

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.

Perkembangan pendidikan di abad ke-21 ditandai oleh pembaharuan dan transformasi pemikiran tentang hakikat pembelajaran, yaitu menjadikan pembelajaran sebagai suatu proses yang aktif, interaktif, dan konstruktif. Keadaan ini dapat tercipta apabila pembelajaran diselenggarakan sebagai proses fasilitasi dan stimulasi, artinya pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif guru dengan siswa. Interaksi antara guru dan siswa bukanlah interaksi yang biasa-biasa saja, melainkan interaksi yang edukatif. Namun peningkatan perkembangan kualitas pendidikan hendaknya diimbangi dengan peningkatan dalam bidang moral, keagamaan, dan kecintaan kepada budaya bangsa. Untuk itu di dalam pendidikan dasar di pelajari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

PKn salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum dan merupakan salah satu komponen mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagaimana diatur dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Depdiknas (2006:49) menetapkan tujuan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut: (1) berpikir

kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan tersebut seharusnya mengantarkan siswa menjadi siswa yang berpikir kritis, rasional, kreatif, berpartisipasi secara cerdas, bertanggung jawab, berkembang secara positif dan demokratis yang pada akhirnya akan mengembangkan kepribadian siswa menjadi warga negara yang baik di dalam kehidupan sehari-hari yang dapat ditunjukkan di dalam proses belajar dan mengajar dan hasil belajar yang dihasilkan. Tetapi kenyataannya PKn merupakan salah satu pelajaran yang kurang mendapatkan tempat dihati siswa, karena pelajaran ini dianggap pelajaran yang membosankan karena siswa hanya diajak untuk mendengar dan pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan semata yang kurang menekankan aspek penalaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar PKn siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang peneliti temukan di lapangan, dimana 60% siswa mendapatkan nilai dibawah standar yang ditentukan, berdasarkan wawancara peneliti dengan guru PKn, siswa cenderung kurang mengingat pelajaran yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini menjadi problematika pembelajaran PKn yang perlu mendapatkan perhatian lebih serius dari para guru PKn. Proses pembelajaran

PKn selama ini masih menggunakan paradigma yang lama, dimana guru memberikan pengetahuan yang pasif di ruang kelas. Akar permasalahan ini berasal dari metode pembelajaran yang kurang bervariasi, karena sering menggunakan metode ceramah dan proses pembelajaran tidak menggunakan media. Hal lain yang sangat berpengaruh adalah kurangnya inovasi guru dalam mengajar yang dapat menghantarkan situasi kelas aktif atau hidup. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran dirasakan kurang menarik sehingga mengakibatkan minat siswa belajar menjadi berkurang. Terlebih lagi terhadap mata pelajaran ilmu sosial seperti PKn yang memerlukan keterampilan guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Materi-materi PKn di SD pada dasarnya bersifat abstrak, seperti hal-hal yang berkenaan dengan nilai-nilai demokrasi, Hak Asasi Manusia, globalisasi, norma, hukum, dan sebagainya. Mengingat materi-materinya bersifat abstrak, maka proses pembelajaran PKn melalui suara dan penglihatan (audio visual) sangat penting. Penggunaan media pembelajaran yang baik, tidak hanya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan berpikir siswa saja tetapi juga bagaimana media pembelajaran dapat menstimulasi intelektual dan sikap siswa. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Sanaky, 2009:1-2). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksakannya. Untuk memenuhi hal tersebut, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mau

belajar karena memang siswalah subyek utama dalam proses belajar (Usman, 2004:21). Ini berkaitan dengan pentingnya saling menerima dan menghargai keberbedaan antar sesama. Melalui pendidikan kewarganegaraan, warga negara Republik Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisa, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya secara konsisten dan berkesinambungan dalam cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam pembukaan UUD 1945.

Fenomena yang tampak di lingkungan masyarakat pada masa sekarang ini yaitu perilaku negatif pelajar semakin ramai diberitakan, mulai dari pelajar SMA, SMP hingga SD, perilaku negatif yang diberitakan sangat memprihatinkan. Contohnya: video penganiayaan siswi di salah satu SD Perwari Bukittinggi, Sumatera Barat, yang dilakukan beberapa temannya laki-laki dan perempuan di dalam kelas. Selain kasus penganiayaan siswa SD juga beredar cepat video sekelompok pelajar SMK putra dan putri yang asyik berpesta minuman keras (miras) di lingkungan sekolah, video porno siswa SMP atau SMA, tawuran antar pelajar yang memakan korban, kasus narkoba, pelecehan seksual dan lainnya, ([http://www.mdn.biz.id/n/126340/Kenakalan Pelajar yang Tak Wajar](http://www.mdn.biz.id/n/126340/KenakalanPelajar%20yang%20Tak%20Wajar)).

Semakin merosotnya moral pelajar yang ditunjukkan serta sering terjadinya pergesekan di antara masyarakat remaja pada umumnya mengakibatkan perlunya pengkajian lebih mendalam tentang pembelajaran PKn di sekolah. Berdasarkan ini menjadi penting diteliti kembali strategi, model atau pun metode pembelajaran PKn di sekolah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, beberapa penelitian tentang pembejarian PKn yang sudah dilakukan, yaitu oleh Astuti dan Dibia (2013), menemukan bahwa metode *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar PKn, demikian Sanjaya (2014) menemukan bahwa model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) juga meningkatkan hasil belajar PKn. Berdasarkan temuan-temuan ini maka menimbulkan pertanyaan, yaitu apakah yang menjadi hal yang urgen dalam pembelajaran PKn bila dikaitkan dengan fenomena yang ada sekarang ini. Untuk ini salah satu faktor yang menjadi perlu diperhatikan adalah proses pembelajaran PKn itu sendiri. Perlu dikaji model pembelajaran yang lebih mendasar sebab diperlukan penghayatan yang mendalam tentang PKn oleh siswa. Hal ini sangat penting bahwa dalam pembelajaran PKn diharapkan di samping kompetensi kognitif yang baik juga sangat diharapkan realita berperilaku baik dalam kehidupan dari siswa sehari-hari. Sehubungan dengan ini bentuk model pembelajaran campuran atau yang disebut *Blended learning* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn, sejalan dengan temuan Melton, Graf, dan Foss (2010) yang menyatakan di samping prestasi yang baik siswa juga merasa puas dalam mengikuti pembelajaran *blended learning*. Seseorang yang merasa puas akan sesuatu tentu baik dari minat juga perasaan tentu dapat terpenuhi sehingga dalam berperilaku sudah barang tentu dalam kondisi yang nyaman dan akan terhindar dari situasi yang mudah tersulut.

Pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* sangat efektif digunakan dan dapat meningkatkan kualitas dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar (Khader, 2016). Hal ini juga telah diteliti oleh Sutisna

(2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *blended learning* sangat efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Faktor lain yang juga terkait dengan keberhasilan pembelajaran PKn di SD yaitu faktor internal yang salah satunya adalah minat belajar. Masih rendahnya hasil belajar siswa selain dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar kurang inovatif dan tidak menggunakan media, juga dikarenakan rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan pemilihan media yang tepat, sesuai dengan kondisi, lingkungan dan tujuan yang ingin dicapai.

Belajar bersifat aktif, siswa sebagai peserta didik tidak akan mampu merubah perilaku jika ia tidak aktif mengikuti setiap proses yang berlangsung. Efektivitas pembelajaran melekat pada aktivitas belajar dan partisipasi siswa. Untuk dapat bersikap aktif dibutuhkan pula faktor penggerak yang secara langsung memberi dorongan pada siswa untuk bertindak. Faktor pendorong yang dimaksud adalah minat belajar. Dengan tumbuhnya minat belajar, siswa akan berusaha menemukan momen yang tepat dan kondisi yang menarik untuk turut larut dalam proses pembelajaran (Lestari Indah: 2013).

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan tentang minat belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu oleh Nurhasanah dan Sobandi (2016) menyatakan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Siagian (2015). Selanjutnya Supriyadi, dan Ruchliyadi (2014) menyatakan bahwa minat belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran *student teams-achievent division*

(STAD) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Tercapainya hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak lepas dari minat siswa dalam belajar.

Dengan demikian akan dikaji pembelajaran PKn di Sekolah Dasar yang dapat mendudukkan dasar untuk bersosial yang tinggi melalui pembelajaran campuran atau *blended learning*. Model ini adalah campuran antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Penelitian tentang implementasi dari model pembelajaran ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sejarah dapat menyenangkan perasaan siswa ketika belajar, dan *outcome* dari pembelajaran adalah positif (Nordin dan Alias, 2013). Pada bidang yang lain yaitu pembelajaran anatomi ditemukan bahwa *blended learning* tampak fleksibel dimana baik motivasi maupun minat belajar dari pembelajar tampak lebih baik (Kharb dan Samanta, 2016).

Model pembelajaran dan minat belajar sangat terkait dalam proses pembelajaran. Keterkaitan antara model pembelajaran dan minat belajar ini dapat mempengaruhi hasil belajar yang sangat baik. Seperti yang dikemukakan oleh Isti'annah (2017) bahwa pembelajaran campuran mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Senada dengan yang diteliti oleh Li dan Yang (2016) Secara signifikan minat juga mempengaruhi prestasi siswa dalam pembelajaran, dengan menggunakan pembelajaran secara *online*.

Berdasarkan hal ini dimungkinkan model *blended learning* memberikan harapan yang lebih baik dalam pembelajaran PKn karena dapat mengakomodasi

perbedaan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Li dan Tsai (2017). Minat juga sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Senada dengan Nur (2014) ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar PKn. Apabila seorang siswa memiliki minat tinggi dalam belajar, maka hasil belajarnya juga akan meningkat.

Untuk ini maka penting diteliti penggunaan model *belended learning* dan minat belajar pada pembelajaran PKn di sekolah dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu;

1. Materi PKn yang bersifat abstrak.
2. Kurangnya inovasi guru dalam mengajar.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penyampaian materi yang digunakan guru.
4. Rendahnya hasil belajar PKn siswa
5. Fenomena merosotnya moral pelajar.
6. Guru belum memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, seperti minat belajar.

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *blended learning* dan model pembelajaran langsung dikarenakan model pembelajaran *blended learning* membantu siswa memahami pembelajaran PKn yang memiliki karakteristik abstrak. Sedangkan model pembelajaran langsung digunakan sebagai pembanding dalam menilai tingkat keberhasilan dari model pembelajaran *blended learning*, dan model pembelajaran langsung merupakan model yang sering digunakan dalam pembelajaran PKn.
2. Minat belajar dilihat yaitu minat belajar tinggi dan rendah.
3. Hasil belajar PKn yang dilihat dibatasi pada materi Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V SD.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan model *blended learning* lebih tinggi dari hasil belajar PKn yang diajar dengan model pembelajaran langsung?.

2. Apakah hasil belajar PKn siswa yang diajarkan dengan model *blended learning* yang dmiliki minat belajar tinggi lebih tinggi dari siswa yang memiliki minat belajar rendah?.
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar PKn?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar PKn mana yang lebih tinggi apakah hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan model *blended learning* atau pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar PKn mana yang lebih tinggi, apakah hasil belajar PKn siswa diajar dengan model *blended learning* yang memiliki minat belajar tinggi atau yang memiliki minat belajar rendah.
3. Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar PKn.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis.

Manfaat Teoretis

- Menambah khasanah pengetahuan yang berkaitan dengan model *blended learning* dan hubungannya dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar PKn untuk siswa sekolah dasar.

Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti.

- Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi inspirasi bagi para peneliti untuk mengadakan penelitian lanjutan untuk model pembelajaran *blended learning* dengan persentase *face to face*: 30% dan *online*: 70%.

b. Bagi Guru:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada guru bahwa model *blended learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam pembelajaran PKn dalam upaya peningkatan hasil belajar PKn siswa.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru tentang prinsip-prinsip model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa sekolah dasar.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru akan pentingnya minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar.

4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru bahwa model *blended learning* dapat membantu guru melibatkan siswa belajar aktif .

c. Bagi sekolah.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah bahwa model *blended learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

