

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 atau pendidikan 4.0 merupakan jenjang pendidikan yang menekankan pada proses pembelajaran harus memanfaatkan teknologi digital dan mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara efisien dan kondusif. Pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan agar kedepannya pendidikan di Indonesia semakin baik dan menghasilkan pendidik yang berwawasan luas. Pendidikan Sekolah Dasar, SMP, dan SMA harus sejalan dengan perkembangan kurikulum yang sering berubah-ubah setiap tahunnya, maka dari itu pemerintah berupaya melaksanakan pengembangan kurikulum.

Penerapan kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik terpadu dan diimplementasikan dengan pendekatan saintifik. Tematik terpadu yaitu pembelajaran yang mengaitkan enam mata pelajaran ke dalam sub tema dan dikaitkan dengan judul tema. Sebuah tema terdiri dari beberapa subtema, dalam subtema tersebut terdiri dari berbagai muatan materi pembelajaran. Muatan pembelajarannya untuk kelas tinggi terdiri dari PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) dan SBdP. Dalam mewujudkan tercapainya pelaksanaan tujuan pembelajaran di sekolah guru dapat menekankan siswa pada kompetensi inti yang mencakup aspek sikap (sikap spiritual dan sikap sosial), aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.

Aspek-aspek kompetensi inti tersebut dapat diturunkan ke kompetensi dasar yang nantinya dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa dan kemampuan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran (Kosasih, 2014). Kompetensi pengetahuan juga dapat dinyatakan sebagai kompetensi pada ranah kognitif yang mampu mengukur tingkat pengetahuan atau pencapaian siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi enam aspek. Keenam aspek tersebut adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Pada dasarnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan upaya sadar untuk mendidik siswa sebagai warga negara yang menumbuhkan jati diri, beretika dan moral yang baik kepada individu sesuai dengan sila-sila Pancasila, disiplin, jujur, memiliki jiwa persatuan dan kesatuan. (Darmadi, 2014).

Tujuan pembelajaran bermuatan PPKn di sekolah dasar adalah peserta didik mampu berfikir kritis dalam mengemukakan pendapatnya, mampu menunjukkan sikap nasionalisme dan berjiwa Pancasila dalam berteman, berwawasan kebangsaan NKRI, memiliki rasa persatuan dan kesatuan bangsa dan menjiwai nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2018). Sehingga dirangkumkan bahwa pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang mendidik peserta didik untuk menumbuhkan jati diri, memiliki etika dan moral bagi bangsa, mempunyai kemampuan berfikir kritis, bersikap nasionalisme, berjiwa Pancasila, menjiwai sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan menghargai keberagaman Indonesia sesuai dengan Bhinneka Tunggal Ika.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas 4 di SD Negeri Gugus IV R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2019/2020 terdiri dari 8 sekolah yaitu SDN 19 Pemecutan, SDN 15 Pemecutan, SDN 26 Pemecutan, SDN 27

Pemecutan, SDN 32 Pemecutan, SD Anak Emas, MI QUBA, dan SD Muhammadiyah 3 Denpasar. Peneliti hanya melibatkan sekolah dasar negeri saja. Jumlah siswa kelas 4 SD Negeri di Gugus IV R.A. Kartini adalah 392 siswa. Dari ke 5 (lima) Sekolah Dasar Negeri tersebut dalam pembelajaran tematik khususnya muatan pembelajaran PPKn siswa kelas 4 di SD Negeri Gugus IV R.A Kartini sebagian siswa aktif dan sebagian lainnya siswa kurang aktif pada proses belajar. Dalam belajar peserta didik hanya berpusat pada guru dan lebih suka mengobrol pada saat jam pembelajaran berlangsung, bahkan siswa malas untuk membaca buku maupun menghafal sehingga nilai kompetensi pengetahuan PPKn belum optimal, dan siswa kurang mampu untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Khususnya pada muatan pembelajaran PPKn siswa suka bingung dengan materi yang di ajarkan seperti makna maupun contoh dari sila-sila Pancasila.

Guru-guru di sekolah dasar khususnya di bali sudah mampu menerapkan metode, pendekatan maupun model pembelajaran yang lainnya. Hanya saja pada saat menjelaskan materi lebih banyak dengan bercerita dan guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran tergantung dengan materi pembelajaran. Selain itu proses belajar siswa lebih sering mengerjakan soal secara individu dan jarang duduk berkelompok. Maka dari itu materi pembelajaran yang diterima siswa tidak optimal. Pada pembelajaran bermuatan PPKn siswa mencari informasi dan menemukan solusi permasalahan yang diberikan oleh guru. Namun sampai saat ini pembelajaran bermuatan PPKn guru menyampaikan materi melalui kegiatan bercerita sehingga siswa tidak ingin menemukan sendiri jawaban dari materi pembelajaran tersebut, dan siswa cepat melupakan informasi atau materi yang

dijelaskan oleh guru. Agar pembelajaran bermuatan PPKn dapat menumbuhkan keaktifan siswa serta dapat memudahkan siswa untuk menghafal sebuah materi maka dari itu dapat digunakannya model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Mind Mapping*.

“*Active Knowledge Sharing* adalah model pembelajaran yang membentuk tim belajar (kelompok belajar siswa) untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman lainnya, sehingga peserta didik mampu meningkatkan pengetahuannya” (Silberman, 2007:82). Model pembelajaran ini sependapat dengan (Zaini, 2008) yaitu sebuah pembelajaran aktif untuk peserta didik siap belajar dengan cepat dan meningkatkan siswa dalam membentuk kerjasama tim. Model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* memiliki beberapa keunggulan yaitu adanya kerjasama dalam kelompok, memberikan efek sosial yaitu saling mengajarkan teman jika mengalami kesulitan, adanya motivasi siswa untuk berinteraksi sesama siswa, dan menambah wawasan dengan saling berbagi pengetahuan.

Dalam menerapkan model, strategi, metode pada pembelajaran kreatif dan inovatif, guru perlu mengembangkan pola pikir siswa untuk menggali ide-ide kreatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran agar materi tersebut mudah dihafalkan, salah satunya dengan menggunakan media *Mind Mapping*. Buzan (2012) *Mind Mapping* adalah cara berfikir kreatif untuk menerima informasi dengan mudah dan menghasilkan ide-ide menarik dalam mencatat pelajaran yang kreatif dan efektif. Siswa dibimbing untuk membuat *Mind Mapping*, agar informasi yang dipelajarinya jelas, singkat dan mudah untuk di pahami (Windura, 2016). Berdasarkan uraian yang dijelaskan di rangkumkan bahwa perpaduan

model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Mind Mapping* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan saling bertukar pikiran bersama teman kelompoknya, dapat mengajarkan temannya, dan menuangkan hasil diskusi dengan membuat *mind mapping* sehingga materi mudah dipahami atau dihafal dan menjawab sebuah pertanyaan lisan dari gurunya. Maka dari itu model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Mind Mapping* ini dapat di gunakan dalam proses pembelajaran bermuatan PPKn.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn, didukung oleh tiga peneliti sebagai berikut. Menurut Kamil (2018), Kesuma (2017), dan Rahayuni (2018), model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* jika di padukan dengan media *Mind Mapping* mampu memberikan semangat belajar yang tinggi untuk saling bertukar pengetahuan bersama kelompok lain, mengajarkan teman sebaya, dan mencatat hal-hal penting dari materi atau pertanyaan yang telah dipelajarinya melalui ringkasan menarik (*mind mapping*). Sehingga kegiatan pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan kompetensi pengetahuan PPKn terhadap siswa, dari siswa yang tidak aktif menjadi lebih aktif dan mudah untuk menghafal materi dengan gambaran yang menarik.

Dari uraian permasalahan yang ditemukan, peneliti tertarik untuk meneliti dan menganalisis tentang model dan media pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif. Maka dalam proposal ini peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Berbantuan Media *Mind*

*Mapping Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas 4 SD Negeri Gugus IV R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020.*”

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan hasil obeservasi ditemukannya diidentifikasi permasalahan pada pembelajaran bermuatan PPKn, sebagai berikut.

1. Perlunya digunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa malas untuk membaca maupun menghafal materi pembelajaran.
3. Belum optimalnya kegiatan diskusi dalam proses pembelajaran bermuatan PPKn.
4. Keaktifan dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bermuatan PPKn masih perlu dioptimalkan.

## **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diidentifikasi tersebut, Penelitian ini dibatasi pada penerapan model dan media pembelajaran pada kompetensi pengetahuan PPKn masih belum optimal. Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya meneliti mengenai kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas 4 SD Gugus IV R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat yang di belajarkan dengan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Mind Mapping*.

## **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Mind Mapping*

Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas 4 di SD Negeri Gugus IV R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020 ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Mind Mapping* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas 4 di SD Negeri Gugus IV R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Apabila penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas 4 SD Negeri Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat, maka hasilnya di harapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun secara praktis.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Digunakan sebagai penambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan guru sekolah dasar, khususnya menerapkan model dan media pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Hasil penelitian ini memberikan informasi yang rinci mengenai keunggulan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan Media *Mind Mapping* yang teruji secara eksperimen.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian yaitu bagi kepala sekolah, guru, siswa, dan

peneliti lain yang hanya sebagai pembaca. Adapun manfaat praktis yang didapatkan, sebagai berikut.

a) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dijadikan informasi baru bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar guru dengan model pembelajaran serta media pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan efisien yang berpengaruh pada proses pembelajaran berlangsung di SD Negeri Gugus IV R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat.

b) Bagi guru

Bermanfaat untuk memberikan solusi dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan *Media Mind Mapping* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn.

c) Bagi Siswa

Secara tidak langsung mereka terbantu dalam mengikuti pembelajaran PPKn yang mampu memberi mereka peluang untuk meningkatkan keaktifan, kerjasama, berinteraksi, mudah mengingat materi pembelajaran dengan singkat, dan proses pembelajaran menjadi menarik serta menyenangkan.

d) Bagi Peneliti

Agar mampu memberikan pengalaman langsung bagi peneliti sebagai calon guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan melakukan pengembangan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Berbantuan *Media Mind Mapping* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn.