BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Inti dari pendidikan adalah belajar. Secara luas, belajar mencakup semua aktivitas manusia yang dilakukan kapanpun dan di manapun. Dalam pandangan Islam, konsep ini dikenal dengan belajar sepanjang hayat. Sedangkan secara khusus, belajar dikaitkan dengan apa yang dilakukan oleh guru dan siswa pada suatu tempat dan waktu tertentu. Bagi siswa, belajar merupakan suatu kebutuhan yang harus mereka peroleh untuk dapat hidup dan menghadapi berbagai permasalahan kehidupan. Sedangkan bagi guru sebagai tumpuan utama bagi peserta didiknya, belajar menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan profesionalitasnya agar mampu mengikuti dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru yang tidak mau berupaya terus belajar, maka ia akan menjadi guru statis yang cenderung tertutup, tekstual, merasa lebih pandai, kurang menghargai peserta didik, dan kurang demokratis.

Belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya.[1] Dari pengertian itu dapat kita garis bawahi bahwa interaksi menjadi kata kunci keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi ini akan tercapai jika proses pembelajaran berlangsung secara aktif. Oleh karena itu, guru harus membuat perencanaan yang baik agar kegiatan pembelajaran aktif dapat terlaksana .

[1] Moh.Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.[2] Tentunya hal ini dapat terjadi jika kegiatan pembelajaran mampu menarik minat peserta didik. Oleh karena itu, agar peserta didik tergugah untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif, maka guru harus menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan [3] Dalam pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik merasa tertarik dan tertantang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut dengan suasana pikiran dan hati yang senang (*flow*). Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan adalah dengan menggunakan media yang menarik. Dengan adanya media yang menarik, selain dapat menarik minat belajar siswa juga akan memudahkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran lebih kongkrit sehingga mudah dipahami oleh peserta didik pada tingkat SD, misalnya dengan media gambar. Martinis Yamin menyatakan penelitian pengalaman belajar yang telah dilakukan oleh Edgar Dale yang menggambarkan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 30 %. [4] Dengan demikian, media perlu digunakan oleh guru walaupun bentuknya sederhana.

---

[2] Mulyasa, *Kurikulum Yang Disempurnakan – Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar* (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2006), 191

[3] Mulyasa, *Ibid*., h. 194

[4] Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta : GP Press, 2008), 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bertitik tolak dari gambaran ideal pembelajaran tersebut, peneliti mencermati kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada mata pelajaran PKn kelas VI dalam materi proses perumusan Pancasila. Dari hasil evaluasi yang dilakukan pada siswa kelas VI sebanyak 14 anak diperoleh data bahwa satu anak mendapat nilai 80 (7,1 %), dua anak memperoleh nilai 70 (14,3 %) , dua anak memperoleh nilai 65 (14,3 %), dan sembilan anak mendapat nilai di bawah 65 (64, 3 %).[5] Dari data tersebut diketahui bahwa sebesar 93 % peserta didik mendapat nilai di bawah 80. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran belum berhasil secara klasikal maupun individu karena nilai hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditentukan sebesar 80.

Menghadapi persolan tersebut, maka peneliti telah melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan untuk menemukan factor – factor yang menyebabkan kegagalan pada proses pembelajaran sebelumnya dan merumuskan rencana perbaikan pada pembelajaran berikutnya. Untuk menemukan factor – factor tersebut, maka peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran sebelumnya baik yang berkaitan dengan penggunaan metode ataupun media dengan mewawancarai peserta didik secara langsung dan memberikan angket serta observasi langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelumnya. Dari hasil wawancara secara langsung dan hasil angket sebagian besar diketahui sebesar 79 % peserta didik kurang memberikan tanggapan positif terhadap metode yang digunakan oleh guru yang memakai metode monoton yaitu ceramah dan media yang terbatas pada buku pelajaran. Di sini, peneliti dapat menemukan bahwa factor yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran sebelumnya adalah permasalahan metode dan media yang digunakan oleh guru yang kurang menarik sehingga kegiatan pembelajaran dapat dikatakan kurang aktif dan menyenangkan jauh dengan gambaran ideal yang diinginkan.

[5] Hasil Uji Kompetensi Yang Dilaksanakan Pada Tanggal 2 September 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan tindakan dengan mencari metode alternatif dan media yang menunjang untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Setelah mempelajari berbagai model pembelajaran yang inovatif dari berbagai kajian buku dan curah pendapat dari teman sejawat, maka peneliti menentukan model pembelajaran *picture and picture* sebagai jalan alternatif untuk mengadakan perbaikan dalam pembelajaran berikutnya. Dalam model pembelajaran *picture and picture*, media yang dipilih oleh peneliti adalah berupa gambar – gambar yang diperoleh asli dari foto dokumenter sejarah ataupun gambar hasil ilustrasi oleh peneliti sendiri yang menggambarkan proses perumusan Dasar Negara pancasila yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini dipilih guru karena mudah untuk membuatnya dan tidak membutuhkan biaya yang mahal. Sedangkan untuk menggunakan metode bermain peran, peneliti mempertimbangkan kendala yang dialami oleh peserta didik pada usia SD yang kesulitan dalam menjiwai peran yang dimainkan berbeda dengan peserta didik yang tingkat usianya lebih tinggi seperti anak SLTP atau SMA. Dengan mempetimbangkan factor ini, maka peneliti menentukan media gambar sebagai media yang cukup efektif dan efisien.

Bertitik tolak dari perencanaan tersebut, maka peneliti menerapkannya dalam suatu penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul, " **Peningkatan Hasil Belajar Dalam Mendeskripsikan Proses Perumusan Pancasila Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VI di MI Darunnajah Sidoukumpul Bungah Gresik.**"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam pembahasan penelitian ini, maka perlu penulis tegaskan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. bagaimana penerapan model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran materi proses perumusan Pancasila pada mata pelajaran PKn kelas VI di MI Darunnajah Sidokumpul Bungah Gresik ?
2. apakah penerapan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan proses perumusan Pancasila pada mata pelajaran PKn kelas VI di MI Darunnajah Sidokumpul Bungah Gresik ?

C. Tindakan Yang Dipilih

Untuk memperbaiki hasil belajar dalam proses pembelajaran sebelumnya, maka peneliti telah merumuskan langkah – langkah perencanaan tindakan antara lain :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture.
2. Mempersiapkan media pembelajaran berupa gambar – gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar.
4. Guru menjelaskan materi perumusan Dasar Negara Pancasila dengan media gambar secara runtut.
5. Peserta didik memahami materi perumusan Dasar Negara Pancasila dengan mengurutkan dan memberikan penjelasan baik secara tertulis maupun lisan secara individu dan kelompok.
6. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dan melaksanakan penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan antara lain :

1. menjelaskan bagaimana penerapan model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran materi proses perumusan Pancasila pada mata pelajaran PKn kelas VI di MI Darunnajah Sidokumpul Bungah Gresik.
2. mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan proses perumusan Pancasila pada mata pelajaran PKn kelas VI di MI Darunnajah Sidokumpul Bungah Gresik.

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian lebih jelas dan terarah pada fokus permasalahan, maka peneliti perlu memberikan ruang lingkup yaitu :

1. Materi pembelajaran yang menjadi focus penelitian adalah proses perumusan Dasar Negara Pancasila dalam KD 1.1 mendeskripsikan nilai – nilai juang dalam proses perumusan Dasar Negara Pancasila.
2. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas VI MI Darunnajah Sidokumpul Bungah Gresik tahun pelajaran 2014 / 2015.
3. Hasil belajar berupa kemampuan dalam mendeskripsikan proses perumusan Dasar Negara Pancasila.

F. Signifikasi Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari Penelitian Tindakan Kelas ini antara lain :

1. Manfaat bagi siswa.
   a. Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa tentang materi proses perumusan Pancasila.
   b. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Manfaat bagi guru / peneliti.
   a. Membantu dalam memperbaiki proses pembelajaran.
   b. Mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki.
   c. Sebagai rujukan atau referensi bagi guru.
3. Manfaat bagi sekolah.
   a. Dengan meningkatnya profesionalitas guru, maka akan berdampak juga pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
   b. Meningkatkan kepercayaan publik terhadap sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id