BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pengembangan kurikulum terus dilakukan pemerintah dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa. Kurikulum yang sedang dikembangkan pemerintah di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan hasil pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pendidikan formal merupakan satuan pendidikan di Indonesia, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diartikan bahwa sebagai kelompok layanan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal ada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka secara otomatis pola pikir masyarakat berkembang dalam setiap aspek. Hal ini sangat berpengaruh terutama dalam dunia pendidikan yang menuntut adanya inovasi baru yang dapat menimbulkan perubahan secara kualitatif yang berbeda dengan sebelumnya. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Masalah

krusial yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Di dalam kelas siswa hanya diarahkan untuk menghapal informasi, siswa menjadi terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi yang didapatkan tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual). Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran di dalam kelas tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan model, metode, media, teknik dan strategi pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu didesain menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar terutama menyangkut bidang PPKn masih banyak kelemahan yang ditemukan dilihat dari hasil belajar PPKn siswa terutama pada kompetensi pengetahuan. Pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada siswa, siswa belum sepenuhnya aktif dalam menyampaikan pendapat atau gagasannya, siswa kurang kreatif dan kurang memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan beberapa guru dan siswa di SD Gugus III Kecamatan Klungkung, dikatakan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru dan siswa masih banyak yang merasa belum percaya diri untuk berani mengemukakan pendapat atau gagasannya di depan kelas.

Usaha bidang pendidikan untuk peningkatan kualitas dan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagi faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini diperlukan guru-guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Tidak hanya itu, guru juga harus mampu menggunakan

pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Atmosfer kelas perlu dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama satu sama lain, sehingga siswa menjadi lebih berkualitas dan hasil belajar lebih optimal. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah di atas adalah model pembelajaran aktif. Penerapan model pembelajaran aktif akan lebih efektif apabila didukung dengan media *audio visual*.

Pembelajaran aktif merupakan sebuah upaya yang mempunyai tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Siswa menjadi subjek pendidikan yang dituntut aktif dalam proses pembelajaran di kelas. "Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran" (Warsono & Hariyanto, 2012:12). Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pegalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran aktif merupakan kegiatan belajar yang mengaktifkan siswa, dalam artian siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat diketahui keunggulan model pembelajaran aktif yaitu siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa menggunakan segala potensi yang dimiliki dalam proses belajar. Penggunaan model pembelajaran aktif menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa bukan berpusat pada guru. Keunggulan lain dari pembelajaran aktif yaitu dapat memupuk sikap siswa untuk dapat berfikir kritis tentang materi yang dipelajari.

"Ada berbagai tipe pembelajaran aktif yang menekankan pada kegiatan tanya jawab yaitu *starts with a question, role reversal question* dan *planted question"* (Silberman, 2007:143). Dalam penelitian ini, peneliti tertarik menggunakan tipe *role reversal question. "Role reversal question* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan para siswa untuk bertukar peran menjadi guru sehingga setiap siswa akan tertantang dan berlatih menjelaskan permasalahan kepada teman-temannya" (Silberman, 2007:149). Penerapan *role reversal question* lebih menekankan melakukan tanya jawab dengan bertukar peran. Kegiatan tanya jawab dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan keaktifan dalam belajar. Melalui proses tanya jawab dapat memudahkan siswa untuk memahami materi, menjadikan siswa aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Melalui model ini juga, siswa dapat berpartisipasi secara langsung tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru namun juga berfikir kritis dalam tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang dipelajari.

Model pembelajaran *role reversal question* jika dipadukan dengan media pembelajaran *audio visual* akan lebih efektif diterapkan. Media *audio visual* adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu kegiatan atau proses, sehingga untuk menikmatinya diperlukan indera pendengaran dan pengelihatan (Tegeh & Kirna, 2010). Sedangkan menurut Supradnyana (2016) media *audio visual* tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk menarik dan merangsang minat karena media *audio visual* lebih mampu mengembangkan pengetahuan siswa, bervariasi, memberikan suasana yang berbeda, mengembangkan imajinasi dan

tidak membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dirangkum bahwa media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media *auditif* (mendengar) dan *visual* (melihat).

Paparan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran sangat penting guna disesuaikan dengan karakteristik pokok bahasan dan karakteristik siswa, sehingga model pembelajaran yang dipilih dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan berbagai keterampilan termasuk berfikir kritis dalam menjawab suatu pertanyaan dan meningkatkan berbagai kemampuan siswa.

Dari uraian sebelumnya tentang karakteristik model pembelajaran *role reversal question* dan media *audio visual* penulis memilih "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Reversal Question* Berbantuan Media *Audio Visual* terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Klungkung" sebagai materi yang akan dibahas dalam tulisan ini.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Masih banyak siswa yang merasa belum percaya diri untuk berani mengemukakan pendapat atau gagasannya di kelas.

1.2.2 Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah, terlihat saat mengikuti proses pembelajaran siswa membuat gaduh dan tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.

1.2.3 Hasil belajar siswa belum maksimal, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

1.2.4 Kurang bervariasinya model dan media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan tidak meluas, penulis membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian, hal ini bertujuan untuk mengarahkan peneliti agar penelitian yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya meneliti mengenai kompetensi pengetahuan PPKn pada siswa kelas V SD di Gugus III Kecamatan Klungkung yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *role reversal question* berbantuan media *audio visual*.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah di paparkan, maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role reversal question* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role reversal question* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari aspek teoritis maupun aspek praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan serta menambah wawasan dan pengetahuan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran *role reversal question.*

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak secara praktis yaitu sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini mampu menambah wawasan atau referensi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat diterapkan dalam suatu proses pembelajaran serta memberikan inovasi dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif.

1.6.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi alternatif atau informasi bagi kepala sekolah untuk menetapkan suatu kebijakan berkaitan dengan model pembelajaran aktif untuk menciptakan pembelajaran yang efektif di sekolah.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pijakan dan referensi oleh peneliti-peneliti lain dalam melakukan penelitian kedepannya yang berhubngan dengan judul penelitian ini.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA