

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa sebab pendidikan merupakan instrumen utama pengembangan SDM. Pengembangan SDM ini bukan hanya berdasarkan kualitas seseorang dalam menguasai suatu keterampilan khusus, namun terlebih lagi dapat menjadi manusia yang dapat diandalkan (*desirable person quality*).

Untuk membentuk manusia agar dapat diandalkan, maka diperlukan sebuah pengetahuan yang berperan dalam pembentukan karakter dan watak luhur seseorang. Hal tersebut berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 bahwasanya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Untuk itu Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Selain itu PKn juga merupakan mata pelajaran yang memiliki fokus pada pembinaan karakter warga Negara dalam perspektif kenegaraan, dimana diharapkan melalui mata pelajaran ini dapat terbina sosok warga Negara yang baik (*good citizenship*).

Pentingnya PKn diajarkan di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Susanto, 2013:233).

Berdasarkan UUD 1945 Nomor 20 Tahun 2003, bahwasanya tujuan PKn dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sebagai berikut :

- (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi;
- (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Setiawan, 2015:12).

Berdasarkan pemahaman ini, maka dapat disimpulkan bahwa sebuah pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila siswa telah mampu menguasai berbagai penanaman sikap dan karakter demokratis, positif, kritis, dan rasional dalam menanggapi kemajuan teknologi baik dari dalam maupun dari luar negeri. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Berdasarkan tingkat kognitif siswa, maka sebuah pembelajaran dikatakan telah berhasil jika 80% siswa telah mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70 secara klasikal.

Namun berdasarkan hasil observasi di MIN Medan Sunggal khususnya di kelas V, dalam pembelajaran di kelas guru lebih banyak mengandalkan buku paket. Seringnya bahan ajar yang bersifat *textbook center* (berpusat pada buku pelajaran) selalu diaplikasikan guru dalam pembelajaran yang bersifat sosial seperti pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi keputusan bersama. Pernyataan ini didukung dengan aktivitas guru dalam mengajar masih menerapkan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah yang sering diterapkan. Guru menerangkan kemudian siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting. Siswa hanya pasif mendengarkan uraian materi, menerima, dan menelan begitu saja ilmu atau informasi dari guru.

Selain itu, pemanfaatan bahan ajar yang tidak berganti dari tahun ketahun, penggunaan buku paket yang tidak efektif, dimana guru hanya melihat contoh-contoh soal saja tanpa mengembangkan buku paket itu sendiri pada saat proses kegiatan pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi rendahnya kompetensi siswa dalam memahami materi yang terdapat pada pelajaran PKn seperti kebebasan berorganisasi, peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan yang khususnya pada materi Keputusan Bersama. Hal ini berdampak buruk bagi siswa misalnya hasil belajar siswa untuk belajar PKn.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MIN Medan Sunggal tergambar bahwa pelaksanaan pembelajaran masih memprihatinkan. Dalam pembelajaran PKn, proses pembelajaran hanya menciptakan siswa yang mampu menguasai teori secara kognitif yakni pemahaman dan ingatan saja, tetapi jarang sekali guru menyentuh ranah aplikasi, sintesis, evaluasi, dan analisis siswa. Dari

berbagai pernyataan diatas maka wajar kiranya hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut didukung dengan pemerolehan hasil belajar PKn siswa kelas V T.P 2015/2016 pada semester I, yaitu :

Tabel 1.1 Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal Tahun Pelajaran 2015/2016

No.	Nilai Sumatif PKn	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	V-A	8	7	53,0 %
2	V-B	10	12	48,3 %
3	V-C	8	15	46,2 %
Jumlah		26	34	49,1 %

(Sumber : Tata Usaha MIN Medan Sunggal)

Berdasarkan tabel 1.1. di atas, syarat ketuntasan adalah 80% siswa harus mencapai nilai 70. Namun, terlihat bahwa di kelas V-A sebanyak 8 orang (53%) siswa yang tuntas, V-B sebanyak 10 siswa (48,3%) yang tuntas, V-C sebanyak 8 siswa (46,6%) yang tuntas. Jika diakumulasikan siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 49,1 %. Hal ini membuktikan bahwa nilai siswa masih berada di bawah KKM.

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Selanjutnya selain menentukan kriteria pencapaian hasil belajar, guru juga perlu menentukan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran. Maka dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran (PKn) siswa dituntut untuk memiliki hasil belajar sesuai tujuan yang telah dirancang oleh guru tersebut.

Untuk meningkatkan hasil belajar dan menunjang minimnya ranah kognitif dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru tidak lagi sekedar menyampaikan materi saja. Namun lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai fasilitator, manajer, mediator, dan motivator bagi siswanya. Untuk itu, guru dengan berbagai keahlian *pedagogik* yang dimilikinya harus mampu menciptakan pembelajaran semenarik mungkin dan tepat pada sasaran. Pembelajaran yang dimaksud bukan hanya meliputi model dan cara mengajar guru, melainkan kelengkapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang harus dirancang sendiri.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang guru dalam menyusun RPP adalah mengembangkan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya. Kompetensi mengembangkan bahan ajar idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menguasainya, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih banyak yang bersifat konvensional. Dampak dari pembelajaran konvensional ini antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya siswa kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Kemudian, pembelajaran yang dilakukannya juga kurang menarik karena pembelajaran kurang variatif. Selain itu, guru masih saja bersifat *textbook center* (berpusat pada buku pelajaran) saja, sehingga sumber belajar siswa hanya sebatas dari buku. Selain berpusat pada buku pelajaran, siswa juga kurang memahami maksud dari materi yang terdapat pada buku pelajaran tersebut. Bahan ajar berupa buku pelajaran kurang diminati

siswa dalam memahami ketika proses kegiatan belajar berlangsung, padahal banyak bahan ajar untuk mendukung minat belajar siswa.

Bahan ajar terdiri dari berbagai macam seperti buku pelajaran, modul maupun *leaflet*. Namun bahan ajar yang bersifat buku pelajaran, modul maupun *leaflet* sudah dianggap mulai usang dan membosankan. Hal tersebut disebabkan bahan ajar cetak tersebut hanya berisi materi-materi dengan pembahasan yang kurang membuat siswa lebih meminati pelajaran dan minimnya contoh gambar, sehingga tidak menimbulkan rasa ketertarikan pada siswa untuk membacanya. Guru luput dari bahan ajar cetak lainnya, seperti Komik. Komik merupakan salah satu media cetak yang sangat diminati para pembacanya khususnya anak Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Komik yang di dalamnya terdapat selembaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang sederhana dan Komik juga digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah. Rohani berpendapat bahwa Komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi, yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. Komik juga bukan sekedar gambar saja, akan tetapi ada suatu pesan pembelajaran di dalamnya (Lesmono Dkk, 2012:101).

Kebutuhan guru sekarang ini adalah buku pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran maupun indikator yang akan dicapai siswa. Sehingga guru mudah untuk menyampaikan materi dan konsep kepada siswa, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar komik khususnya materi keputusan bersama

pada mata pelajaran PKn. Sedangkan kebutuhan belajar siswa sekarang ini adalah buku pelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga guru mudah untuk menyampaikan materi dan konsep kepada siswa, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar komik khususnya materi keputusan bersama.

Untuk menunjang jalannya penggunaan bahan ajar komik dalam proses pembelajaran, ternyata model pembelajaran juga merupakan komponen yang sangat berperan penting untuk terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat mendorong tingkat keberhasilan hasil belajar siswa, seperti: model *Problem Based Learning* (Pemecahan Berbasis Masalah), *Problem Posing* (Pengajuan Masalah), *Probing-Prompting* (mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman), *Means-Ends Analysis* (pemikiran sistem dalam penerapannya merencanakan tujuan keseluruhan) ,dan *Picture And Picture* (menggunakan gambar). Pada model-model pembelajaran tersebut sangat ditekankan pada kegiatan kooperatif siswa, mulai dari kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, analisis, dan mengkomunikasikan kembali. Semuanya dilakukan secara kelompok dan secara kontekstual. Sehubungan dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi keputusan bersama didominasi pada keadaan sosial sehingga model *problem based learning* sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat dan siswa dituntut untuk mampu memecahkan masalah tersebut secara kooperatif. Dalam penelitian ini, maka diangkat melalui materi keputusan bersama khususnya dalam *voting* pemilihan umum. Materi ini dipilih sebab siswa

hanya mampu menyebutkan pengertian dan tata cara pelaksanaan pemilu secara teoritis tanpa mengetahui bagaimana tata cara pemilu secara langsung. Selain itu, siswa kurang mengerti maksud keputusan bersama dan bagaimana tata cara dalam memilih seorang pemimpin.

Berdasarkan hal tersebut, model PBL sangat berperan dalam membantu pemahaman siswa dalam memahami tentang tata cara pemilu atau mengambil keputusan. Oleh sebab itu, siswa dituntut untuk berperan aktif dalam menerapkan model tersebut. Selain itu bahan ajar juga penting dalam mendorong suksesnya penerapan model PBL dalam meningkatkan pemahaman siswa lebih mendalam.

Tidak tersedianya bahan ajar dan model pembelajaran yang relevan untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka fokus utama penelitian ini adalah peneliti memproduksi/ membuat bahan ajar Komik sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah hasil belajar yang digunakan melalui model *problem based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di MIN Medan Sunggal. Berdasarkan penjelasan di atas, maka diangkat penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal**”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang hanya menyentuh ranah pengetahuan dan pemahaman siswa saja.

2. Bahan ajar kurang menarik hanya berpedoman pada buku cetak.
3. Guru kurang memahami penerapan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
4. Minimnya pengembangan bahan ajar pada PKn materi keputusan bersama.
5. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun perangkat pembelajaran maupun pelaksanaan pembelajaran khususnya penggunaan model dan bahan ajar dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi di atas maka fokus masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar Komik untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa pada materi keputusan bersama di kelas V menggunakan model *problem based learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan bahan ajar bentuk komik yang dikembangkan berbasis model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan bahan ajar komik berbasis model *Problem Based Learning*?
3. Bagaimanakah efektivitas penerapan bahan ajar komik yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian bertujuan untuk mengetahui:

1. Bahan ajar komik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang bercirikan model *Problem Based Learning* pokok bahasan keputusan bersama.
2. Peningkatan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan bahan ajar komik berbasis model *Problem Based Learning*.
3. Efektivitas penerapan bahan ajar komik yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk perkembangan ilmu dan pengetahuan khususnya pembelajaran PKn di Sekolah. Selain itu, hasil penelitian diharapkan juga bermanfaat dan memperkaya sumber kepustakaan dan dapat disajikan sebagai bahan acuan dan penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah :

- 1) Bagi guru yaitu bentuk tindakan nyata membantu usahnya dalam meningkatkan hasil belajar PKn.
- 2) Bagi siswa yaitu sebagai peningkatan kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dengan dimilikinya pengalaman dan kemampuan mengatasi permasalahan yang menghambat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan sekaligus pengalaman dan kemampuan bekerja merancang melaksanakan dan mengevaluasi penelitian tindakan kelas.
- 3) Bagi pengelola pendidikan yaitu sebagai masukan berupa hal-hal yang dapat menjadi pertimbangan dalam pembuatan kebijaksanaan pendidikan selanjutnya.