

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku individu dengan interaksi pada lingkungannya (Hamalik, 2001). Belajar merupakan sebuah kegiatan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotor dan sikap. Seiring dengan perkembangan zaman masyarakat semakin sadar mengenai pentingnya belajar dan pendidikan. Pendidikan juga merupakan salah satu amanat dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pada alinea keempat yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan dengan tujuan untuk mencerdaskan anak bangsa yang beriman, bertaqwa, aktif, kreatif, berbudi pekerti yang baik dan cinta tanah air sehingga dapat menyelesaikan persoalan yang terjadi dilingkungannya. Secara garis besar pendidikan Indonesia diharapkan dapat membina dan mencetak generasi penerus dengan kapabilitas yang tercantum pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional.

Sejalan dengan isi Undang-Undang tersebut di atas, maka kualitas pembelajaran di sekolah harus bersifat inovatif, kreatif, aktif dan menyenangkan sehingga tidak membuat siswa merasa bosan. Dalam proses pembelajaran harus terdapat interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa serta sumber belajar yang saling mempengaruhi satu sama lain. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena guru yang merancang dan mengatur seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Cara guru merencanakan hingga menyampaikan pembelajaran tentunya berdampak pada hasil belajar siswa. Guru harus mengetahui strategi yang dipakai pada mata pelajaran dan materi pelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan target karena hasil belajar merupakan salah satu aspek yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Juniati dan Widiana, 2017). Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus mampu merancang berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka belajar dan

mencari pengetahuan sehingga guru tidak hanya bertugas menyampaikan pengetahuan kepada siswa tetapi juga mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa dengan maksimal. Dengan adanya berbagai aktivitas belajar yang diciptakan oleh guru, siswa dapat memiliki kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupannya kelak.

Pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran PKn. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat (1) dijelaskan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang ditujukan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air serta rasa persatuan dan kesatuan. Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar yang merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga Negeranya untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktivitas menanamkan kesadaran pada generasi muda yang mana demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat (Zamroni (dalam Aji, 2014:28). PKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan. Tujuan dari PKn adalah untuk membentuk watak warga Negara yang baik yaitu yang tahu, mau dan sadar akan pentingnya persatuan dan kesatuan.

Dalam pembelajaran PKn banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai pendekatan, model atau metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Contohnya dengan melakukan diskusi atau kerja kelompok. Selain itu, guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran PKn. Keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi siswa sangatlah penting, guru harus mampu merancang berbagai aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa karena pada diri siswa terdapat banyak sekali potensi yang harus dikembangkan secara maksimal. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator yang mampu membimbing dan mengamati setiap aktivitas siswa dalam belajar.

Pada kenyatannya, berdasarkan pengamatan dan wawancara pada guru kelas yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran PKn siswa terlihat pasif. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Dalam pembelajaran PKn tidak nampak pembelajaran secara berkelompok yang menyebabkan interaksi antar siswa selama proses pembelajaran jarang terjadi. Siswa hanya menyimak penjelasan dari guru saja yang menyebabkan aktivitas yang dapat dilakukan siswa di kelas hanya mendengar dan mencatat saja. Keterampilan berkomunikasi siswa masih rendah karena siswa tidak mampu untuk saling bertukar informasi antar teman maupun kelompok serta pengetahuan siswa mengenai PKn tidak sebaik mata pelajaran lainnya, terkhusus pada level kognitif C1 sampai C3. Pada mata pelajaran PKn siswa belum bisa mencapai level kognitif C4 sampai C6 karena pada tahap C1 sampai C3 pun siswa masing kurang.

Adapun penemuan lain yang ditemukan oleh peneliti yaitu kebanyakan siswa belum mampu untuk mengkomunikasikan apa yang ada dalam pikirannya dengan baik, seperti mengemukakan pendapat atau mengajukan pertanyaan. Jika hal seperti ini terus menerus dibiarkan, maka dikhawatirkan siswa tidak dapat secara maksimal mengembangkan pengetahuan dan potensi yang dimilikinya. Jika hal tersebut terus menerus terjadi maka tujuan pembelajaran pun tidak akan tercapai dengan baik.

Dengan adanya permasalahan tersebut, guru dapat melakukan berbagai upaya untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Misalnya guru dapat menerapkan berbagai model atau metode pembelajaran di kelas. Guru harus mampu melatih siswa untuk belajar berkomunikasi dengan teman, belajar secara berkelompok dan melatih kemampuan siswa berdiskusi dalam memecahkan suatu permasalahan. Dengan adanya aktivitas tersebut, siswa akan memiliki pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat berguna bagi kehidupannya kelak. Pembelajaran seharusnya tak lagi berpusat pada guru, namun pembelajaran merupakan berbagai aktivitas menyenangkan yang dilakukan siswa dalam rangka belajar.

Pembelajaran yang disajikan oleh guru harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus mengetahui tahap perkembangan kognitif siswa, tahap perkembangan usia anak sekolah dasar. Siswa usia sekolah dasar berada dalam

tahap operasi konkret. Pada tahap operasi konkret pelaksanaan pembelajaran harus disajikan dengan benda-benda atau hal-hal yang konkret sehingga akan mempermudah siswa dalam mempelajari suatu konsep serta harus mengaitkan antara konsep dengan kehidupan nyata yang terjadi di masyarakat sehingga pembelajaran yang dilakukan akan bermakna bagi siswa dan bermanfaat bagi hidupnya.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah pembelajaran kooperatif (Isjoni, 2009). *Cooperative learning* tipe *Think Pair and Share* merupakan salah satu model yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran PKn. Penggunaan model *think pair and share* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan bekerja kelompok untuk bekerja sama saling membantu. Metode ini dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu, dalam pembelajaran siswa akan dihadapkan pada soal-soal atau pemecahan masalah. *Think pair and share* tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, namun juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman secara langsung dan memberikan dampak positif.

Penggunaan model pembelajaran *think pair and share* dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk membantu dan mewadahi kegiatan pembelajaran lebih aktif lagi terutama media yang berbasis teknologi. Salah satunya adalah media *google jamboard* yang merupakan papan pintar interaktif yang dapat digunakan siswa dan guru untuk berkolaborasi menggunakan papan virtual sehingga siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan dan menuangkan hasil buah pikirnya kedalam sebuah tulisan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi dan kondisi serta media yang digunakan. Lokasi yang dipilih oleh peneliti berbeda dengan lokasi penelitian sebelumnya. Penelitian ini belum dilakukan di lokasi tersebut. Dengan kondisi yang juga berbeda tidak menutup kemungkinan jika hasil dari penelitian ini akan berbeda dari penelitian sebelumnya. Selain itu, peneliti juga

menggunakan media pembelajaran *Google Jamboard*, dimana media ini merupakan media yang masih jarang digunakan bahkan belum digunakan di lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil pengamatan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Rahayu 06 khusus pada mata pelajaran PKn dab kelas V dengan menerapkan model pembelajaran *Think Pair and Share* dan mengambil judul “Pengaruh Penerapan *Cooperative Learning: Think Pair and Share* Berbantuan *Google Jamboard* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan *cooperative learning* tipe *think pair and share* berbantuan *google jamboard* mata pelajaran PKn?
2. Bagaimana tahap implementasi *cooperative learning* tipe *think pair and share* berbantuan *google jamboard* di mata pelajaran PKn kelas V?
3. Apakah ada pengaruh *cooperative learning* tipe *think pair and share* berbantuan *google jamboard* terhadap hasil belajar pembelajaran PKn di kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan pada rumusan masalah di atas, tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *cooperative learning* tipe *think pair and share* dengan berbantuan *google jamboard* terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran PKn.

Selain tujuan umum, terdapat pula tujuan khusus dalam penelitian ini yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana rancangan *cooperative learning* tipe *think pair and share* berbantuan *google jamboard* mata pelajaran PKn.
2. Untuk mengetahui bagaimana tahap implementasi *cooperative learning* tipe *think pair and share* berbantuan *google jamboard* di mata pelajaran PKn kelas V.

3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *cooperative learning* tipe *think pair and share* berbantuan *google jamboard* terhadap hasil belajar pembelajaran PKn di kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti yakni:

- a. Peneliti dapat mengetahui bagaimana rancangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *think pair and share* dengan berbantuan *google jamboard* pada mata pelajaran PKn khususnya di kelas V.
- b. Peneliti dapat memahami bagaimana tahapan penerapan pembelajaran kooperatif dengan model *think pair and share* berbantuan *google jamboard* pada mata pelajaran PKn di kelas V.
- c. Peneliti dapat mengetahui pengaruh penerapan *cooperative learning* tipe *think pair and share* berbantuan *google jamboard* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian yang didapatkan oleh siswa yaitu mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran yang baru. Meningkatkan antusias dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak sepenuhnya berpusat pada guru. Memberikan pengetahuan baru kepada siswa mengenai cara menggunakan *website google jamboard* serta membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran PKn khususnya pada materi persatuan dan kesatuan.

3. Bagi Guru

Manfaat yang didapatkan oleh guru dengan adanya penelitian ini adalah guru mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn. Guru juga mendapat ilmu baru mengenai penggunaan *google jamboard* pada saat kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat mengembangkan rancangan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif

serta turut menggunakan teknologi dalam pelaksanaan kegiatannya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyusun struktur organisasi skripsi sebagai berikut:

1. BAB I pendahuluan, yang terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II kajian pustaka, membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan variabel yang akan diteliti. Teori-teori ini terdiri: *cooperative learning*, model pembelajaran *think pair and share*, *google jamboard*, hasil belajar siswa, pembelajaran PKn di sekolah dasar dan penelitian yang relevan. Pada bagian selanjutnya diuraikan pula kerangka berpikir berdasarkan permasalahan yang terjadi serta hipotesis yang bertujuan sebagai dugaan awal dari penelitian yang dilakukan.
3. BAB III metode penelitian, yang isi babnya membahas mengenai desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta teknis analisis data.
4. BAB IV temuan dan pembahasan, yaitu membahas temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan.
5. BAB V merupakan bab penutup yang didalamnya terdiri dari: kesimpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian.