

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia berada pada era globalisasi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menimbulkan persaingan diberbagai bidang menuntut masyarakat Indonesia untuk meningkatkan sumber daya manusia. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yakni melalui pendidikan. Pendidikan menurut Indrakusuma (dalam Sudhita, 2014:9) adalah “bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada anak dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat kedewasaan”. Pendidikan yang diberikan sejak dini seyogyanya dapat membentuk generasi unggul yang memiliki daya saing, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta mempunyai semangat kerja yang tinggi.

Untuk mewujudkan generasi unggul bukanlah sesuatu hal yang mudah. Untuk itu, diperlukan adanya kerja sama dari berbagai pihak, terutama sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang sekiranya memberikan pendidikan yang baik serta layak kepada peserta didik. Upaya wajib belajar yang diprogramkan oleh pemerintah guna mencerdaskan generasi bangsa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang bisa didapatkannya melalui sekolah. Sekolah atau lembaga pendidikan formal mempunyai tugas dan fungsi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, maka dibutuhkan sebuah perangkat pembelajaran yang dikenal dengan kurikulum.

Undang-undang No 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum juga dapat dikatakan sebagai alat yang sangat penting dalam keberhasilan suatu pendidikan. Tanpa kurikulum yang sesuai dan tepat, maka suatu tujuan dan sasaran dari pendidikan akan sulit untuk dicapai. Dalam sejarah pendidikan di Indonesia sudah beberapa kali dilakukan perubahan dan perbaikan kurikulum. Hal ini dimaksudkan untuk menyempurnakan kurikulum yang ada demi mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan. Serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang ada diantaranya, pada tahun 2004 dirintis Kurikulum Berbasis Kompetensi, kemudian diteruskan dengan Kurikulum 2006 (KTSP) dan sekarang ditetapkan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum saat ini memiliki tujuan untuk membentuk generasi produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Ciri yang paling mendasar dalam kurikulum 2013 yakni menuntut kemampuan guru dalam berpengetahuan dan mencari tahu pengetahuan sebanyak-banyaknya. Sedangkan siswa lebih didorong untuk memiliki tanggung jawab kepada lingkungan,

kemampuan interpersonal, antarpersonal, dan memiliki kemampuan berpikir kritis. Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran siswa aktif. Siswa dituntut lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah dan guru berperan penting dalam tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Guru sebagai pemeran utama dalam pendidikan mempunyai tugas untuk membimbing serta memfasilitasi belajar peserta didik. Seorang guru harus dapat mengarahkan pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar secara totalitas. Dalam arti siswalah yang lebih banyak berperan dalam pembelajaran daripada guru. Untuk melibatkan siswa secara aktif bukanlah hal yang mudah, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk siswa belajar. Dengan suasana kelas yang menyenangkan, dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran pada semua mata pelajaran termasuk Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). .

PKn sebagai salah satu mata pelajaran wajib pada kurikulum 2013 (K13) memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan generasi bangsa. Zamroni (dalam Susanto, 2012:226) menyatakan bahwa “pendidikan kewarganegaraan, yang sering disingkat dengan PKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis”. Pada dasarnya tujuan dari PKn adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu mendukung keberlangsungan bangsa dan negara. Warga negara yang baik diwujudkan dengan mengetahui, menyadari serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Dan guru memegang peran penting dalam menanamkan hal tersebut pada siswa melalui

proses pembelajaran yang dilakukan. Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, dimana siswa dapat menjadi semangat dan lebih aktif didalam proses pembelajaran, baik dengan bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan. Dengan bertanya dan menjawab, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Pada kenyataannya proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek. Guru cenderung memberikan materi dengan ceramah kepada siswa sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh dan sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Munawaroh dan Alamuddin (2014) yang menyatakan bahwa:

Selain faktor dari siswa, peranan guru juga sangat penting dalam hal ini. Kebanyakan guru di SDN Karangkendal masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah khususnya pelajaran matematika, dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengan mencatat dan menghafal rumus-rumus matematika. Teknik penyampaian guru yang tidak efektif dan tidak terstruktur ini membuat siswa sulit untuk memahami apa yang hendak disampaikan oleh guru tersebut.

Selain itu, metode mengajar tradisional atau ceramah menjadikan siswa tidak aktif atau tidak bebas untuk mengungkapkan pendapat. Siswa masih merasa kesulitan dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan karena guru kurang memberi kebebasan secara penuh kepada siswa dalam mendominasi proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudiatmika (2015) yang menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran di kelas khususnya pada kegiatan menanya tidak sesuai dengan yang diharapkan, hanya beberapa siswa yang aktif untuk mengajukan pertanyaan sedangkan siswa yang lain diam. Hal ini tentu tidak sesuai dengan harapan dalam kurikulum 2013 yang menggunakan

pendekatan saintifik. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan juga dapat dijadikan oleh siswa sebagai sarana mencari informasi. Hal-hal tersebut mengakibatkan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran di kelas menjadi berkurang sehingga masih ditemukan masalah hasil belajar siswa rendah.

Bertanya merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena melalui bertanya guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman serta penguasaan materi oleh siswa. Dalam proses pembelajaran saat ini, kegiatan bertanya masih jauh dari harapan, dimana hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam mengajukan pertanyaan. Hal ini perlu mendapat perhatian yang serius oleh guru, bagaimana menciptakan suasana belajar yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk bertanya maupun menjawab sehingga rasa ingin tahu siswa semakin berkembang dan hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai harapan.

Berdasarkan observasi pada tanggal 20 Juli 2019 di kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem, dalam mengajar PKn guru masih terlihat menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Siswa terlihat kurang memperhatikan guru saat mengajar, mereka justru asik mengobrol dengan teman sebangkunya maupun melakukan aktivitas lain diluar materi pembelajaran. Hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif pada saat proses pembelajaran, baik bertanya maupun menjawab pertanyaan. Guru juga belum terlihat menggunakan model-model pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan bagi siswa. Selain itu, masih minimnya penggunaan media dalam mengajar oleh guru sehingga berdampak pada kurangnya siswa dalam memahami materi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gading (2017) yang

menyatakan bahwa “guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, guru cenderung menggunakan satu buku dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran seperti yang di atas kurang mengaktifkan siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa”.

Lebih lanjut dilakukan wawancara pada tanggal 20 Juli 2019 dengan wali kelas V di SD Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem, guru menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat masih malu dan takut mengemukakan apa yang mereka ketahui, baik ketika bertanya maupun menjawab. Dalam kegiatan bertanya hanya beberapa siswa saja yang aktif dan siswa lain kebanyakan hanya diam. Hal ini tentu dapat berdampak pada rendahnya rasa ingin tahu, minat dan kompetensi pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Dikemukakan juga oleh guru bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran PKn, dimana PKn merupakan salah satu mata pelajaran dengan materi yang banyak dan cenderung kurang diminati oleh siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tanggal 20 Juli 2019 dari guru kelas V mengenai nilai mata pelajaran PKn, adapun nilai pada setiap SD di Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem seperti pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai Mata Pelajaran PKn
Kelas V SD Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem

No	Nama Sekolah	KKM	Jumlah Siswa	Keterangan		Keterangan	
				Siswa Dibawah KKM	Persentase (%)	Siswa Diatas KKM	Persentase (%)
1.	SD N 1 Bungaya	75	26	19	70 %	7	30 %
2.	SD N 2 Bungaya	77	25	20	75,86 %	5	24,14 %
3.	SD N 3 Bungaya	70	13	9	61,54 %	4	38,46 %
4.	SD N 1 Bungaya Kangin	70	22	16	66,67 %	6	33,33%
5.	SD N 2 Bungaya Kangin	70	18	14	68,75%	4	31,25 %
6.	SD N 3 Bungaya Kangin	71	15	10	69,23 %	5	30,77 %
Jumlah		-	119	88	69,75 %	31	30,25 %

(Sumber : Wali Kelas V SD N Gugus III Kecamatan Bebandem)

Data pada Tabel 1.1 menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan perhitungan nilai UAS siswa kelas V didapatkan hasil sebanyak 88 siswa dengan persentase 69,75 % berada dibawah KKM dan sebanyak 31 siswa dengan persentase 30,25 % mencapai KKM. Hal tersebut menjadi tumpang tindih antara yang diharapkan guru dengan kenyataan yang terjadi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kompetensi pengetahuan PKn siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem masih rendah. Maka, sebagai upaya dalam mengatasi rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran PKn, perlu diadakannya

penelitian yang mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn. Hal yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan model kooperatif dalam proses pembelajaran seperti model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audio visual.

“Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana *snowball* artinya bola salju dan *throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok (Kurniasih & Sani, 2016:77). Dalam model *snowball throwing* ini kegiatan siswa tidak hanya hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Tetapi mereka juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari kelompok lain yang terdapat dalam bola kertas. Model *snowball throwing* ini memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimpulkan isi berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks.

Selain itu, diperlukan alat bantu pembelajaran dalam menyampaikan materi oleh guru yakni berupa media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sebuah perantara dalam menyampaikan materi agar lebih menarik perhatian siswa dan mempermudahnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media audio visual. “Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, sehingga

untuk menikmatinya diperlukan indra pendengaran dan penglihatan” (Tegeh, 2015:105). Media audio visual sangat efektif digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi pembelajaran karena segala sesuatu yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga siswa, akan lebih cepat dipahami dan diingat daripada hanya dilihat saja atau hanya didengar saja. Terdapat beberapa jenis media audio visual yakni media film, video, dan televisi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dipandang perlu untuk melaksanakan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Siswa Kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1 Partisipasi siswa saat proses pembelajaran masih kurang.
- 1.2.2 Proses pembelajaran PKn dikelas belum menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif.
- 1.2.3 Minimnya penggunaan media saat proses pembelajaran.
- 1.2.4 Nilai kognitif PKn sebagian besar siswa masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini hanya difokuskan dan dibatasi pada permasalahannya yaitu

pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan PKn siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan PKn siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan PKn siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai model-model pembelajaran inovatif salah satunya model pembelajaran *snowball throwing* yang

dapat diterapkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Penelitian ini dapat memunculkan minat siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan oleh guru dalam menambah wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran inovatif sebagai upaya guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh sekolah dalam menyusun program pembelajaran yang diharapkan berdampak terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian selanjutnya yakni mengenai model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audio visual atau model pembelajaran lain yang sekiranya relevan dengan penelitian ini.