

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka pembentukan nilai, sikap, dan juga perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya dalam menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) bab 1 pasal 1 secara tegas 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 spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka untuk mencapai tujuan Pendidikan diperlukan kurikulum. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu”.

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 25 Pasaman adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini tidak adanya pembagian antar mata pelajaran dimana dengan adanya gabungan seluruh mata pelajaran sehingga dinamakan pembelajaran tematik.

Salah satu mata pelajaran yang terintegrasi ke dalam pembelajaran tematik adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada mata pelajaran PKn saja. Winataputra (2019:1.23) “mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15, 22, dan 29 Oktober 2020 di SD Negeri 25 Pasaman kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik dan menantang yang masih konvensional seperti metode ceramah, akan tetapi guru sudah menggunakan metode bervariasi seperti metode diskusi dan tanya jawab, itu pun masih kurang menarik dan menantang bagi siswa. Guru juga sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti media gambar sederhana namun belum optimal pelaksanaannya. Di SD Negeri 25 Pasaman sudah tersedia media pembelajaran seperti proyektor LCD namun belum optimalnya penggunaan proyektor LCD dikarenakan banyak guru yang sudah lanjut usia dan gagap teknologi sehingga penggunaan proyektor LCD hanya digunakan oleh pendidik

muda, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang *fleksibel* yang dapat digunakan oleh semua guru.

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V SDN 25 Pasaman yaitu ibu Ema Susanti S. Pd, dimana wawancara dilakukan pada hari Jumat, tanggal 11 Desember 2020, diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn disebabkan oleh rendahnya keinginan siswa dalam menghafal pelajaran dan konsentrasi siswa dalam belajar juga kurang, dan bisa juga pengaruh lingkungan luar yang menyebabkan siswa mendapatkan nilai yang kurang baik. Adapun Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) yang ditetapkan pada mata pelajaran PKn yaitu 75. Dilihat dari nilai UTS pada mata pelajaran PKn semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di SDN 25 Pasaman pada kelas V dengan jumlah siswa 20 dari jumlah tersebut yang tuntas 8 siswa dengan persentase 40% dan yang tidak tuntas 12 siswa persentase 60%.

Permasalahan pembelajaran ditemukan siswa kelas V SD Negeri 25 Pasaman. Dalam pembelajaran PKn diketahui bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi tetapi, pelaksanaannya belum optimal. Salah satu media yang digunakan seperti media gambar sederhana yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaannya. Guru sudah menerapkan metode diskusi sederhana tetapi kurang menarik dan menantang bagi siswa. Selain itu, bisa juga pengaruh lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar siswa yang dapat mempengaruhi siswa tidak fokus dalam pembelajaran.

Siswa memiliki karakteristik sangat aktif dan senang bermain, tetapi tidak ada penunjang keaktifan tersebut menyebabkan siswa sering bermain sendiri serta kurang memperhatikan pembelajaran. Dalam pembelajaran kelompok sederhana terdapat siswa yang pasif di dalam belajar kelompok sehingga siswa belum diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam kelompok secara optimal. Siswa kurang termotivasi, siswa belum diberi kesempatan secara aktif menggunakan media secara langsung untuk berpikir lebih kreatif dan kritis dalam memecahkan suatu masalah. Sehingga siswa cenderung kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Pembelajaran PKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Untuk Siswa Kelas V SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru sudah mampu merancang media pembelajaran sederhana akan tetapi belum sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
2. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum optimal pelaksanaannya.
3. Siswa masih kebingungan dan kesulitan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan .

4. Belum tersedia media *Puzzle* berbasis *Make A Match* pada materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
5. Hasil belajar siswa kelas V SDN 25 Pasaman pada mata pelajaran PKn masih rendah karena siswa yang tuntas 8 orang dengan jumlah siswa 20 orang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dengan keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Pembelajaran PKn Kompetensi Dasar 3.2 Memahami Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga dalam Kehidupan Sehari-hari dan 4.2 Menyajikan Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas V SD. Peneliti melakukan uji coba media tersebut di SD Negeri 25 Pasaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Pembelajaran PKn Kompetensi Dasar 3.2 Memahami Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga dalam Kehidupan Sehari-hari dan 4.2 Menyajikan Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas V SD yang memenuhi kriteria valid?

2. Bagaimanakah Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Pembelajaran PKn Kompetensi Dasar 3.2 Memahami Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga dalam Kehidupan Sehari-hari dan 4.2 Menyajikan Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas V SD yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Pembelajaran PKn Kompetensi Dasar 3.2 Memahami Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga dalam Kehidupan Sehari-hari dan 4.2 Menyajikan Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas V SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Pembelajaran PKn Kompetensi Dasar 3.2 Memahami Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga dalam Kehidupan Sehari-hari dan 4.2 Menyajikan Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas V SD yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang di dapat dari pengembangan media *Puzzle* berbasis *Make A Match* ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini serta agar dapat mengetahui cara penyelesaian suatu permasalahan yang ada dan semoga peneliti ini bermanfaat dan bisa menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, media pembelajaran yang diterapkan dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan motivasi, minat serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran PKn, sehingga menunjang terlaksananya pembelajaran PKn yang baik.
- b. Bagi guru, memberi tambahan wawasan bagi guru tentang pengembangan media *Puzzle* berbasis *Make A Match* pada pembelajaran PKn materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk siswa kelas V SD.

3. Manfaat Akademik

Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat atau media pembelajaran yang baik, valid, dan praktis, serta untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media

Puzzle berbasis *Make A Match* pada pembelajaran PKn materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk siswa kelas V SD kelak menjadi guru nantinya.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media *Puzzle* berbasis *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Media *puzzle* ini disusun untuk siswa SD kelas V pada pembelajaran PKn materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab.
2. Buku pedoman yang dicetak yang berisikan cover, pendahuluan, petunjuk guru, petunjuk penggunaan media *puzzle*, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator, rangkuman, identitas produk, evaluasi, dan profil pembuat media.
3. Bentuk fisik miniatur *puzzle* produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan *software* editing *Microsoft Word*.
4. Media *puzzle* tersebut dibuat 4 set disesuaikan dengan indikator, 1 set media *puzzle* terdiri dari:
 - a. Media *Puzzle* terbuat dari triplek dengan ketebalan 4 mm dan gambar yang terdiri dari bingkai berbentuk persegi Panjang dengan ukuran Panjang 36 cm dan lebar 27 cm.

- b. Pada bagian papan bernomor media *puzzle* ditempelkan nomor dari 1-6 dengan gambar yang menarik di print dengan kertas stiker sebagai tempat meletakkan potongan *puzzle*.
- c. Potongan *puzzle* berbentuk bervariasi yang memiliki dua sisi, pada sisi depan terdapat sebuah jawaban dan pada sisi belakang terdapat potongan gambar, potongan *puzzle* sebanyak 6 potong.
- d. Pada kartu soal bernomor yang berisi pertanyaan tentang materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab yang harus dilengkapi dengan mencari jawaban pada potongan *puzzle*, kartu soal sebanyak 6 kartu.