

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar ialah proses perubahan pola pikir dan sifat seseorang yang disebabkan oleh adanya interaksi dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pendidikan terjadinya kegiatan belajar yang disebut pembelajaran. Pada dasarnya Menurut Suryaman dan Ni'mah (2022, h. 123) pembelajaran ialah aktivitas yang disusun oleh guru dengan maksud untuk memfasilitasi interaksi antar siswa dalam mempelajari nilai-nilai baru, dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Dengan ini kegiatan pembelajaran sangat membutuhkan peran seorang guru. Guru adalah salah satu figur yang mengabdikan dirinya yang berperan sebagai mengajar, mengarahkan, serta melatih siswa untuk dapat mengetahui suatu ilmu yang dipaparkan (Safitri, 2019, h. 5). Dengan kata lain guru dalam proses pembelajaran berperan menjadi titik pusat untuk membimbing siswa. Dikarenakan guru sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu proses pembelajaran. Maka itu pendidik diwajibkan menggunakan cara mengajar yang berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Sama halnya guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru harus mampu mencapai tujuan Pendidikan Pancasila itu sendiri. Pendidikan Pancasila menjadi pelajaran pokok dalam jenjang Sekolah Dasar hal ini karena pendidikan pancasila berfokus pada konsep, nilai, norma, moral, dan sikap mencerminkan pancasila serta UUD 1945. Selain itu menurut Akhyar dan Dewi (2022, h. 1542) Pendidikan Pancasila ialah pendidikan yang berlandaskan ideologi bangsa

Indonesia dan berfungsi agar menciptakan masyarakat yang baik, yang mengerti hak dan kewajiban mereka, mencintai Indonesia, dan memiliki semangat nasionalisme. Mencapai tujuan pembelajaran ini tidaklah mudah. Dalam hal ini diperlukan usaha yang teramat sungguh dari guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan cara guru dapat lebih dinamis dan kreatif untuk mengembangkan proses dan inovasi pembelajaran (Siregar, 2020, h. 41).

Tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan oleh guru terhadap siswa tentunya diharapkan akan menghasilkan suatu hasil pembelajaran yang memuaskan. Dimana hasil pembelajaran ini sering disebut sebagai hasil belajar. Menurut Fithriyah dkk. (2021, h. 2) hasil belajar adalah kemampuan akhir seorang siswa dalam meningkatkan perubahan sikap lebih mandiri untuk belajar dari kurang baik menjadi lebih baik. Maka dari itu hasil belajar merupakan pedoman pendidik agar mengetahui kemampuan siswa pada saat pembelajaran. Namun sering ditemukan hasil belajar siswa masih menjadi salah satu permasalahan pada proses pembelajaran.

Pada umumnya siswa yang kesulitan pada proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswapun rendah. Hasil belajar yang rendah tentunya dipicu oleh beberapa hal seperti guru lebih fokus memanfaatkan indera pendengaran siswa saja saat pembelajaran berlangsung. Guru juga saat pembelajaran sering kali menerapkan metode ceramah yang berfokus pada penjelasan tentang pengertian materi-materi Pendidikan Pancasila sehingga siswa sulit untuk memahami. Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa menurut Simamora dkk. (2020, h. 194) dipicu berbagai faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal ini

memainkan peran penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Seringkali, guru mengalami kendala dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk proses belajar mengajar dan kurang inovatif dalam merancang atau menciptakan media pembelajaran tersebut. Menurut Husein (2022, h. 3170) inovatif merupakan sebuah usaha dalam berasumsi secara baru melewati beberapa tahap dan syarat yang ada. Pemilihan media pembelajaran dapat menentukan meningkat atau tidaknya hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Guru dalam memilih menggunakan media diproses pembelajaran tentunya harus sesuai dan tepat dengan kebutuhan siswa dan juga, guru harus dapat mengembangkan media yang sudah ada atau menciptakan media baru sehingga mereka tidak menjadi satu-satunya sumber pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Diketahui pula bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai oleh guru, yang dirancang untuk mempermudah penyampaian materi.

Sejalan dengan ini Sundayana (2018, h. 6) menyatakan media pembelajaran ialah alat yang dipakai dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila merupakan upaya guru untuk membuat siswa merasa senang selama belajar, menghindari kejenuhan, meningkatkan semangat belajar, dan menumbuhkan minat yang tinggi pada siswa. Selain itu, media pembelajaran ini juga bertujuan untuk

meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih memuaskan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV di SDN. 01 Bilah Barat bahwasanya dari 24 siswa terdapat 54 % kemampuan siswa masih dibawah KKTP 70 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila hal ini dikarenakan guru lebih berfokus memberi materi dari pada meningkatkan keaktifan siswa, dimana beberapa siswa lebih banyak duduk diam, melamun, bahkan bercanda dengan sesama temannya. Guru seringkali menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran, yang menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan tidak menarik. Karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mereka cenderung cepat bosan, kurang tertarik, dan tidak disiplin selama pelajaran berlangsung. Akibatnya, hasil belajar yang didapatkan siswa kurang optimal.

Tabel 1.1 Nilai UAS Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan SDN.01 Bilah Barat

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	Belum Tuntas	13 Siswa	54 %
2	≥ 70	Tuntas	11 Siswa	46 %

Selain itu juga guru masih kurang maksimal memanfaatkan media pembelajaran. Selanjutnya guru kurang terampil dalam membuat dan menciptakan media pembelajaran dimana guru hanya sesekali berfokus menggunakan media gambar saja. Dalam hal itu guru dapat dikatakan kurang inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Guru juga beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran memerlukan banyak waktu dan biaya. Karena itu, minat guru dalam menggunakan media pembelajaran menjadi rendah. Dalam kondisi ini, guru tidak seharusnya hanya mengandalkan media gambar atau membiarkan

keterbatasan media yang ada. Sebaliknya, guru perlu lebih kreatif untuk memastikan proses pembelajaran tetap berjalan aktif supaya tujuan pembelajaran tercapai lalu hasil belajar siswa pun menjadi optimal.

Hal ini guru diperlukan dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu media *Fun Thinkers Book*. Media *Fun Thinkers Book* ini berupa buku pembelajaran interaktif dengan konsep belajar sambil bermain agar merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan siswa. Media ini menyajikan permainan berbentuk buku dan bingkai bertujuan menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Mantika dkk. (2022, h. 2106) Media *Fun Thinkers Book* dapat memberikan dampak positif kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada saat pembelajaran.

Keunggulan dari media *Fun Thinkers Book* yaitu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan siswa lebih aktif yang di desain dengan aneka ragam gambar-gambar menarik dimana siswa diajak untuk menganalisa beberapa gambar dan soal sesuai dengan kriteria siswa Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah Indah Putri yang berjudul “Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema VI Subtema I Di Kelas IV SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat T.A 2021/2022” yang menyatakan ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tema VI subtema I di kelas IV.

Selain itu juga, penelitian yang dilakukan oleh Efa Putri Mantika, dkk yang berjudul “Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Impres Rai Oi” menyatakan bahwa terdapat

adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada muatan IPS di kelas IV. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Nur Alfiatin Ni'mah (Khair, 2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di MIN 5 Kota Banjarmasin" ia menyimpulkan bahwasanya penggunaan media *Fun Thinkers Book* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema indahnya keragaman.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Pancasila Kelas IV SD N. 01 Bilah Barat T.A 2023/2024**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut ini masalah dalam penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila
2. Guru cenderung memberikan materi dan menggunakan metode ceramah
3. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran
4. Guru kurang inovatif dalam menciptakan media pembelajaran Pendidikan Pancasila
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SD N. 01 Bilah Barat khususnya Pendidikan Pancasila.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama Pemerintah dan Masyarakat di Lingkungan Kecamatan, Kelurahan, dan Desa Kelas IV SD N. 01 Bilah Barat T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu: “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama Pemerintah dan Masyarakat di Lingkungan Kecamatan, Kelurahan, dan Desa Kelas IV SD N.01 Bilah Barat T. A 2023/2024?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama Pemerintah dan Masyarakat di Lingkungan Kecamatan, Kelurahan, dan Desa Kelas IV SD N.01 Bilah Barat T. A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila di SD N. 01 Bilah Barat agar proses pembelajaran lebih menarik.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran *Fun thinkers Book* diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa kelas IV yang berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa kelas IV.

b. Bagi Guru

Hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru sebagai sumber informasi dan referensi untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai media pembelajaran yang menarik, seperti *Fun Thinkers Book*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa hasil studi ini dapat membantu kepala sekolah meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, seperti *Fun Thinkers Book*, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan, penelitian ini dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran yang sesuai, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan, penelitian ini mampu memberikan informasi dan referensi dalam menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap meningkatkan hasil belajar siswa.