

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan intelektual, emosi dan sikap. Proses pendewasaan ini berlangsung dalam tiga lingkungan yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Sekolah dasar adalah pondasi awal bagi anak-anak Indonesia untuk membentuk karakter serta budi pekerti yang baik justru tidak lepas dari tingkat kesadaran lingkungan hidup yang menurun. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan ilmu pengetahuan agar dapat tercapainya cita-cita bangsa di masa yang akan datang. Pendidikan ini juga memiliki tujuan untuk dapat mensejahterakan seluruh masyarakat dari berbagai kalangan. Dari pendidikan inilah masyarakat dapat memiliki ilmu pengetahuan yang lebih sehingga dapat memiliki pekerjaan yang layak untuk mempertahankan hidupnya. Pendidikan juga merupakan kegiatan dengan maksud atau tujuan tertentu yang ditujukan untuk mengembangkan potensi diri seseorang secara utuh, baik sebagai pribadi maupun sebagai masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut maka pengertian pendidikan yaitu kegiatan untuk meningkatkan potensi pada diri serta usaha untuk menunjukkan telah terbentuknya kepribadian serta akhlak yang mulia.

Dalam mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru cenderung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru masih melakukan metode ceramah secara keseluruhan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga siswa menjadi pasif di dalam kelas dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah baik dalam domain kognitif maupun afektif. Domain

pengetahuan/ kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran. Krathwohl et al., (1964) menyata bahwa domain afektif merupakan domain yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Kompetensi siswa yang mencerminkan afeksi yang baik dapat terlihat dari sikap kedewasaan yang sesuai dengan usia dan perkembangan siswa dan tercermin pada perilaku/ *attitude* sehari-hari pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Pemahaman dan hasil belajar siswa sangat tergantung dari seorang guru karena guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar di kelas. Sehingga pada pembelajaran PKn, pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu siswa menjadi lebih terlibat dan mengembangkan karakter serta keterampilan sosial. Fungsi guru adalah memfasilitasi pembentukan dan perkembangan informasi, bukan untuk menggerakkannya siswa. Penting untuk dipahami bahwa tujuan pembelajaran, konsistensi dengan isi pembelajaran, kompetensi dasar yang diharapkan, tingkat kemajuan siswa, kapasitas guru dalam belajar, optimalisasi perangkat pembelajaran yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran.

Terdapat variabel yang menjadikan rendahnya kualitas ilmu pengetahuan di nagara kita. Diantaranya adalah pengalaman pendidikan yang berjalan dianggap belum baik seperti bahan ajar, media, metode dan model pembelajaran yang diterapkan masih belum menarik. Apalagi bahan ajar yang digunakan hanya buku-buku pelajaran yang berisi materi dan tidak berbasis media. Pembelajaran di sekolah dasar adalah suatu aktifitas interaksi peserta didik bersama guru. Guru dituntut untuk kreatif, inovatif dan motivatif. Proses pembelajaran kreatif, inovatif

dan motivatif mendorong anak usia sekolah dasar berpengaruh dalam proses pembelajaran (Al-Tabani, 2014).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu disiplin ilmu utama yang perlu dipelajari oleh siswa di sekolah dasar. Disiplin ilmu Pendidikan Kewarganegaraan dipelajari sejak tingkat sekolah dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Bidang Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memusatkan pada penanaman pendidikan karakter yang memahami hak-hak, kewajiban dan tanggung jawabnya sebagai manusia yang memiliki budi pekerti sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih dalam pendidikan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar yang berbentuk modul elektronik. Penggunaan modul elektronik sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Elektronik modul merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. Modul elektronik dapat membantu siswa untuk belajar secara individual/mandiri di dalam kelas ataupun di luar kelas, sehingga guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator (Wulansari, 2018).

Menurut Imansari & Sunaryantiningsih (2016) modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui komputer dan keberadaan e-modul dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Karena kondisi dan keadaan saat ini pengembangan bahan ajar sangat tepat dilakukan seperti membuat modul dalam bentuk elektronik. Modul elektronik sendiri hampir sama dengan e-book. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk

digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital.

Elektronik modul dalam pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan bahan ajar yang bervariasi dan berfokus atau berpusat pada kondisi dan kepentingan peserta didik. Penggunaan media dan sumber belajar merupakan bagian dari komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pemanfaatan dan pemberdayaan modul untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan, bukan hanya untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran, tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun siswa.

Selain menggunakan e- modul, strategi pembelajaran PKn di sekolah dasar juga harus mampu memicu kemampuan peserta didik yang berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Dengan strategi pembelajaran yang efektif dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak dikembangkanlah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Mengingat pentingnya proses belajar guna membimbing siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan diperlukannya pembelajaran yang bermakna khususnya usia anak sekolah dasar (7-12 tahun) perkembangan kognitif yang berada pada tahap operasional konkret, dimana anak telah mampu berfikir secara logis, fleksibel

mengorganisasi dalam aplikasi terhadap benda konkrit. Penerepan model pembelajaran kontekstual yang berpusat pada peserta didik mampu menanamkan pemecahan masalah, berpikir kritis, kreatif dan mandiri. Menggali potensi peserta didik berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki untuk dihubungkan dengan pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari.

Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri 106156 Klumpang Kecamatan Hamparan Perak, ternyata terdapat banyak siswa yang belum mencapai nilai objektif kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan skor 65, hanya 30% siswa saja yang mencapai nilai KKM.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III SDN 106156 Klumpang  
Kec. Hamparan Perak**

Tahun Akademik	Semester	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	KKM
2022/2023	Ganjil	27 siswa	72	60	62	65
2022/2023	Genap	27 siswa	74	60	64	65

(Sumber Data : Daftar Nilai Kelas III SD Negeri 106156 Klumpang Kec. H. Perak)

**Tabel 1.2 Hasil Belajar Afektif PKn Siswa Kelas III SDN 106156 Klumpang  
Kec. Hamparan Perak**

Tahun Akademik	Semester	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	KKM
2022/2023	Ganjil	27 siswa	74	62	62	65
2022/2023	Genap	27 siswa	76	64	64	65

(Sumber Data : Daftar Nilai Kelas III SD Negeri 106156 Klumpang Kec. H. Perak)

Dari tabel 1.1 dan 1.2 hasil belajar kognitif dan afektif di atas diketahui bahwa nilai siswa masih tergolong rendah. Pada akhirnya, hasil belajar siswa kelas III belum tuntas dengan alasan nilai rerata masih di bawah KKM, yaitu 65.

Hal ini cenderung terlihat bahwa suasana belajar di kelas III belum menggambarkan kerjasama yang berfungsi antara guru dan siswa. Hal ini dikarenakan guru belum memanfaatkan teknologi melalui bahan ajar sehingga sehingga membuat pengalaman siswa kurang berkembang. Tampilan yang digunakan guru tidak berubah, guru hanya bergantung pada buku buku yang didistribusikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai buku guru dan buku-buku pelajaran dengan praktis dan tidak ada buku pendukung atau referensi lain yang signifikan untuk membantu pengalaman yang berkembang di dalam kelas.

Atas dasar pembahasan di atas, penulis perlu mengembangkan bahan ajar (e-modul) pada kelas III Tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” Muatan PKn pada pembelajaran 2 Kompetensi Dasar 3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar 4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Pengembangan e-modul PKn dengan model pembelajaran kontekstual ini, diupayakan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas dan berdasarkan penelitian sebelumnya maka penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar elektronik dengan model pembelajaran kontekstual dengan alasan anak pada usia sekolah dasar merupakan masa anak untuk bermain, bahkan kebanyakan anak-anak pada masa kini sudah lebih banyak menghabiskan waktu untuk melihat tayangan-tayangan dari *handphone* seperti gambar dan video. Dengan menggunakan e-modul dengan model pembelajaran

kontekstual anak-anak akan lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan materi “Keberagaman Karakteristik Individu di Lingkungan Sekitar”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan E-Modul PKn Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 106156 Klumpang.**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan buku cetak dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga akan cenderung membuat siswa bosan.
2. Materi muatan PKn dalam buku siswa sempit sehingga dapat menyebabkan pengetahuan yang didapatkan siswa kurang dalam.
3. Penggunaan dan pemanfaatan bahan ajar yang belum optimal, penggunaan buku pegangan yang kurang sesuai dengan situasi dan kondisi, serta kebutuhan belajar siswa berdampak terhadap kurangnya minat dan tingkat pemahaman peserta didik dari aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh guru.
4. Rendahnya tingkat inovasi dan kreatifitas guru dalam mengembangkan bahan ajar yang layak untuk diterapkan dalam proses belajar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar penelitian yang dilakukan tidak mencakup aspek yang sangat luas. Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan bahan ajar berbentuk E-modul PKn berbasis *Contextual Teaching and Learning*
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas III SD
3. Tema 7 Sub tema 1
4. Pembelajaran 2 pada muatan PKn pada materi keberagaman individu di lingkungan sekitar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan landasan di atas, beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan E- modul PKn berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana kelayakan produk E-modul PKn berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
3. Bagaimana keefektifan E-modul PKn berbasis *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan memiliki tujuan yang diharapkan oleh peneliti, yaitu:

1. Untuk mengembangkan E-Modul PKn berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDNegeri 106156 Klumpang.
2. Untuk menganalisis kelayakan produk E-Modul PKn berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 106156 Klumpang Kecamatan Hamparan Perak.
3. Untuk menganalisis keefektifan E-Modul PKn dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 106156 Klumpang Kecamatan Hamparan Perak

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan adanya manfaat secara praktis maupun teoritis terhadap setiap kegiatan pembelajaran terkhusus dalam pengembangan E-modul PKn dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 106156 Klumpang Kecamatan Hamparan Perak.

### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bentuk pengembangan e-modul PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 106156 Klumpang Kecamatan Hamparan Perak terkhusus dalam pembelajaran PKn, sehingga mampu menjadi referensi pengembangan bahan ajar di Indonesia pada masa mendatang.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk siswa menjadi lebih mudah menguasai materi dan menunjukkan keaktifan mereka dalam pembelajaran dengan melakukan berbagai latihan dalam pembelajaran sehingga belajar menjadi lebih bermakna.
- b. Manfaat untuk guru, sebagai kontribusi bagi guru dalam menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan program pendidikan yang bersangkutan, misalnya dalam menggunakan e-modul agar pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa.
- c. Manfaat untuk sekolah, diharapkan hasil penelitian dapat menjadi jawaban bagi sekolah untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa.