

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹ Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Undang-Undang tersebut bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantab dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, perlu adanya peningkatan proses pembelajaran mencakup peran guru, keaktifan siswa, dan hasil belajar.²

¹ Eka Novita Pujianingtias, Henry Januar Saputra, and Muhajir Muhajir, “Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 3 (2019): 257.

² Bagas Probo Sunu, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 2,” *Jurnal Pendidikan guru sekolah dasar* (2019), http://lib.unnes.ac.id/33398/1/1401414228_Optimized.pdf.

Kurikulum merupakan komponen terpenting dalam pendidikan terdapat dalam pendidikan. Hal tersebut dikarenakan pencapaian tujuan pendidikan terdapat dalam kurikulum, yang secara proses dilakukan oleh satuan pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.³

Kurikulum 2013 sebagai tuntutan di era globalisasi. Kurikulum 2013 diharapkan membentuk manusia Indonesia yang inovatif, produktif, dan memiliki nilai-nilai positif, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Sistem yang digunakan dalam kurikulum 2013 menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 yang menekankan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya sendiri maka pendidik/guru harus mampu merancang dan mengembangkan pembelajaran sehingga siswa terlatih untuk bisa memprediksi, mendesain, dan memperkirakan solusi atas suatu permasalahan yang ada di kehidupan nyata.

Penilaian kurikulum 2013 merupakan suatu strategi pengumpulan dan penganalisisan informasi yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan berkaitan dengan semua aspek

³ UUD RI RI No. 41, "Presiden Republik Indonesia," *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan*, no. 1 (2003): 1–5.

pembelajaran yang dilakukan secara berkesinambungan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada kurikulum 2013 peserta didik tidak lagi menjadi objek dari pendidikan. Tetapi menjadi subjek dalam pengembangan tema dan materi yang ada.⁴

Kondisi lapangan yang peneliti temukan berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Roudhotul Ikhwan ditemukan permasalahan diantaranya yaitu; media pembelajaran yang tidak tersedia di lingkungan sekolah, terutama untuk peserta didik kelas rendah yang harus mengetahui secara jelas dan nyata konsep maupun benda terkait tema-tema yang dibahas, penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat pembelajaran menjadi kurang efektif, dan kurangnya motivasi dan minat siswa serta timbulnya rasa bosan dalam belajar terkait pembelajaran yang monoton.

Permasalahan yang peneliti temukan sama halnya dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, yang pertama oleh Delia Ridarti dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Media Gambar Kelas II SDN 006 Kubang Jaya” berdasarkan pengalaman penelitian pada proses pembelajaran PKn di kelas II SDN 006 Kubang

⁴ Selvia Mutafidoh and Eko Wahyu Wibowo, “Analisis Pelaksanaan Penilaian Sikap Sosial Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013” (2013): 79–90.

Jaya, peneliti memperoleh data bahwa hasil belajar PKn siswa tergolong masih rendah. Rendahnya hasil belajar PKn ini disebabkan oleh keterbatasan media dalam menjelaskan sebuah materi, sehingga berdampak pada pemahaman siswa. Selain itu, proses pembelajaran bersifat monoton dikarenakan terlalu banyak bersifat verbal artinya kegiatan pembelajaran hanya bersifat penyampaian secara lisan. Atas dasar inilah peneliti mencari sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media gambar. Media gambar ini merupakan alat bantu belajar mengajar yang dapat menyajikan pesan serta perangsang untuk belajar yang berupa gambar-gambar.⁵

Yang kedua, pada penelitian Mega Wikan Diana dan Chairiyah dengan judul “Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Siswa Kelas II SD” berdasarkan kesimpulan observasi siswa kelas II SDN Se-gugus 01 Prambanan Sleman masih ada permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran tersebut yakni pembelajaran tematik muatan PPKn pada SDN Gayamharjo dan SDN Dadapsari memang masih

⁵ Kelas II, SDN Kubang, and Delia Ridarti, “Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Media Gambar Kelas II SDN 006 Kubang Jaya” 1, no. November (2017): 302–308.

konvensional karena keterbatasan media yang ada, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, kurang menarik serta siswa cenderung kurang aktif terhadap materi yang disampaikan. Salah satu upaya untuk mengatasi beberapa permasalahan dari kedua sekolah, dengan pembuatan media pembelajaran Papan Kartu Bergambar yang berguna untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan. Media yang dimaksudkan dan dikaji disini adalah media kartu atau bisa disebut dengan media flashcard yang berisi tentang materi pembelajaran terkait, kemudian media tersebut disajikan dalam sebuah tempat, berupa papan supaya semua siswa dapat melihat gambar, serta memahami materi yang disampaikan.⁶

Berdasarkan permasalahan penelitian terdahulu dengan permasalahan peneliti, masalah yang ditemukan ini berlaku umum, maka hal yang bisa dilakukan untuk membantu proses pembelajaran yaitu merancang media pembelajaran yang kreatif untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam hal ini peneliti terdorong untuk mengembangkan suatu media, sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran muatan

⁶ Mega Wikan Diana, "Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan PPKn Siswa Kelas II SD" (2016).

PPKn, media yang digunakan adalah media kartu gambar. Peneliti memilih kartu gambar sebagai media pembelajaran karena pengembangan kartu bergambar dapat membantu siswa kelas III dalam memahami hal-hal dari abstrak ke kongkrit dengan cara melakukan pendekatan dengan lingkungan sekitar, selain mudah dibawa kemana-mana, kartu bergambar juga didesain dengan menarik sehingga siswa merasa tertarik mempelajarinya.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dikembangkan seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih berkompeten dalam memfasilitasi peserta didik. Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik dapat mengalami langsung adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa, selain itu media pembelajaran mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar lebih menyenangkan dikelas. Namun, realita dilapangan sangat berbeda dengan teori yang telah

dipelajari oleh calon guru yang sedang menempuh pendidikan dibangku perkuliahan yang mana kebanyakan guru saat mengajar didalam kelas tidak menggunakan media, namun mereka lebih banyak menggunakan metode ceramah atau pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan guru tidak mau repot saat membuat media. Sehingga sekarang ini guru dituntut harus kreatif agar pembelajaran dikelas tidak monoton.⁷

Dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik secara umum dari peserta didik. Anak usia SD kelas rendah termasuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget bahwa pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi, sehingga mereka masih memerlukan hadirnya media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan kartu gambar yang berisikan gambar-gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata, karena peserta didik diusia sekolah dasar awal merupakan peralihan dalam pola belajar dari pendidikan sebelumnya. Dengan menggunakan gambar yang konkret peserta didik lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan. Sejalan dengan perkembangan kognitif seseorang menurut Bruner terjadi melalui tiga

⁷ Pujianingtias, Saputra, and Muhajir, "Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika."

tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Penggunaan media gambar termasuk pada tahap ikonik yaitu tahap anak-anak telah tumbuh, dapat menggunakan imajinasi, gambar, atau ikon untuk memahami dunia dan menggunakannya untuk membantu mereka berpikir.⁸

Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta kebutuhan pemecahan masalah belajar, penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi komunikasi dua arah, dimana dalam hal ini guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar seperti PPKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana bentuk perilaku, sikap, watak dan kepribadian yang baik untuk diterapkan oleh siswa di masyarakat. Pembelajaran dari PPKn juga diharapkan dapat

⁸ Asih Mardati and Muhammad Nur Wangid, "Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD," *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 2 (July 15, 2015): 120–132, accessed May 22, 2023, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6532>.

membantu siswa untuk memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab, dan demokratis.

Menurut Piaget mengenai perkembangan proses belajar siswa, bahwa siswa pada usia 7-11 tahun masih tergolong anak-anak yang telah memasuki tahap operasional konkret atau nyata, pada tahap operasional konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Sehingga dalam pembelajaran PPKn perlu menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dan diberikan pada anak-anak Sekolah Dasar diharapkan agar pembelajaran PPKn di sekolah dasar dapat disajikan secara menarik, efisien, efektif dan dapat membantu siswa untuk berpikir logis, kritis, kreatif serta dapat berargumentasi dengan benar. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.⁹

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik serta mudah dalam penggunaannya dapat menjadi solusi alternatif yang

⁹ Erica, Sukmawarti, "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD," *Ability: Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 4 (2021): 110–122.

dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media gambar. Media gambar merupakan suatu media pembelajaran yang menyajikan informasi secara visual. Melalui media gambar, ide atau konsep yang disampaikan akan lebih jelas tersampaikan. Media gambar juga mampu mengilustrasikan fakta atau peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn.¹⁰

Dalam pembelajaran sehari-hari, masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran PPKn. Siswa cenderung pasif karena interaksi antara siswa dengan guru kurang, guru lebih terfokus pada ceramah sehingga murid hanya mendengarkan selama proses pembelajaran. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, media pembelajaran yang kurang mendukung, penggunaan media yang kurang tepat atau bahkan guru tidak menggunakan media sehingga murid kurang bisa memahami pembelajaran yg disampaikan sehingga siswa merasa bosan dan mudah mengantuk. Inilah yang menyebabkan aktivitas dan minat siswa untuk belajar menjadi kurang aktif. Yang perlu dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu guru mencari

¹⁰ Otib Satibi, Royana Yuksafa, and Otib Satibi, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Elektronik Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar" 06, no. 01 (2023): 35–43.

berbagai metode dan media pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran lebih bermakna dan mampu membangkitkan keaktifan siswa, khususnya dalam mata pelajaran PPKn.

Dengan adanya media yang diterapkan khususnya dalam pelajaran PPKn di harapkan mampu untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran PPKn di kelas III. Ada sangat banyak media yang bisa diterapkan oleh seorang guru untuk membuat suatu pelajaran lebih menarik untuk dipelajari peserta didik, seperti halnya dengan media gambar, dengan adanya penggunaan media gambar dalam proses belajar mengajar akan menjadikan siswa bisa lebih aktif dan pesan dalam materi dapat tersampaikan tepat kepada siswa. Dalam merancang bahan pengajaran dengan media pembelajaran seorang pendidik harus memiliki ide-ide yang menarik yang dapat disukai peserta didik ketika proses pembelajaran dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar yang sedang berlangsung di dalam kelas. Sehingga dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran PPKn kelas III sudah tidak ada lagi siswa yang pasif dalam belajar karena pembelajaran tidak lagi hanya terpusat

pada guru saja tetapi siswa juga dituntut harus aktif dalam mengikuti proses belajar pembelajaran yang sedang berlangsung.¹¹

Seperti yang kita ketahui bahwa salah satu tujuan pembelajaran PPKn mengharapkan peserta didik bisa berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam memecahkan sebuah masalah. Kemampuan berpikir kritis logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) atau yang dikenal dengan HOTS. Keterampilan berpikir kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. HOTS akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang tidak dikenal, pertanyaan yang menantang, atau menghadapi ketidakpastian/ dilema.¹² Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PPKn menitikberatkan pada pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Senada dengan Winda Harniati menyatakan bahwa HOTS merupakan kemampuan berpikir yang saling bersangkutan paut dengan mata pelajaran PPKn yang membiasakan peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis, logis, analisis dan sistematis yang termasuk

¹¹ Ni Made Vinayasari, "Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PkN Kelas III DI SDN 173 Kertoraharjo" (2021): 26.

¹² Hasil Belajar, Pada Materi, and Laju Reaksi, "Pengaruh Penggunaan Media Webblog Berbasis HOTS Terhadap" (2021): 176–182.

kemampuan HOTS. Berdasarkan analisis dan tujuan pembelajaran dan permasalahan tersebut bahwa pembelajaran PPKn dapat menuntut peserta didik untuk melakukan kajian dalam suatu tindakan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehingga kemampuan berpikir peserta didik akan merangsang untuk memunculkan ide-ide baru. Misalnya, ketika peserta didik merealisasikan salah satu nilai-nilai Pancasila yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab, mengandung kegiatan saling tolong menolong dan memberikan kasih sayang terhadap sesama. Jika itu direalisasikan pemikiran peserta didik akan terangsang untuk memunculkan ide baru, seperti dampak baik melakukan tolong menolong yaitu menumbuhkan perdamaian dan menyadari bahwa manusia itu saling membutuhkan dan jika tidak direalisasikan akan menumbuhkan perpecahan dan saling menyakiti antar sesama. Maka, proses ini mengaktifkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik untuk menganalisis suatu keadaan sehingga peserta didik dapat memutuskan suatu tindakan yang akan mereka lakukan. Oleh karena itu, peran HOTS berperan penting untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran PPKn.¹³ Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan

¹³ Sabri Oman Farhurohman, Zahrawani, "Pengembangan Media Komik Berbasis HOTS Bermuatan Pancasila Dalam Kehidupan Pada Mapel PPKn Di SD," *jurnal Ibriez : jurnal pendidikan dasar Islam berbasis sains* VII (2022): 197.

media pembelajaran kartu gambar berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Media yang digunakan saat belajar PPKn kurang menarik untuk siswa dalam pembelajaran PPKn.
2. Minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn.
3. Sumber belajar yang masih menggunakan media cetak buku dan media seadanya untuk proses pembelajaran PPKn.
4. Siswa kesulitan memahami pelajaran PPKn.
5. Penerapan media yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar akan mampu meningkatkan daya keaktifan siswa dalam belajar dan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga dapat berkembang secara mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran terkait kurikulum 2013 yang membantu peserta didik mengetahui dan memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik dapat mengalami dan memperoleh pengetahuannya sendiri.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran kartu gambar berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu gambar berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kartu gambar berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan desain media pembelajaran kartu gambar berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn .
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu gambar berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kartu gambar berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bagi penelitian ini akan mampu memberikan manfaat baik untuk peserta didik, guru, peneliti, dan juga bagi sekolah dalam pengelolaan pendidikan.

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Selain mempermudah peserta didik dalam belajar PPKn, siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media kartu gambar.

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru tentang penggunaan media kartu gambar, sehingga guru dapat membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah penelitian ini dapat di pakai sebagai bahan informasi dan kajian untuk melanjutkan penelitian tentang media kartu gambar dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat pengalaman langsung dalam menerapkan media kartu gambar.

G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media kartu gambar materi hak dan kewajiban dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berbentuk persegi panjang dengan ukuran disertai gambar contoh kegiatan hak dan kewajiban.
2. Materi pokok kegiatan pembahasan dalam media tersebut yaitu hak dan kewajiban sebagaimana yang terdapat dalam standar kompetensi pada mata pelajaran PPKn.
3. Media kartu gambar biasanya berukuran 8 x 12 cm, materi kegiatan hak dan kewajiban.
4. Media kartu gambar ini dikelompokkan atau disesuaikan materi PPKn, antara hak dan kewajiban.