

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru. Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Oleh karena itu guru harus menguasai berbagai kompetensi keguruan, salah satu kompetensi yang wajib dikuasai adalah kompetensi profesional. Guru profesional mampu menggunakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran. Salah satu strategi dalam pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal. Pada kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum pendidikan di Indonesia yang dirancang untuk memberikan lebih banyak kebebasan dan fleksibilitas kepada sekolah, guru, dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kurikulum ini, guru dituntut untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang bisa mendidik dan membentuk kepribadian siswa yang baik.

Muatan pelajaran yang erat kaitanya dengan pembentukan Profil Pelajar Pancasila tentunya adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila dapat menjadi salah satu penghubung dalam mewujudkan siswa yang beriman, bertakwa, mandiri, bernalar kritis, kreatif, gotong royong, dan berkebinekaan global. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan karakter pada siswa. Muatan

Pendidikan Pancasila dapat mengembangkan potensi agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sehingga membentuk karakter pada siswa sesuai dengan ideologi. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asril dkk., (2023) yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu membangun karakter pada siswa ke arah yang lebih positif. Pancasila. Pada era digital seperti sekarang, karakter siswa berlandaskan Pendidikan Pancasila semakin menurun. Realitas menurunnya sikap Pendidikan Pancasila yang terjadi pada generasi muda yaitu siswa sekarang lebih pasif ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila serta hanya diam saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kurang memiliki kepedulian.

Kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat penting karena berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar mereka. Siswa yang aktif terlibat, misalnya dengan bertanya, berdiskusi, atau memecahkan masalah, cenderung lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran dibanding yang hanya pasif menerima informasi. Keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki kaitan yang erat dengan retensi belajar, yaitu kemampuan siswa untuk mengingat dan menerapkan materi yang telah dipelajari dalam jangka panjang. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran cenderung memiliki tingkat retensi yang lebih baik. Penelitian oleh Maharani dkk., (2023) menunjukkan hasil bahwa peningkatan keaktifan belajar dapat berkontribusi pada peningkatan retensi belajar siswa. Keaktifan belajar siswa memperkuat keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial siswa, sehingga informasi yang dipelajari tidak hanya disimpan di memori jangka pendek, tetapi juga dipertahankan dalam jangka panjang yang disebut dengan

retensi belajar. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar siswa, selama proses pembelajaran perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif tidak lepas dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Terdapat banyak pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Namun berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di gugus 4 Abiansemal, sebagian besar guru masih menggunakan model konvensional. Guru cenderung menggunakan satu model pembelajaran konvensional berupa metode ceramah yang berpusat pada guru tanpa memperhatikan kebutuhan siswa dan gaya belajar siswa. Penyampaian materi dilakukan secara lisan oleh guru, sementara siswa mendengarkan dan mencatat. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, penggunaan model konvensional juga kurang mendukung pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi. Secara tidak langsung, kurangnya penerapan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pada kurikulum merdeka guru disarankan untuk menggunakan berbagai model pembelajaran.

Dari banyaknya model pembelajaran yang ada, guru dapat menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model *Picture and Picture*. Model *Picture and Picture* mampu memberikan kesan menyenangkan dalam belajar dan meningkatkan partisipasi siswa serta membangkitkan minat belajar siswa. (Irfan dkk, 2024., dan Nadhifah dkk, 2024) menyatakan model pembelajaran ini memiliki ciri aktif,

inovatif, kreatif, dan menyenangkan serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Gambar yang digunakan sebagai media dipasangkan dan dirutkan secara logis (Putri dkk., 2023). Model pembelajaran *Picture and Picture* termasuk dalam teori belajar kognitif, dikarenakan dalam proses pembelajarannya banyak melibatkan siswa dan bekerja dalam kelompok, sehingga tidak hanya guru yang aktif melainkan siswa juga aktif. Prihatini dkk., (2022) mengatakan dalam menerapkan pembelajaran *Picture and Picture* ini siswa dituntut harus bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

Penerapan model ini dalam proses pembelajaran menggunakan benda konkrit yaitu berupa gambar - gambar nyata yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk cetak maupun digital. Keunggulan model *Picture and Picture* menjadi hal yang sangat dipertimbangkan dalam pemilihan model ini. Keunggulan model *Picture and Picture* yakni siswa cepat tanggap karena tertarik dengan gambar, adanya permainan bisa menambah motivasi belajar siswa, siswa lebih berkonsentrasi, merasa asik, menggali bakat, potensi siswa, kerja sama siswa, dan rasa toleransi. (Shofa dkk., 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dalam kegiatan pembelajaran anak dapat lebih konsentrasi dalam audio dan visual dan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan (Putri dkk., 2023).

Pembelajaran yang menggunakan model *Picture and Picture*, kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengembangkan aktivitas diskusi dan komunikasi

dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain (Fentari dkk., 2023). Menurut hasil penelitian Falah dkk., (2024) model pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Model pembelajaran *Picture and Picture* juga memperluas wawasan dan pengetahuan siswa karena guru menggunakan gambar sebagai media utama. Siswa dapat secara langsung melihat bagaimana konsep-konsep pelajaran berinteraksi dalam kehidupan masyarakat sebenarnya melalui gambar. Hal ini membantu mereka untuk memahami konteks yang lebih luas dan relevan dari materi yang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* menjadi lebih bermakna bagi siswa dan meningkatkan partisipasi siswa. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Habibi & Adnan, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* berpengaruh positif terhadap partisipasi siswa di kelas.

Guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk menampilkan gambar sebagai media bantu pembelajaran sehingga dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan terkini. Teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru diantaranya adalah *Powerpoint*. *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi komputer di bawah *microsoft office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Media *PowerPoint* adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide*, sehingga orang yang menyimak

lebih dapat memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide, baik berupa teks gambar/ grafik, suara, film, dan sebagainya ( Putri & Suniasih, 2022). Gambar yang ingin diperlihatkan oleh guru dapat dimasukkan kedalam *slide PowerPoint* sehingga memudahkan guru dalam membawa maupun menampilkannya. *PowerPoint* adalah media yang praktis, memiliki desain penyajian yang menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, dan juga video yang membuat siswa lebih tertarik mengamatinya, serta dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran berulang kali (Wulandari, 2022).

Penggunaan media *PowerPoint* dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang ditampilkan secara visual mengenai materi yang diajarkan. Dengan begitu, pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa dan dapat menjadi pemacu sehingga lebih termotivasi untuk belajar (Rizqi & Hidayatullah, 2024). Pernyataan ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Nengsih dkk., (2024) yang menyatakan *PowerPoint* efektif dalam mendukung pembelajaran IPA dengan fokus pada sistem pencernaan. Media *PowerPoint* dapat menciptakan hubungan timbal balik antara media pembelajaran dengan siswa. Dengan adanya beberapa pertanyaan yang muncul dari benak siswa sehingga mereka lebih antusias dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat terjadi karena media *PowerPoint* yang dirancang agar tampilannya lebih memberi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

*PowerPoint* memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi presentasi karena dapat mengolah teks, gambar, warna, tampilan, dan animasi-animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Keunggulan

penggunaan media *PowerPoint* adalah dapat membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi semakin menarik dan dapat diingat baik oleh siswa karena pemaparan materi disertai dengan gambar-gambar serta animasi (Asriningsih dkk., 2021). Untuk memberikan kesan yang lebih menarik, *PowerPoint* juga dapat dirancang agar mampu menjadi suatu media yang interaktif yakni terdapat aksi dan reaksi antara siswa, media pembelajaran, dan guru. Bagian interaktif dalam *PowerPoint* dapat dimasukkan pada bagian pembukaan yang menampilkan pertanyaan pemantik dengan memasukan rekaman suara. Selain itu, *PowerPoint* interaktif juga dapat dibuat pada bagian evaluasi dengan menyelipkan kuis. Pada bagian ini, guru dapat menyajikan contoh soal evaluasi yang dapat dijawab siswa secara bergantian. Apabila siswa mengklik jawaban yang salah atau benar, akan muncul efek suara dan tampilan yang berbeda yang menandakan jawaban tersebut benar atau salah. Hal ini merupakan bentuk respon dari media *PowerPoint* yang digunakan dalam pembelajaran yang telah dirancang.

Media *PowerPoint* merupakan pilihan yang tepat dikombinasikan dengan model *Picture and Picture* dalam menampilkan gambar mengenai materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami dengan jelas materi yang disampaikan. Penggunaan *PowerPoint* dengan memasukan unsur interaktif dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Ariyantini & Tegeh, (2022) menyatakan *PowerPoint* interaktif juga dapat menarik minat siswa untuk fokus belajar dan dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga dapat membantu

siswa memahami konsep materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Banyaknya model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ternyata tidak sejalan dengan fakta di lapangan. Masih terdapat banyak kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah. Salah satunya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila di gugus 4 Abiansemal. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Gugus 4 Abiansemal, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa masih rendah. Dari data hasil ulangan harian yang dikumpulkan di masing-masing sekolah, baru sekitar 43% siswa yang mampu mencapai hasil ulangan diatas KKTP yaitu 40 siswa, sedangkan 57% sisanya yakni sebanyak 52 siswa masih berada dibawah KKTP. Dari keterangan yang diberikan guru, selama ini guru belum pernah secara intens menerapkan sebuah model pembelajaran dan media kedalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat tidak fokus memperhatikan dan menyimak penjelasan guru. Jika diarahkan untuk membaca buku ajar secara mandiri, siswa memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mengobrol dengan temannya. Hal ini tentunya mempengaruhi daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Apabila dibiarkan secara terus-menerus tentunya memberikan dampak negatif pada pemahaman siswa kedepannya.

Agar tidak memunculkan efek buruk dalam waktu lama, masalah tersebut tentu harus mendapatkan solusi penyelesaian. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* untuk membuktikan bahwa model tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Agar

mendapat hasil yang maksimal, model yang diterapkan dalam penelitian ini dikombinasikan dengan media *PowerPoint* dengan tujuan untuk menarik fokus dan minat belajar siswa sehingga dapat diperoleh hasil yang belajar yang maksimal. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Gugus 4 Abiansemal”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Hasil belajar siswa masih rendah, 57% dari 92 siswa masih di bawah KKTP dan hanya 43% yang berada di atas KKTP.
- 2) Kurangnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Belum pernah diterapkannya model pembelajaran dan media pembelajaran yang variatif selama proses pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini agar pelaksanaannya lebih terarah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Gugus 4 Abiansemal.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, antara lain.

- 1) Bagaimanakah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus 4 Abiansemal yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif?
- 2) Bagaimanakah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus 4 Abiansemal yang dibelajarkan dengan model konvensional?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini, antara lain.

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus 4 Abiansemal yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus 4 Abiansemal yang dibelajarkan dengan model konvensional.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah informasi serta memperluas wawasan terhadap penggunaan dari model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD gugus 4 Abiansemal. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi yang berkaitan dengan peningkatan mutu dan kualitas pada aspek pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat mempermudah cara belajar siswa yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan dapat meningkatkan kompetensi, keaktifan, serta kemandirian siswa dalam pembelajaran, sehingga kompetensi pengetahuan siswa dapat dioptimalkan.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini bagi guru diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman ataupun bahan pertimbangan dalam melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran di sekolah, sehingga menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang aktif dan inovatif dalam pembelajaran.

### 3) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini bagi pihak sekolah diharapkan dapat menjadi masukan berharga bagi sekolah dan dapat memberikan kontribusi yang positif untuk memperlancar kegiatan pembelajaran maupun dalam menyusun program pembelajaran, sehingga tercipta proses pembelajaran yang aktif dan inovatif serta dapat meningkatkan kompetensi siswa di sekolah.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat digunakan sebagai acuan dan referensi dalam melakukan penelitian dan memberikan inspirasi maupun memperkaya bahan bacaan. Penelitian ini juga dapat dijadikan pedoman dalam perancangan penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian ini.

