

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini arus globalisasi mengalir deras hampir di seluruh penjuru Negara dan berbagai kalangan di masyarakat, tidak terkecuali negara dan masyarakat Indonesia pun menjadi bagian dari perkembangan derasnya arus globalisasi yang merambah ke berbagai aspek kehidupan. Terkait dengan globalisasi, mantan Presiden BJ. Habibie mengungkapkan bahwa globalisasi adalah berkembangnya perkembangan teknologi dan pengaruh-pengaruh aspek budaya asing memasuki ruang kehidupan, maka di era globalisasi ini kita harus hidup sesuai dengan kenyataan atau *real*, harus mempertahankan nilai-nilai budaya luhur bangsa, harus meningkatkan sumber daya saing manusia kita sendiri dan meningkatkan ketahanan perilaku dan budaya kita.

Perkembangan dalam lingkup globalisasi terkesan pada arah-arrah yang berkaitan dengan hal modern. Perlu kita tengok, keadaan sosial masyarakat pada saat ini yang cenderung individualis akibat semakin canggihnya teknologi, contohnya aplikasi online pemesanan tiket, belanja online, media sosial atau pertemanan online, dan lain sebagainya. Tentu, karena hampir semua hal dilakukan dengan online atau dengan kata lain menggunakan *gadget* maka orang-orang lebih dimanjakan dengan aplikasi-aplikasi tersebut, sehingga kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia luar secara langsung menjadi otomatis berkurang, dan hal ini akan membawa dampak buruk dalam kehidupan karena akan menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh. Pada zaman serba modern ini dari kalangan anak-anak hingga dewasa

menggunakan *gadget* sebagai kebutuhan primer yang selalu di bawa kemana-mana.

Sebagai contoh, anak sekolah dasar yang sejak kecil dibekali *gadget* oleh orangtuanya pastilah dia akan ketergantungan pada *gadget* tersebut karena terus-menerus bermain *game* dan aktif dimedia sosial. Tentunya hal tersebut bukan hal yang positif jika dibiarkan karena semangat belajar anak akan menurun dan cenderung ingin menyendiri dibandingkan bermain dan bertatap muka langsung dengan teman-teman sebayanya, sehingga akan munculah sifat individualis pada anak yang menyebabkan anak menjadi asing terhadap lingkungan sekitarnya sendiri. Maka, penting kiranya sebagai orangtua dan guru sebagai pendidik untuk mencari solusi dari hal ini, karena anak-anak adalah penerus bangsa yang harus di didik dengan sangat baik.

Menyikapi permasalahan di atas, maka guru sebagai pendidik dapat melakukan pembenahan pola pikir pada anak dengan cara menggunakan cara-cara yang menarik dalam belajar sehingga anak akan menjadi tertarik untuk belajar tidak selalu bergantung pada *gadget*-nya. Selain cara atau metode dan media pembelajaran yang harus dibenahi untuk menyikapi akibat atau dampak buruk dari globalisasi adalah harus adanya mata pelajaran yang mendukung mengenai hal ini, dalam hal ini terdapat mata pelajaran yang memiliki kaitan dengan hal tersebut, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan. Pada dasarnya pendidikan kewarganegaraan akan mempelajari mengenai hal-hal yang berkaitan dengan negara, akan tetapi banyak hal yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, yaitu mengenai ilmu etika dan moral. Diharapkan dengan pendidikan etika dan moral ini akan memberi pemahaman dan dampak baik pada anak, karena dewasa ini kepekaan

sosial menjadi sangat rendah akibat sikap individualis masyarakat yang hanya beraktivitas sesuai kebutuhannya saja.

Terkait dengan pembahasan di atas, maka perlu dipahami lebih lanjut mengenai pengertian pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan diartikan bahwa ilmu kewarganegaraan yang mengajarkan warga negara menjadi masyarakat yang memiliki nilai-nilai, budi pekerti, hak dan kewajiban di suatu negara agar setiap hal yang dilakukan warga negara sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan diharapkan mampu membawa masyarakat Indonesia menjadi warga negara yang memiliki kepribadian dan konsisten serta mampu mewujudkan nilai-nilai Pancasila dalam menjalankan proses kehidupan. Siswa sebagai individu dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan-kemampuannya, karena siswa akan dihadapkan pada abad 21 dimana Teknologi, Informasi dan Komuniasi menjadi hal yang paling dibutuhkan. Oleh sebab itu, pembekalan harus dimulai sejak dini tentang informasi-informasi yang siswa butuhkan untuk menghadapi berbagai persoalan-persoalan yang timbul akibat perkembangan zaman. Penelitian yang dilakukan di MI Taajul Ulum ini merupakan kegiatan untuk memberikan sumbangsih dan upaya penggunaan model pembelajaran *mind map* terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa.

Menurut penelitian terdahulu siswa memiliki anggapan bahwa PKn adalah pelajaran yang membosankan karena menuntut mereka untuk menghafal. Selain itu, intensitas jam pelajaran PKn yang lebih sedikit dibandingkan mata pelajaran yang lain juga cenderung membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta guru yang hanya menyajikan materi dengan model pembelajaran yang berpusat

pada guru tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi monoton.<sup>1</sup>

Saniyah dkk, pernah melakukan penelitian serupa, dari hasil penelitiannya mengemukakan bahwa, ditemukan fakta dilapangan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar terutama pada pemahaman konsep, gagasan serta ide mengenai PKn. Dalam penyampaian pelajaran PKn para guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Hal ini dikarenakan sebagian besar guru belum mengenal model dan metode pembelajaran yang inovatif. Sehingga dalam pembelajaran PKn, model mengajar guru terkesan monoton. Akibatnya siswa merasa bosan saat pelajaran PKn karena setiap pelajaran berlangsung siswa hanya disuruh mendengarkan ceramah guru, kemudian mencatat pelajaran dan mengerjakan tugas-tugas dari guru.<sup>2</sup>

Dari beberapa penelitian serupa yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyebab atau faktor utama rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran PKn adalah masih menggunakan *direct instruction* yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

Selain informasi di atas, untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini maka dilakukan wawancara mengenai keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn yang dinyatakan kurang, dari hasil wawancara menunjukkan bahwa kurangnya minat atau keantusiasan siswa dalam mengikuti mata pelajaran PKn, selain itu siswa hanya dapat mencatat sesuatu yang dikatakankan guru mereka. Adapun faktor yang mempengaruhinya adalah guru masih menggunakan pembelajaran

---

<sup>1</sup>Lia Purnamasari, Penerapan *Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKn*, (Skripsi Untirta)

<sup>2</sup>Penerapan *Model Mind Map Dalam Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, (Jurnal: Universitas Sebelas Maret)

langsung tanpa menggunakan media yang menarik perhatian siswa, lalu siswa bosan dengan apa yang guru sampaikan. Akibatnya, siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung satu arah. Pada akhirnya, guru sebagai pendidik harus selalu mempunyai ide atau gagasan dalam mengembangkan pembelajaran PKn, tentu dengan memberikan pembelajaran menarik dan menyenangkan agar siswa senang ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, terlebih pada anak usia sekolah dasar yang masih memiliki sikap dan perilaku yang suka bermain-main dan meniru tingkah laku orang dewasa.

Upaya mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berpusat pada siswa, salah satunya model yang diduga mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta berpusat pada siswa adalah model pembelajaran *mind map*. Penggunaan model yang tepat selalu dikaitkan dengan harapan peningkatan kompetensi siswa dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang memuaskan, tak terkecuali dengan penggunaan *mind map*.

Model *mind map* atau peta pikiran merupakan cara pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dan meningkatkan daya kreatifitas siswa.

Peta pikiran adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru.<sup>3</sup>

Jadi, dari penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan mengatakan bahwa kurangnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran PKn disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal siswa

---

<sup>3</sup>Silberman L Malvin, *Active Learning*. (Yogyakarta: PustakaInsan Madani), 188

yang belum menyadari pentingnya pelajaran PKn, dan kedua adalah faktor eksternal yaitu dari guru yang mengajar secara searah dan tidak menggunakan media dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran sehingga pencapaian tujuan pembelajaran tidak tercapai, maka pada penelitian ini akan dilakukan untuk mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut dengan cara penelitian di Sekolah MI Ta'ajul Ulum yang bertempat di Cikoromoy Kabupaten Pandeglang-Banten, dengan judul “Pengaruh Penerapan model pembelajaran *Mind Map* terhadap Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”, kemudian dari penelitian ini diharapkan akan membawa dampak baik dan solusi dalam pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi guru.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman konsep pada pelajaran PKn, sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan siswa dalam memahaminya
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran langsung, sehingga kurang memacu keterlibatan siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran
3. Rendahnya minat siswa pada pelajaran PKn
4. Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan mereka dimasa mendatang.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan di batasi pada pembelajaran yang menggunakan Model *Mind Map* Terhadap Pemahaman Konsep pada mata pelajaran PKn Kelas IV pahlawanku kebanggaanku.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana pengaruh penerapan Model *mind map* terhadap pemahaman konsep pada mata pelajaran PKn kelas IV Pahlawanku Kebanggaanku?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui pengaruh model *Mind Map* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PKn Kelas IV pahlawanku kebanggaanku”

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Dimana sumbangan tersebut dapat berbentuk:

#### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka pembinaan kemampuan guru melalui keaneka ragaman model pembelajaran yang dianggap positif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa

- b. Sebagai kajian pustaka bagi mereka yang akan melaksanakan penelitian dalam bidang yang sama dimasa mendatang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep siswa, memberikan pengalaman serta memberikan suasana yang menyenangkan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran
- 2) Menerapkan bimbingan yang nyata pada siswa akan pentingnya mempelajari PKn, dan menumbuhkan pengertian bagi mereka bahwa PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat menumbuhkan sikap nasionalisme warganegara.

### b. Bagi Guru

- 1) Untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran bahasan pada mata pelajaran PKn;
- 2) Membantu mencari alternative pembelajaran yang efektif serta memberikan wawasan baru untuk meningkatkan pembelajaran

### c. Bagi sekolah

Memberi masukan untuk mengetahui pengolahan pembelajaran rangka perbaikan pembelajaran khususnya mata pelajaran PKn.

### d. Bagi Peneliti

1. Dapat mengaplikasikan kemampuan dalam melakukan penelitian pre eksperimen, serta dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam perencanaan proses pembelajaran yang baik dan terarah.



2. Dapat mengaplikasikan model pembelajaran *mind map* di sekolah dengan baik.

### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan skripsi ini, maka peneliti menyusun skripsi dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

**BAB I** adalah pendahuluan; terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

**BAB II** adalah kajian teori; penelitian terdahulu, kerangka berfikir, pengejukan hipotesis

**BAB III** adalah metodologi penelitian; terdiri dari waktu dan tempat, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrument penelitian, dan analisis data

**BAB IV** adalah hasil penelitian; terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan

**BAB V** adalah penutup; terdiri dari kesimpulan dan saran