelaskan bahwa “belajar dapat didefinisikan Sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain”.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah Mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Hal ini merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan berkenaan

dengan hubungan antar warga dengan negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III pada tanggal 11-13 Februari 2019 pada di SD Negeri 08 Tanjung Medan Pesisir Selatan terlihat bahwa dalam proses pembelajaran PKn guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran itu lebih berpusat pada guru dan sesekali guru menggunakan instrumen berupa power point atau proyektor dan siswa diminta untuk melihat dan memperhatikan gambar yang ditampilkan guru di depan kelas.

Saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Banyak siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk dengan aktivitasnya sendiri, bahkan ada juga siswa yang keluar masuk kelas tanpa meminta izin kepada guru. Hal ini, disebabkan proses pembelajaran yang membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 08 Tanjung Medan Pesisir Selatan dengan Ibu Erlinda Juita, S.Pd, peneliti memperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar kurang diminati siswa karena proses belajar membosankan, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan instrumen pembelajaran di kelas. Maka, dengan adanya hal tersebut peneliti mempersiapkan gambar-gambar yang relevan dan diberikan kepada siswa untuk menganalisisnya bersama teman dalam kelompok yang kemudian diminta hasil diskusi yang dilakukannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti memberi judul "Pengembangan Instrumen Hasil Belajar PKn Pada Pembelajaran Dengan Metode *Examples Non Examples* Kelas III SD Negeri 08 Tanjung Medan Pesisir Selatan".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan instrumen pembelajaran PKn masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui instrumen *Konvensional* seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Pendidikan di SD Negeri 08 Tanjung Medan Pesisir Selatan pada kelas III dalam proses pembelajaran PKn belum menggunakan instrumen yang menarik perhatian anak.
3. Saran belajar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran masih kurang.
4. siswa cenderung masih pasif dalam proses pembelajaran dan siswa kurang konsentrasi dalam belajar.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Instrumen Hasil Belajar PKn Pada Pembelajaran Dengan Metode *Examples Non Examples* Kelas III SD Negeri 08 Tanjung Medan Pesisir Selatan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan instrumen hasil belajar PKn pada pembelajaran dengan metode *Examples Non Examples* yang valid dan praktis kelas III SD Negeri 08 Tanjung Medan Pesisir Selatan?

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

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan instrumen hasil belajar PKn pada pembelajaran dengan metode *Examples Non Examples* yang valid dan praktis kelas III SD Negeri 08 Tanjung Medan Pesisir Selatan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil pengembangan instrumen pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi peserta didik.

Peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui instrumen pembelajaran PKn pada pelajaran PKn kelas III SD.

b. Bagi pendidik.

Pendidik dapat menambah pengetahuan tentang hasil belajar PKn pada pembelajaran dengan metode *Examples Non examples* di kelas III SD.

c. Bagi sekolah

Menambahkan ketersediaan instrumen pembelajaran PKn untuk mata pelajaran PKn kelas III SD.

### G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah instrumen hasil belajar pada pembelajaran dengan metode *Examples Non examples* dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Instrumen hasil belajar berupa soal-soal objektif / pilihan ganda yang terdiri dari 30 soal
2. Soal-soal tersebut diketik dengan menggunakan Microsoft word, ukuran huruf 12, tulisan *Times New Roman*, dan ukuran kertas A4
3. Di pinggir kertas diberi bingkai yang menarik.
4. Didesain dengan semenari mungkin, seperti dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik perhatian anak
5. Metode *Examples Non examples* menggunakan gambar yang berhubungan dengan pembelajaran, kemudian gambar tersebut diprint dengan ukuran kertas A4 dan ditempel pada kertas karton berwarna hitam serta disusun secara menarik dan rapi.