

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia pada dasarnya dilahirkan dengan kemampuan dan potensi yang beragam. Kemampuan dan potensi tersebut akan berkembang sesuai dengan hal-hal yang mempengaruhi di sekitarnya. Menurut Djamarah (dalam Mirdanda, 2018: 36-37) ada 2 aspek yang mempengaruhi kemampuan manusia yaitu aspek internal yang meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis sedangkan aspek eksternal meliputi aspek lingkungan dan aspek instrumental. Aspek fisiologi meliputi kesehatan/fisik sedangkan aspek psikologis mencakup minat, bakat, kecerdasan, motivasi, tekad, dan emosional. Aspek lingkungan mencakup lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Aspek instrumental mencakup sekolah atau lembaga pendidikan, dan stakeholdernya (termasuk guru, metode mengajar, kurikulum sekolah, disiplin sekolah, dan keadaan lingkungan sekolah).

Setiap manusia diberikan hak untuk belajar sebagai upaya mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Hak tersebut dijamin dalam Pasal 31 ayat 1 UUD 1945 yang menegaskan bahwa setiap warga negara tanpa memandang kedudukannya berhak memperoleh pendidikan. Kemudian, disebutkan pula dalam UU No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia yang juga memayungi hak setiap orang atas perlindungan dalam mengembangkan dirinya dengan mendapatkan pendidikan serta menjadikan hidup yang berkualitas agar menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia dan bertanggung jawab.

Belajar menjadi bagian yang fundamental bagi manusia. Belajar merupakan hal yang sangat logis untuk memanusiakan manusia, artinya belajar adalah bagian terpenting untuk mengangkat kedudukan manusia. Oleh karena itu, kebutuhan akan belajar tersebut tidak bisa dikesampingkan. Buston (dalam Suardi, 2018:9) mengatakan bahwa belajar merupakan transformasi perilaku yang terjadi di dalam diri manusia serta manusia dengan lingkungannya. Sedangkan Surya (dalam Tim Pengembang Ilmu Pendidikan UPI, 2007:328) mengemukakan belajar adalah proses dari usaha yang mampu mengubah tingkah laku manusia secara utuh sebagai upaya menjiwai keberadaan diri sendiri saat berhubungan dengan lingkungan sekitarnya.

Merujuk dari pendapat tersebut, belajar adalah suatu keniscayaan bagi setiap orang. Melalui belajar, harkat dan martabat manusia akan terangkat, pemikirannya akan tercerahkan dan berkat belajar akan banyak dijumpai perubahan-perubahan yang mengukuhkan eksistensinya sebagai manusia. Belajar sejatinya dilakukan sampai akhir hayat belajar tidak mengenal tempat dan waktu. Akan tetapi, agar proses belajar itu lebih terarah dan terstruktur maka sekolah adalah pilihan yang tepat.

Pada proses belajar mengajar di sekolah, guru memiliki tugas yang banyak dan berat. Pada pasal 6 UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan kedudukan guru adalah menegakkan sistem pendidikan nasional serta memenuhi tujuannya dengan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan YME, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Dengan kata lain guru adalah tulang punggung mutu pendidikan karena guru menjadi tumpuan utama untuk tercapainya tujuan

pendidikan nasional. Sagala (dalam Zein, 2016:275) menambahkan bahwa tugas guru bukanlah sekedar memberikan informasi, tetapi membimbing dan memfasilitasi siswa dalam belajar supaya dapat mewujudkan proses belajar yang terlaksana dengan baik.

Pada tahun 2020 ini, terjadi perubahan drastis pada pendidikan di Indonesia dan dunia secara keseluruhan. Perubahan tersebut disebabkan merebaknya virus korona (*covid-19/corona virus disease-19*) yang mengharuskan manusia membatasi aktivitasnya. Pembatasan ini mengakibatkan sebagian aktivitas manusia dilakukan dari rumah. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menghimbau dan mengharuskan seluruh siswa melakukan belajar dari rumah, terhitung dari tanggal 16 Maret 2020. Siswa yang terdiri dari 45 juta orang dan mahasiswa sebanyak 7,5 juta orang harus melaksanakan belajar dari rumah. Kebijakan tersebut secara otomatis mengubah sistem pembelajaran yang selama ini digunakan.

Dilihat dari kesiapan pemerintah, jelas pemerintah saat itu belum siap begitu pula dengan sekolah-sekolah yang merasa perubahan ini terlalu tiba-tiba. Akan tetapi menolak bukanlah jalan yang tepat. Oleh karena itu, sekolah-sekolah membuat kebijakannya masing-masing untuk efektivitas pembelajaran. Siswa tetap belajar dari rumah menggunakan buku pelajaran yang digunakan di sekolah. Selain itu, guru melakukan komunikasi yang intens dengan orang tua untuk terus memantau perkembangan belajar siswa dari rumah.

Diberlakukannya sistem belajar dari rumah, tak pelak lagi orang tua berperan besar menciptakan suasana kondisi belajar yang ideal. Orang tua diharapkan dapat mendampingi anak-anak pada proses belajarnya sekaligus

mengawasi penggunaan gadget. Penggunaan gadget pada proses pembelajaran di rumah menjadi sebuah keniscayaan karena guru memberikan dan mengumpulkan tugas secara daring (dalam jaringan), bahkan sumber belajar juga didapat dari gadget melalui internet.

Akan tetapi pada kenyataannya, belajar secara daring sedikit banyaknya menimbulkan masalah baik pada siswa maupun guru. Siswa mengalami kendala dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya penjelasan dari guru dan minimnya sumber dan media belajar. Sedangkan media pembelajaran memiliki andil yang besar dalam tercapainya kesuksesan belajar. Media pembelajaran menjadi alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rusyan (dalam Supriyono, 2018:45) mengemukakan bahwa pada dasarnya media yang digunakan dalam pembelajaran bertujuan untuk membentuk komunikasi yang lebih efektif dan efisien agar mudah dipahami siswa.

Pada usia 6-12 tahun, anak biasanya menyukai pembelajaran yang interaktif dan mengasah otot-otot motoriknya. Oleh karena itu, anak SD tidak bisa diharapkan duduk diam mendengarkan penjelasan guru. Bercerita bisa menjadi pilihan yang dapat digunakan guru dalam mengajar. Bercerita bisa dilakukan secara langsung verbal maupun non-verbal juga melalui visual gambar. Disebabkan keterbatasan kondisi di masa pandemi, cerita bergambar bisa dijadikan media pembelajaran non-tatap muka untuk mengajak siswa belajar dengan menyenangkan, merangsang imajinasi dan merasakan keterlibatan dalam cerita sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Siswa SD pada umumnya sangat menyukai cerita bergambar karena terdiri dari gambar-gambar yang beragam serta warna-warna yang mencolok yang

disesuaikan dengan isi cerita. Cerita bergambar juga dapat mendorong imajinasi sehingga siswa bisa membayangkan seolah-olah masuk dalam cerita tersebut. Hal ini biasanya akan mempertajam ingatan dan mudah diingat walaupun sudah selesai dibaca. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Adipta, 2016:990) cerita bergambar adalah suatu cara untuk menyampaikan ide atau gagasan dan kejadian/fakta secara nyata dan akurat yang melibatkan gambar dan kata.

Ada beberapa alasan mengapa cerita bergambar disukai siswa menurut Hurlock (dalam Munthe, 2019:105-106) yaitu:

1. Siswa mendapatkan kesempatan untuk memahami masalah secara pribadi dan sosialnya;
2. Cerita bergambar mendorong rasa ingin tahu siswa;
3. Dengan adanya gambar memudahkan siswa untuk memahami isi cerita;
4. Cerita bergambar mudah didapatkan karena sudah banyak yang menjualnya;
5. Buku bergambar disusun lebih menarik;
6. Cerita bisa dibuat dalam bentuk serial;
7. Tokoh dalam cerita melakukan aksi di luar kemampuan manusia sehingga memunculkan dunia fantasi anak;
8. Tokoh berperan sebagai hero/superhero sehingga menjadi idola;
9. Buku bergambar dilengkapi dengan warna dan gambar yang bagus.

Cerita bergambar juga dapat menumbuhkan minat baca siswa yang terlihat kurang digemari saat ini. Buku yang tersedia di kelas lebih kepada buku pelajaran dan beberapa buku bacaan yang ditempatkan pada perpustakaan mini kelas. Penyediaan buku-buku yang mendukung pembelajaran hendaknya terus digalakkan, misalnya menggunakan buku cerita bergambar sebagai media

pepembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang baik sepatutnya memberikan dampak yang baik pula pada perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif ini salah satunya bisa dilihat dari kemampuan yang dimiliki siswa dalam berpikir, menemukan masalah dan memecahkan masalah itu sendiri. Kemampuan berpikir ini tidak bisa datang dengan kilat. Ia merupakan proses kontinyu yang terus ditingkatkan dalam proses belajar. Sehingga sangat perlu bagi guru memperhatikan aspek berpikir siswa. Pada mata pelajaran PPKn, kemampuan berpikir sangat diutamakan, mengingat kejadian yang sebenarnya dengan materi yang ada sering menjebak dan berubah-ubah. Montessori (2002:54) menyebutkan gagasan-gagasan yang terdapat dalam ilmu pengetahuan sosial pada umumnya tidak dapat diartikan secara baku/tetap, hubungan antar gagasan tersebut pada umumnya tidak bersifat sebab akibat tetapi bersifat korelasional (hubungan). Sebagaimana pada umumnya terjadi, masalah-masalah tersebut membutuhkan analisis yang bijak dan pengambilan keputusan yang tepat.

Salah satu materi yang dipelajari siswa kelas V pada Tema 5 Sub Tema 3 adalah tentang keragaman sosial budaya masyarakat. Keragaman sosial budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia. Indonesia terkenal dengan suku, budaya, adat istiadat yang beragam terbentang dari Sabang (Pulau Sumatera) sampai Merauke (Pulau Papua). Keragaman budaya bisa dilihat dari bentuk-bentuk kebudayaan khasnya seperti adat istiadat, bahasa daerah, rumah adat, makanan khas, serta kesenian daerah (alat musik, cerita rakyat). Di tengah kuatnya arus globalisasi, siswa perlu diberikan pemahaman yang baik tentang kekayaan Indonesia melalui keberagaman sosial budaya yang membuat Indonesia unik dibandingkan dengan negara lain. Hal ini akan menumbuhkan rasa cinta tanah air

sejak dini. Minimnya bacaan dan pengetahuan siswa tentang keberagaman sosial budaya, menjadi alasan bagi peneliti untuk mengangkat materi tersebut. Selain itu, di saat pandemi siswa-siswa tidak bisa belajar maksimal dari sekolah sehingga buku cerita bergambar bisa menjadi media pembelajaran siswa. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDIT Permata Firdaus”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDIT Permata Firdaus yang berdampak dari kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas.
2. Minimnya minat baca siswa terutama pada buku pembelajaran disebabkan masih sedikitnya buku bacaan yang tersedia di sekolah.
3. Kurangnya media pembelajaran yang akan digunakan siswa dalam proses belajar dari rumah karena guru lebih sering menggunakan buku paket saja.
4. Keterbatasan pendampingan orang tua saat belajar dari rumah disebabkan tidak meratanya tingkat pendidikan orang tua dan kesibukan orang tua sehari-hari sehingga siswa lebih banyak belajar sendiri dan mandiri.

1.3 Pembatasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus. Pembatasan penelitian ini adalah:

1. Masih rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDIT Permata Firdaus yang berdampak dari kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya media pembelajaran yang membantu siswa pada proses belajar dari rumah karena guru lebih sering menggunakan buku paket saja.

Sesuai batasan masalah tersebut akan dibahas pada pengembangan media pembelajaran PPKn kelas V berbasis cerita bergambar pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” tentang keragaman sosial budaya masyarakat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDIT Permata Firdaus?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDIT Permata Firdaus?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDIT Permata Firdaus.
2. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDIT Permata Firdaus.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sumbangan pemikiran bagi pengelola pendidikan, kepala sekolah, guru, maupun peneliti untuk membuat lebih banyak lagi media pembelajaran yang menarik guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada:

- a. Kepala sekolah dalam membuat kebijakan agar lebih mendorong guru melakukan inovasi dalam pembelajaran;

- b. Guru, sebagai masukan dalam membuat media pembelajaran dan terus melakukan inovasi dalam mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik meskipun saat kondisi tidak mendukung (belajar dari rumah);
- c. Peneliti lain, sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis cerita bergambar.

