

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Muatan pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Muatan pelajaran PKn memberikan konsep dan aplikasi berupa tingkah laku atau karakter. Menurut Susanto (2013:227) “pembelajaran PKn di sekolah dasar sebagai suatu proses belajar mengajar untuk membentuk karakter bangsa yang mengarah pada norma-norma yang berlaku”. PKn merupakan mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Dewi, 2014). Selain itu, Widiastini, dkk (2014:3) mengemukakan bahwa,

PKn adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral berakar dari budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai individu, sebagai calon guru/pendidik, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan pendidikan yang mengandung nilai-nilai luhur dan moral untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik tentang hak dan kewajiban masyarakat.

Begitu juga dalam pembelajaran PKn, peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat pembelajaran lebih efektif. Susanto (2013:53) mengemukakan bahwa,

pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosial. Muatan Pelajaran PKn

lebih efektif, jika terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang terjadi adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dan guru, siswa dengan siswa lainnya. Maka dari itu proses pembelajaran perlu dilakukan dengan suasana yang tenang dan menyenangkan, kondisi yang demikian menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.

Susanto (2013:53) pembelajaran PKn bertujuan untuk membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab kepada negara, cinta tanah air, dan bela negara. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar seharusnya dapat membuat siswa meningkatkan karakter, sikap, dan pengetahuan. Guru dalam menyampaikan materi menggunakan model yang cocok dengan materi yang diberikan. Dalam penyampaian ada runtutan atau sintak pembelajaran yang akan dilakukan. Pembelajaran dilakukan dengan alat bantu berupa media. Sama dengan penggunaan model, media juga menyesuaikan karakteristik materi dan kondisi siswa. Oleh karena itu, penggunaan model dan media sangat membantu guru dan siswa, baik dalam menyampaikan maupun mempermudah siswa mengetahui dan memahami materi yang akan diberikan.

Berdasarkan wawancara dengan guru-guru wali kelas V SD Gugus III Kecamatan Bebandem pada tanggal 19 sampai 21 Oktober 2019 tentang permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran PKn diperoleh informasi bahwa 1) Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, 3) Jarang media pembelajaran disiapkan sekolah, 4) Guru mengatakan hasil belajar rendah.

Hal tersebut didukung dengan hasil observasi di kelas V di Gugus III Kecamatan Bebandem didapatkan informasi bahwa (1) Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, (2) Siswa terlihat pasif pada saat mengikuti pembelajaran, 3) Guru tidak menggunakan media dan contoh pada saat pembelajaran. Selain wawancara dan

observasi, juga dilakukan pencatatan dokumen tentang hasil Penilai Tengah Semester (PTS). Berdasarkan hasil pencatatan dokumen hasil PTS (Penilaian Tengah Semester) tanggal 19 sampai 21 Oktober 2019 didapatkan hasil bahwa pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata Penilaian Tengah Semester Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas V di Gugus III Kecamatan Bebandem

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa (orang)	KK M	Jumlah Pencapaian KKM (orang)		Persentase Pencapaian KKM (%)	
				Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
1	SDN 1 Bungaya	27	75	11	16	40,74	59,25
2	SDN 2 Bungaya	24	76	10	14	41,66	58,33
3	SDN 3 Bungaya	25	75	11	14	44,00	56,00
4	SDN 1 Bungaya Kangin	12	70	5	7	41,66	58,33
5	SDN 2 Bungaya Kangin	18	70	8	10	44,44	55,55
6	SDN 3 Bungaya Kangin	15	72	7	8	46,66	53,33
Jumlah		121	-	52	69	259,16	340,79
Rata-rata						43,19	56,79

(Sumber: SDN di Gugus III Kecamatan Bebandem)

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 diketahui bahwa dari 121 siswa masih terdapat 69 atau sama dengan 56,79 % masih berada dibawah KKM. Ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi dan untuk mengetahui dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran *take and give*.

Karena model pembelajaran *take and give* (menerima dan memberi) merupakan model pembelajaran yang merangsang siswa lebih aktif dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya. Dalam model pembelajaran *take and give* peran guru

dalam proses pembelajaran lebih mengarah sebagai mediator dan fasilitator. Model pembelajaran *take and give* diawali dengan pembentukan kelompok, dalam pembentukan kelompok siswa akan diberikan kartu yang sudah berisi materi yang akan dipelajari. Menurut Shoimin (2017:195) “model pembelajaran *take and give* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media kartu yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran”. Shoimin (2017:197), bahwa keunggulan model *take and give* yaitu: peserta didik akan cepat memahami penguasaan materi dan informasi yang akan didapatkan dari guru dan peserta didik yang lain, dapat menghemat waktu dalam penguasaan materi, meningkatkan kemampuan kerjasama dan kepekaan diri, menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Jika model pembelajaran *take and give* dilakukan dalam pembelajaran PKn dengan berbantuan media non-proyeksi maka pembelajaran akan lebih baik, karena media non-proyeksi yang tepat akan merangsang siswa untuk belajar dengan penuh semangat dan merasa senang. Ini akan berakibat pada peningkatan hasil belajar. Delimunthe (2017:4) media non-proyeksi adalah media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar, baik yang berkarakter dua dimensi maupun tiga dimensi yang tidak memerlukan proyektor (alat proyeksi). Saisabila (2018) menyatakan bahwa kelebihan media non-proyeksi yaitu dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dan mempermudah menangkap materi yang diberikan, mudah didapat, dan bentuknya bervariasi.

Untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran PKn saat menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media non-proyeksi maka penting dilakukan

penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media Non Proyeksi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru
3. Jarang media pembelajaran disiapkan sekolah
4. Siswa terlihat pasif pada saat mengikuti pembelajaran
5. Guru tidak menggunakan media dan contoh pada saat pembelajaran
6. Hasil belajar PKn siswa kelas V masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, penelitian hanya dibatasi pada rendahnya hasil belajar PKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media non-proyeksi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2019/2020?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media non-proyeksi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Bebandem Kerangasem Karangasem Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini baik secara teoretis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan untuk mengembangkan pengetahuan bagi pembaca khususnya guru-guru PKn.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memunculkan minat siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran PKn. Menumbuhkan budaya belajar, belajar berpikir logis dan sistematis, dan belajar menyampaikan pendapat sesuai dengan kemampuannya.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan keterampilan guru dalam menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *Take and Give* khususnya pelajaran PKn di sekolah dasar.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat dan sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan dalam pemilihan model pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi oleh peneliti lain untuk peneliti yang sejenis dan sebagai acuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media non-proyeksi.

