

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan yang ada di Indonesia pada dasarnya memiliki standar pendidikan. Standar proses pendidikan ini berkaitan dengan bagaimana pembelajaran dilaksanakan di satuan pembelajaran untuk memenuhi standar kompetensi pembelajaran bagi lulusan. Kualitas sarana dan prasarana lingkungan belajar berdampak pada kualitas proses pendidikan. Persyaratan minimal ruang belajar, perpustakaan, laboratorium, sumber belajar, dan area lainnya terkait dengan standar sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran saat ini atau yang akan datang..

Pendidikan sangat penting bagi masa depan manusia yang berakal, sehingga tidak mungkin memisahkan manusia dari pendidikan. Apalagi sekarang kita sudah berada di zaman era rofermasi 4.0, dimana arus globalisasi meningkat pesat dan tidak dapat terbendung lagi. Dengan segala konsekuensinya, seperti meningkatnya ketimpangan sosial, individualisme, kurangnya rasa kebersamaan, hilangnya kecintaan terhadap barang-barang domestik, globalisasi telah melahirkan cita-cita, gaya hidup, dan pola interaksi sosial baru sekaligus tetap menghormati nilai-nilai budaya asli sebagai komponen esensial identitas nasional.

Seseorang dengan pendidikan yang lebih berkualitas akan mampu menciptakan sumber daya yang berkualitas pula, memiliki pengetahuan, terampil, inovatif, kreatif, dan produktif, menunjukkan berbagai perilaku positif, dan selalu menghargai negara dan kearifan budaya asalnya. Siswa akan dapat

mengembangkan potensi, kemampuan, keterampilan, dan sifat kepribadiannya secara penuh menuju nilai-nilai karakter positif yang akan membangun rasa diri dan jati diri bangsa dengan bantuan pendidikan yang bermutu.

Budaya dapat didefinisikan sebagai kumpulan informasi, adat istiadat, dan kepercayaan mengenai interaksi antara makhluk hidup (termasuk manusia) dan lingkungannya. Memiliki proses perkembangan yang adaptif dan diwariskan melalui budaya (Berkes dalam Purniadi, 2017:18). Kearifan lokal dan budaya berjalan beriringan. Budaya adalah sistem ide yang kompleksitas yang berisikan daripada nilai, konvensi, keyakinan, dan praktik yang dimiliki bersama, dihasilkan, dan diwariskan. Cara mempersepsikan, menafsirkan, dan memahami dunia adalah bagian dari sistem budaya. Anggota kelompok menciptakan dan mentransmisikan budaya melalui proses sosialisasi dan representasi.

Untuk bertahan hidup, kelompok tersebut telah menghasilkan pengetahuan yang telah diturunkan sebagai teknik atau teknologi asli. Pemerintah akan serius memajukan pendidikan terkait budaya dan karakter bangsa melalui pendidikan selama 15 tahun ke depan, di jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, dalam menanggapi berbagai isu yang berkaitan dengan generasi muda (Purniadi 2017:18.).

Berbagai metode sudah diupayakan pemerintah semenjak dahulu dalam menanggulangi globalisasi serta masuknya budaya asing ke Indonesia salah satunya merupakan melaksanakan pergantian kurikulum. Pemerintah melaksanakan pergantian kurikulum, dari Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) pada tahun 2006 berganti menjadi Kurikulum 2013 (K-13).

Tujuan pergantian kurikulum ini adalah agar diperoleh optimalisasi kualitas pembelajaran di Indonesia. Maka dari itu, Pembelajaran Kewarganegaraan ataupun PKn berganti nama jadi Pembelajaran Pancasila serta Kewarganegaraan (PPKn). PPKn ialah mata pelajaran yang harus dipelajari mulai dari SD sampai Sekolah Menengah Atas.

Tujuan pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) menurut Susanto (2013:233) adalah agar siswa mampu memahami dan menjunjung tinggi hak dan kewajibannya secara hormat, jujur, dan demokratis serta tulus dan terpelajar. dan warga negara yang bertanggung jawab. Hal ini perlu diakui sebagai standar dalam pendidikan agar kemampuan siswa dapat dikembangkan dan kepribadiannya dapat dibentuk sesuai dengan cita-cita yang berkembang dalam kehidupan berbangsa dan bernegara pada masa revolusi industri. 4.0.

Keadaan seperti yang diungkapkan di atas mengenai perubahan pola pikir masyarakat, juga terjadi di SD Negeri 056587 Pantai Sampah Kecamatan Bahorok khususnya pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SD Negeri 056587 Pantai Sampah Kecamatan Bahorok, kesadaran siswa terhadap budaya lokal juga rendah, dan mereka tetap tidak tertarik selama mengikuti materi PPKn, yang berdampak pada kemampuan belajar mereka. Hal ini ditunjukkan ketika peneliti melakukan observasi saat wawancara dengan pengajar kelas V-A dan V-B.

Ini merupakan tugas yang menantang bagi seorang guru karena menuntut dia untuk mengembangkan anak-anak yang kompetitif, kreatif, dan memiliki

karakter dalam masyarakat yang canggih saat ini. Di era globalisasi, hanya mereka yang mampu bersaing, oleh karena itu setiap orang perlu berkompeten di bidangnya, dan keterampilannya yang sebenarnya, serta dengan adanya kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi IPTEK (Sanjaya). di Iwann, 2018:16). Model pengajaran dan aktivitas pengajaran di kelas menjadi dua hal yang tidak dapat terpisahkan. Siswa akan mendapatkan keuntungan dari guru memilih model, teknik, dan pendekatan dengan benar ketika mengajar materi tertentu.

Bagaimana guru mengajarkan prosedur dan model pembelajaran yang dia gunakan keduanya mengungkapkan apakah pelajaran itu berhasil atau tidak. Menurut Panitz (Suryani: 2010:5), pembelajaran kolaboratif adalah konsep pribadi dan bukan hanya strategi pembelajaran di kelas. Dia mengklaim bahwa kerjasama adalah filosofi hubungan dan cara hidup yang mengubah kerjasama menjadi kerangka hubung yang diciptakan untuk mempromosikan upaya kelompok untuk mencapai tujuan bersama. ketika hasil belajar yang kuat merupakan salah satu hasil belajar yang efektif.

Hasil belajar siswa adalah representasi fisik dari arah pendidikan, seperti perolehan wawasan, keahlian, dan penciptaan sikap. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pendekatan belajar yang mencakup semua siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi, guru harus mampu menciptakan model pendekatan belajar yang efektif. Oleh karena itu, salah satu unsur penentu prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, termasuk PPKn, adalah hasil belajarnya. Apabila siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 70, mereka dianggap telah berhasil mempelajari PPKn.

Menurut Winarno (2006;34). Bahwa pembelajaran PPKn belum mampu membangkitkan budaya belajar pada siswa. Sehingga perlu menggunakan pendekatan yang tepat guna meningkatkan budaya belajar siswa. Salah satu cara paling mendasar dan alami bagi siapa pun untuk belajar adalah melalui pengalaman. Guru diharapkan dapat mengembangkan karakter bangsa dan budaya siswa selain membantu anak dalam mengembangkan *kecerdasan interpersonalnya*. Dalam hal ini, peneliti akan menerapkan pembelajaran PPKn melalui *experiential learning*. *Experiential learning* memiliki peranan penting karena memandang bahwa pengetahuan bersumber dari pengalaman. Pendekatan *experiential learning*, juga dikenal sebagai belajar melalui pengalaman dimana pengalaman tersebut merupakan pembelajaran induktif, dan berpusat pada siswa, serta berorientasi terhadap aktivitas, menurut Sani (2019:162).

Banyak masalah dengan pengalaman belajar, *kecerdasan interpersonal*, dan hasil belajar telah diidentifikasi dalam penelitian sebelumnya. Beberapa di antaranya adalah temuan dari penelitian Indah Dwi Mustika (2016) "Self-Regulation and Interpersonal Intelligence with Citizenship Education Learning Outcomes" yang menunjukkan bahwa 25 orang atau 39,06 % memiliki hasil belajar pendidikan kewarganegaraan yang di atas rata-rata. Disebutkan pula bahwa hasil belajar PPKn memiliki hubungan yang baik dengan regulasi diri dan *kecerdasan interpersonal*, dan guna mengembangkan karakter atau sifat siswa di sekolah, orang tua dan guru harus berkolaborasi secara aktif. Temuan dari Sri Wuryastuti, dkk. (2017) penelitian "Pengembangan Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di SD" serta temuan penelitian lain juga disertakan

pemahaman bahwa setiap anak (siswa) memiliki bentuk kecerdasan yang unik, oleh karena itu pendidik harus mempertimbangkan hal ini. Selain itu, membantu membangun pembelajaran tergantung pada jenis kecerdasan siswa yang berbeda.

Temuan observasi di SD 056587 Pantai Sampah T.A 2021/2022 menggambarkan bahwa hasil belajar siswa PPKn masih di bawah standar. Hal ini terlihat dari nilai pada semester akhir 1 pada Tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Ujian Akhir Semester I PPKn Siswa Kelas V SD Negeri 056587 Pantai Sampah T.A 2021/2022

Nilai KKM	Nilai Rata-rata	Kelas V-A	Persentase	Nilai Rata-rata	Kelas V-B	Persentase
<70	67,6	13	52%	65,2	11	44%
>70		12	48%		14	56%
Jumlah persentase keseluruhan						50%

(Sumber : Guru Kelas V-A dan V-B SD)

Berdasarkan Tabel 1.1, 80 persen siswa harus memiliki nilai 70 untuk memenuhi syarat ketuntasan. Dimana Kriteria Ketuntasan Minimum digunakan untuk menentukan nilai 70 (KKM). Namun, seperti terlihat, hanya 13 dari 25 siswa di kelas V-A dan hanya 11 dari 25 siswa di kelas V-B yang berhasil menyelesaikan belajarnya. Persentase siswa yang mampu mencapai KKM kemudian terlihat. Skor tersebut masih di bawah KKM, terbukti dengan hal tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, gaya mengajar dosen di kelas monoton sehingga mereka tidak memiliki motivasi untuk belajar.

Guru perlu menciptakan aktivitas belajar yang menitikberatkan pada strategi yang harus ditempuh saat mengajar dan kecerdasan yang dimiliki siswa agar dapat memajukan hasil belajar. Pelajar harus diberi kesempatan dalam

menguji keahlian belajar PPKn mereka. Menerapkan pembelajaran dengan metodologi *experiential learning* dan *kecerdasan interpersonal* merupakan salah satu inisiatif yang dilaksanakan untuk membantu guru memajukan hasil belajar bagi siswanya. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian kali ini dengan judul **“Pengaruh Pendekatan *Experiential learning* dan *Kecerdasan interpersonal* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri 056587 Pantai Sampah Kecamatan Bahorok.”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah bahwa dapat diidentifikasi permasalahan sebagaimana berikut:

1. Minimnya pemahaman tentang kebudayaan menyebabkan pada hilangnya nilai- nilai kearifan lokal yang ada di wilayah tempat tinggal siswa
2. Proses pendidikan atau pembelajaran langsung (ceramah) yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Pendekatan serta strategi pendidikan belum bisa disesuaikan dengan perilaku siswa dalam proses pendidikan yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.
4. Masih Rendahnya hasil belajar PPKn siswa kelas V SD di sekolah diakibatkan kurang menariknya proses pembelajaran yang dinilai tidak sesuai dengan tujuan pendidikan.

1.3 Batasan Masalah

Gambaran masalah secara keseluruhan terbentuk dari identifikasi masalah yang diangkat di atas. Namun agar lebih fokus, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti setelah mengetahui adanya kendala dari segi waktu dan keterampilan. Karena anak sekolah dasar mempelajari keragaman sosial budaya masyarakat, penelitian ini dibatasi pada penerapan pendekatan *experiential learning* dan *kecerdasan interpersonal* terhadap hasil belajar PPKn.

1.4 Rumusan Masalah

Peneliti mengembangkan kesulitan dalam penelitian ini menjadi lebih tepat dan berbeda berdasarkan identifikasi dan kendala yang tercantum di atas. Adapun masalah dalam penelitian ini dikemukakan berikut ini :

1. Apakah hasil belajar PPKn siswa yang diajarkan dengan pendekatan *experiential learning* lebih tinggi daripada mereka yang menerima pembelajaran melalui *direct intruction*?
2. Apakah hasil belajar PPKn siswa yang memiliki *kecerdasan interpersonal* tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki *kecerdasan interpersonal* rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara pendekatan *experiential learning* dan *kecerdasan interpersonal* terhadap hasil belajar PPKn siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini ialah untuk mencapai hal-hal berikut, berdasarkan uraian rumusan masalah yang diberikan di atas:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PPKn antara siswa yang diajar menggunakan strategi *direct instruction* dan siswa yang diajar menggunakan pendekatan *experiential learning*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dengan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara pendekatan *experiential learning* dan kecerdasan *interpersonal* dalam mempengaruhi hasil belajar PPKn siswa di SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang tentunya diharapkan dari melaksanakan penelitian ini:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan serta menjadi batu loncatan untuk penelitian selanjutnya yang lebih fokus pada pengaruh *kecerdasan interpersonal* dan strategi *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di jenjang SD atau sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

Sedangkan penerapan praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Bagi siswa dengan menerapkan pendekatan *experiential learning* dan kecerdasan *interpersonal* diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan

keterampilan yang berharga sehingga dapat digunakan sebagai latihan untuk mempelajari PPKn secara bersama-sama dengan teman sebaya.

2. Dapat menjadi contoh bagi para guru yang berkeinginan mengaplikasikan pendekatan *experiential learning* dan gagasan atau ide *kecerdasan interpersonal* melalui praktik mengajar PPKn di sekolah dasar.
3. Temuan studi ini dimaksudkan untuk membantu kepala sekolah dan kepala dinas pendidikan membuat keputusan tentang metode pengajaran terbaik untuk mata pelajaran kewarganegaraan pada tingkat kelas yang berbeda.
4. Temuan penelitian ini diharapkan menjadi landasan dan masukan untuk penelitian masa depan tentang metodologi pembelajaran oleh para sarjana yang sebanding.



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY