

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan diri yang paling penting di dalam kehidupan manusia guna membentuk diri dan karakter menjadi seseorang yang berguna. Melalui proses tersebut, manusia dapat memahami sebuah kehidupan dan juga dapat menentukan tujuan hidupnya. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun yang dimaksud adalah pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Sugiarta,dkk.2019). Pentingnya menjalani proses pendidikan utamanya melalui belajar berguna menambah ilmu pengetahuan dan membentuk sebuah karakter di dalam diri anak.

Membelajarkan anak dengan menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang saat ini mengacu pada pembelajaran abad 21 dicirikan oleh berkembangnya informasi secara digital. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dibangun guru untuk meningkatkan moral, intelektual, serta mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa, baik itu kemampuan berpikir, kemampuan kreativitas, kemampuan mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, hingga kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik (Edi Syahputra, 2018) . Terdapat empat prinsip

pembelajaran abad 21 meliputi. 1) *Instruction should be student-centered* Pembelajaran seyogyanya menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Siswa sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensinya. Siswa tidak dituntut menghafal materi pelajaran yang diberikan guru, tetapi mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya, serta diajak berkontribusi untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang terjadi di masyarakat. 2) *Education should be collaborative*. Siswa harus dibelajarkan untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain, yang berbeda latar budaya dan nilai-nilai yang dianutnya. Siswa perlu didorong untuk bisa berkolaborasi dengan teman-teman di kelasnya dalam menggali informasi. 3) *Learning should have context*. Materi pelajaran perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa karena pembelajaran tidak akan banyak berarti jika tidak memberi dampak terhadap kehidupan siswa di luar sekolah. Guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa terhubung dengan dunia nyata (*real word*). Guru juga perlu membantu siswa agar dapat menemukan nilai, makna dan keyakinan atas apa yang sedang dipelajarinya serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. 4) *Schools should be integrated with society*. Sekolah seyogyanya dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam lingkungan sosialnya, dalam upaya mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Siswa dapat dilibatkan dalam berbagai pengembangan program yang ada di masyarakat, seperti: program kesehatan, pendidikan, lingkungan hidup, dan sebagainya. Dengan kekuatan teknologi dan internet, siswa saat ini bisa berbuat lebih banyak untuk menelusuri bahan pelajaran (Nichol, 2013).

Pada kenyatannya empat prinsip pembelajaran abad 21 belum sepenuhnya dapat terwujud khususnya di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Pedungan ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pelajaran IPS. Diantaranya siswa kurang perhatian terhadap pembelajaran hal ini teramati siswa sering bercerita tentang kegiatan di luar pelajaran dengan teman sebangku, partisipasi siswa untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan guru juga kurang, lebih terfokus pada proses menghafal materi pelajaran IPS, pembelajarannya dengan pola komunikasi satu arah, yakni dari guru kepada siswa atau dengan kata lain proses pembelajaran terpusat pada guru. Materi pelajaran IPS cenderung lebih banyak dijelaskan dan dikombinasikan dengan tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas. Tugas belum banyak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagian besar siswa teramati sibuk berbicara dengan temannya tentang materi di luar pelajaran. Sebagian lagi siswa menunjukkan ekspresi tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini kemungkinan menyebabkan suasana kelas yang tidak kondusif dan membosankan. Dampak dari hal tersebut akan menurunkan semangat siswa dalam belajar dan akan berpengaruh pada kompetensi pengetahuannya. Sebagai langkah mewujudkan pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa, dilakukan penelitian menggunakan salah satu pendekatan pembelajaran yang variatif dengan menggunakan media yang membangkitkan antusias siswa dalam belajar yaitu pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi.

Kesadaran penuh (*Mindfulness*) dapat membangun keterhubungan diri (*self-awareness*) dengan berbagai kompetensi emosi dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kabat-Zinn (2017), Konsep *mindfulness* dalam pembelajaran dapat

diartikan sebagai kesadaran yang muncul ketika seseorang memberikan perhatian secara sengaja pada kondisi saat sekarang dilandasi rasa ingin tahu dan kebaikan. Manfaat utama *mindfulness* bagi siswa adalah untuk mengatur pikiran dan emosinya sendiri. Selain itu, *mindfulness* berguna untuk membantu peningkatan perilaku sosial serta dalam bidang akademik yang memungkinkan pengembangan pengetahuan siswa. *Mindfulness* dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sehingga meningkatkan partisipasinya di kelas. Selain itu, penerapan *mindfulness* akan membantu mengurangi rasa cemas siswa saat akan menghadapi ujian karena sudah meletakkan konsentrasinya. Penerapan *mindfulness* secara teratur membantu meningkatkan kualitas siswa karena memungkinkan siswa mampu menghadapi permasalahan dengan tenang. Keberhasilan proses pembelajaran akan meningkat karena siswa memperhatikan penjelasan guru.

Menurut Ruslan (2016) pengaplikasian animasi ada dua jenis yakni animasi dalam bentuk nondigital dan dalam bentuk digital. Animasi dalam bentuk nondigital hanya menampilkan gambar – gambar dan pergerakan dalam bentuk cetak atau pada kertas. Sedangkan animasi bentuk digital akan menampilkan gambar – gambar bergerak tersebut dengan menggunakan digital sehingga tampak seperti nyata. Maka dari pada itu sangat penting menggunakan media animasi pada jenjang sekolah dasar karena dapat menarik perhatian dan antusias mereka dalam belajar.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penggunaan pendekatan pembelajaran *mindfulness* seperti penelitian yang dilakukan oleh Ega Asnatasia Maharani (2016), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengaruh Pelatihan Berbasis *Mindfulness* Terhadap Tingkat Stres. Hasil penelitiannya menunjukkan

bahwa adanya perubahan yang signifikan terhadap tingkat stres pada kelompok yang dilakukan pelatihan berbasis *mindfulness* dengan kelompok yang tidak dilakukan pelatihan *mindfulness*. Selanjutnya diketahui pendekatan *mindfulness* dapat berpengaruh terhadap tingkat stres, sehingga jika dilaksanakan di kelas maka akan dapat menurunkan tingkat stres siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, secara teoritis pendekatan *Mindfulness* berbantuan media animasi berpengaruh terhadap kompetensi Pengetahuan IPS di SD. Namun, secara empirik perlu dibuktikan kebenarannya. Jadi terkait dengan hal tersebut dilakukan penelitian berjudul “Pengaruh Pendekatan *Mindfulness* Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Materi Interaksi Sosial Kelas V SD Negeri 2 Pedungan Semester I Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang perhatian dalam belajar IPS, hal ini teramati siswa sering bercerita tentang kegiatan di luar pelajaran dengan teman sebangku.
- 2) Partisipasi siswa untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan guru juga kurang, dengan kata lain pembelajaran lebih berpusat pada guru.
- 3) Tugas belum banyak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari
- 4) Siswa lebih terfokus pada proses menghafal materi pelajaran IPS yang jelaskan oleh guru.
- 5) Siswa menunjukkan ekspresi tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, permasalahan yang ada cukup banyak dan luas, sehingga perlu adanya suatu pembatasan masalah dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dibatasi pada kompetensi pengetahuan IPS yang kemungkinan permasalahan ini muncul karena pengaruh penggunaan pendekatan dan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini difokuskan pada penerapan pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi dan pengaruhnya terhadap kompetensi pengetahuan IPS pada materi interaksi sosial.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah pada latar belakang, maka permasalahan dapat dirumuskan seperti berikut.

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V yang diberikan perlakuan berupa pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi di SD Negeri 2 Pedungan tahun pelajaran 2022-2023?
- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V yang tidak diberikan perlakuan berupa pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi di SD Negeri 2 Pedungan tahun pelajaran 2022-2023?
- 3) Apakah terdapat pengaruh penerapan pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi terhadap kompetensi kemampuan IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Pedungan tahun pelajaran 2022-2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian eksperimen ini adalah.

- 1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V yang diberikan perlakuan berupa pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi di SD Negeri 2 Pedungan tahun pelajaran 2022-2023.
- 2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V yang tidak diberikan perlakuan berupa pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi di SD Negeri 2 Pedungan tahun pelajaran 2022-2023.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan *mindfulness* berbantuan media animasi terhadap kompetensi kemampuan IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Pedungan tahun pelajaran 2022-2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan diadakan penelitian ini, maka dapat memberikan manfaat yakni sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan pembelajaran terutama pada pelajaran IPS. Selain itu sebagai bahan kajian lebih lanjut dari para peneliti dengan ruang lingkup yang lebih luas, untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat khususnya dalam penerapan pendekatan *mindfulness*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa penelitian ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan giat belajar. Pada akhirnya siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan pengalaman belajar yang lebih bermakna khususnya pada pelajaran IPS.

- 2) Bagi Kepala Sekolah hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan untuk mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya.
- 3) Bagi Guru penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru dalam memilih dan menggunakan, baik pendekatan maupun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu dapat digunakan sebagai pedoman guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
- 4) Hasil penelitian ini diharapkan mampu mendorong peneliti yang lain untuk mengambil faktor variabel lainnya dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan khususnya pada muatan pembelajaran IPS.

