

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek yang sangat penting untuk meningkatkan kemajuan bangsa yaitu pendidikan karena pendidikan dapat menciptakan SDM yang kian membaik. Pendidikan adalah suatu cara yang dilakukan melalui kegiatan tertentu serta mengajak peserta didik agar mampu menempatkan diri dengan baik pada lingkungannya yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dalam keberlangsungan pembangunan guna meningkatkan martabat bangsa. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang mempunyai tanggung jawab yang besar untuk mempertahankan NKRI. Terwujudnya tujuan pendidikan jika setiap tingkatan pendidikan dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang bermutu, sehingga kemampuan peserta didik maksimal.

Penyelenggaraan pendidikan harus mengarah pada cara apa yang dapat dilakukan untuk membentuk kemampuan peserta didik menjadi yang terbaik. Salah satu cara itu dengan menggunakan kurikulum yang dapat mendukung proses pembelajaran di Indonesia. Pada kurikulum terdapat tentang rancangan pendidikan, tujuan beserta alat evaluasi yang mampu memastikan kesuksesan dalam pencapaian tujuan. Kurikulum yang berlaku sekarang ini adalah kurikulum 2013.

Seorang guru bukan hanya terpusat pada materi pembelajaran, namun guru juga harus mengawasi kemajuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang dimiliki seorang guru menjadi hal yang paling utama untuk proses pembelajaran di SD. Dalam pelaksanaan pendidikan mutu pembelajaran yang terbaik dapat terlihat dari peran serta peserta didik secara merata dalam proses pembelajaran, pembelajaran terfokus pada siswa dan guru berperan untuk memberikan motivasi peserta didik serta menyediakan fasilitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru wali kelas masih terdapat kendala-kendala seperti, kurang aktifnya siswa dikelas membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran dan jika dilaksanakannya pembentukan kelompok siswa hanya memilih kelompok yang disenangi sehingga siswa yang tidak terpilih sulit untuk bersosialisasi, canggung untuk mengeluarkan pendapat sehingga mereka sulit untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya, serta penggunaan inovasi-inovasi seperti model pembelajaran belum diterapkan secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang belum diberikan yaitu, model pembelajaran *gallery walk*. Hal ini terdapat pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Menurut Darmadi (2014) menyatakan, PPKn ialah suatu cara untuk menyatukan individu-individu supaya menjunjung serta memperkuat kelompok politik selama kelompok politik tersebut merupakan keputusan bersama. Menurut Rahayu (2018) menyatakan bahwa PPKn merupakan belajar mengenai aktivitas sehari hari mengajari cara masyarakat agar menaati nilai-nilai Pancasila merupakan dasar negara Indonesia, dengan demikian PPKn adalah suatu

cara belajar mengenai aktivitas sehari-hari serta cara masyarakat agar menaati nilai-nilai Pancasila merupakan dasar negara Indonesia.

Model pembelajaran adalah gaya dan arah yang digunakan sebagai pedoman untuk mempersiapkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Berbagai macam model yang dapat dipakai salah satunya yaitu model *gallery walk*. Menurut (Andestia, 2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran *gallery walk* adalah salah satu model pelaksanaannya meminta peserta didik agar berupaya mengerti konsep-konsep pokok materi, menuliskannya dalam bentuk hasil karya yang digallerikan dan dipresentasikan di depan umum. Kegiatan belajar mengajar yang antusias terbentuk jika terdapat percakapan yang berhubungan antar peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, maupun peserta didik dengan sumber belajar. Situasi belajar mengajar yang antusias bukan saja tuntutan bagi personal peserta didik pada saat menyelesaikan permasalahan belajar akan tetapi peserta didik bersama-sama menanya dan bertukar pikiran untuk menyelesaikan permasalahan itu.

Gallery walk adalah model pembelajaran yang menciptakan kreativitas, keaktifan dan sikap sosial siswa pada proses pembelajaran dan memajukan kemampuan emosional siswa untuk mendapatkan wawasan baru serta memudahkan kemampuan mengingat jika objek yang didapati dilihat secara konkret (Yani, 2017). Hal yang sedemikian itu adalah syarat bagi peserta didik untuk berupaya memajukan kemampuan berpikir, sehingga berdampak pada perolehan studinya. Perkembangan teknologi masa kini banyak berdampak pada dunia pendidikan, terkhusus pada pembentukan media yang akan digunakan pada saat mengajar.

Kelebihannya yaitu, dapat membangun budaya kerja sama supaya siswa lebih bersemangat dan memantapkan pengetahuan siswa mengenai sesuatu yang ditelaah selama kegiatan pembelajaran, mengajarkannya supaya menghormati hasil temannya.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil membutuhkan rancangan yang baik, demikian juga alat yang dipakai dalam proses pembelajaran perlu dirancang dengan baik. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang selaras dengan keperluan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran tidak monoton, serta dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi kepada siswa. Penelitian ini menggunakan model *gallery walk* dalam pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan media pembelajaran *flash card*.

Media pembelajaran adalah suatu sarana penghubung untuk memahami maksud dari informasi yang dipaparkan. Terdapat beragam media pembelajaran yang dapat dipergunakan, salah satunya *flash card*. Arsyad (2010) mengemukakan, *flash card* adalah kartu kecil yang memuat gambaran, tulisan, maupun lambang untuk membimbing peserta didik pada hal-hal yang berkaitan dengan gambaran itu.

Untuk itu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Pattimura Tahun Ajaran 2019/2020

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 1.2.1 Saat diberi kesempatan untuk berdiskusi tidak semua siswa ikut berpartisipasi dalam kelompok.
- 1.2.2 Saat diberi kesempatan untuk membentuk kelompok siswa hanya memilih teman kelompok yang disenangi.
- 1.2.3 Penggunaan inovasi-inovasi seperti model pembelajaran belum diterapkan secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini khususnya pada kompetensi pengetahuan PPKn yang secara teoritis dipengaruhi oleh model pembelajaran. Dalam hal ini model pembelajaran *gallery walk* berbantuan *flash card*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diperoleh rumusan masalah yakni, apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *gallery walk* berbantuan *flash card* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Pattimura Tahun Ajaran 2019/2020.

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber dari masalah yang sudah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *gallery walk* berbantuan *flash card* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Pattimura Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini sangat bermanfaat memberi kontribusi dan menambah khazanah keilmuan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Mampu memberikan manfaat kepada beberapa pihak yakni,

1.6.2.1 Bagi Guru

Mampu menyampaikan pengetahuan yang bermanfaat saat menyusun suatu proses pembelajaran yang memberikan fasilitas untuk mengembangkan kemampuan siswa sehingga didapatkan hasil yang terbaik.

1.6.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Mampu memberi pengaruh positif terhadap kemajuan sekolah dalam mengambil kebijakan yang tepat dan memberi arahan mengenai model pembelajaran sehingga keberhasilan dapat tercapai.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Bermanfaat memberikannya wawasan baru dalam menggunakan model pembelajaran *gallery walk* berbantuan *flash card* didalam kelas