

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga menciptakan masa depan. Pendidikan harus membantu terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi pula (Rusman, 2010: 230). Pendidikan tak luput dari proses belajar. Proses belajar di sekolah dilaksanakan dengan mempelajari berbagai bidang studi atau mata pelajaran.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, pada pasal 1 ayat (1), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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. Kurikulum 1994 sebagai salah satu upaya dalam melaksanakan Undang-Undang No. 2 Tahun 1989. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai salah satu mata pelajaran yang dijadikan fondasi dalam membekali siswa dengan karakter, ilmu pengetahuan, dan menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar PPKn siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal antara lain motivasi belajar dan kebiasaan serta rasa percaya diri siswa, sedangkan faktor eksternalnya antara lain guru, sarana dan prasarana di sekolah.

Mengingat pentingnya mata pelajaran PPKn, maka diajarkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pemahaman pelajaran PPKn sejak dini akan mempermudah keberhasilan siswa dalam melaksanakan proses pendidikan yang selalu berkembang dan juga akan mempermudah siswa dalam bersosialisasi dalam lingkungan sekitarnya.

Dari faktor-faktor tersebut diperlukan pembelajaran yang mengutamakan materi yang berpusat pada siswa, memberikan contoh pengalaman yang nyata dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga hasil belajar PPKn siswa meningkat baik dari segi aspek kognitif maupun aspek afektif. Maka peneliti memilih model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 20 Lurah Berangin.

Pembelajaran berdasarkan masalah itu lebih populer dengan *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) atau di Indonesia dikenal juga pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran dimana menyuguhkan suatu masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai landasan bagi siswa untuk berfikir kritis dan menemukan alternatif pemecahan masalah. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar dengan mandiri dan juga aktif. **Barrett** (2011: 4) menguraikan bahwa PBL merupakan pembelajaran yang dihasilkan dari suatu proses pemecahan masalah yang disajikan di awal proses pembelajaran. Siswa belajar dari masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari,

mengorganisasi, merencana, serta memutuskan apa yang dipelajari dalam kelompok kecil.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 20 Lurah Berangin pada tanggal 22 November 2021, menunjukkan bahwa guru kelas V sudah menerapkan model *Pembelajaran Based Learning* (PBL) namun siswa masih belum bisa menguasai konsep pembelajaran tersebut karena kurangnya daya tarik dari permasalahan yang dimunculkan. Karena masih adanya siswa yang kurang memahami konsep pembelajaran tersebut sehingga siswa yang tidak mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM) ada 11 orang, yang mencapai KBM hanya 5 orang. Pelajaran di kelas harus dapat meningkatkan kreatifitas siswa dengan memberikan kebebasan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelas agar siswa lebih mampu mengorganisasikan pengalamannya dan mengembangkan kemampuan berpikir saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Guru Kelas V yaitu Ibu Nofrida Martin, S.Pd SD Negeri 20 Lurah Berangin pada tanggal 22 November 2021 bahwa siswa kurang memahami konsep pembelajaran. Selain itu, guru kelas V juga mengatakan bahwa saat proses pembelajaran siswa sering bermain-main sehingga materi pelajaran yang diajarkan tidak dipahami oleh siswa. Pelajaran PPKn di kelas V memiliki Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang ditetapkan yaitu 75 dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang, 9 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

Kemampuan hasil belajar siswa dapat dilihat pada nilai ulangan harian I siswa kelas V semester 1 Tahun ajaran 2021/2022, pada mata pelajaran PPKn

dengan nilai paling rendah 50 dan yang paling tinggi 90. Dari 16 siswa ada 5 orang (31,25%) yang mencapai KBM dan 11 orang siswa (68,75%) yang di bawah KBM. KBM ditetapkan sekolah pada mata pelajaran PPKn adalah 75. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 67,81.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti memberikan contoh pembelajaran yang lebih dekat atau yang lebih sering dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 20 Lurah Berangin. Adapun menurut Lubis (2016: 27) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menunjukkan kepada siswa suatu masalah yang kemudian siswa dapat memecahkannya melalui berpikir maupun menganalisis berdasarkan pengalaman mereka dalam lingkungannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Di SD Negeri 20 Lurah Berangin”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Guru kurang mengaitkan pembelajaran PPKn ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak begitu tertarik untuk belajar.
2. Kurangnya pemahaman siswa dalam memahami konsep pembelajaran PBL.

3. Siswa lebih cenderung menghafal materi, sehingga siswa cepat lupa terhadap materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, agar permasalahan menjadi lebih fokus maka peneliti membatasi masalah pada hasil belajar yaitu dari segi aspek kognitif (C1).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu Bagaimana meningkatkan hasil belajar kognitif (C1) siswa pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Di SD Negeri 20 Lurah Berangin.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif (C1) siswa pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Di SD Negeri 20 Lurah Berangin.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah penelitian ini, dan semoga penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep PPKn melalui metode PBL sehingga siswa akan aktif berdiskusi untuk

memecahkan masalah tersebut. Dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu berupa peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman mengenai penerapan model *problem based learning* (PBL) dalam mata pelajaran PPKn dan diharapkan akan membantu guru untuk menemukan peningkatan hasil pembelajaran yang aktif melalui model *Problem Based Learning* (PBL).

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 20 Lurah Berangin dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL).

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 20 Lurah Berangin.