

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan globalisasi saat ini menuntut adanya upaya untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas ini memerlukan kerjasama dalam proses pengembangan keterampilannya. Menurut Dewi (2021) mengemukakan bahwa tantangan yang ditimbulkan oleh globalisasi merupakan tanggung jawab bersama yang harus dihadapi oleh berbagai pihak, termasuk lembaga pemerintah, pendidikan, masyarakat, dan keluarga. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas SDM adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Hal ini bertujuan untuk menjadikan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpengetahuan, cerdas, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Arandhea & Simanjuntak, 2023). Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan siswa, dan salah satu implementasinya dengan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan pada peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut Gom (2023) proses pembelajaran bertujuan agar siswa mampu mengetahui materi yang diberikan oleh guru dan meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memegang kunci peran dalam meningkatkan mutu pendidikan serta bertanggung jawab untuk mengelola, membimbing, dan menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Dewi (2021) bahwasannya guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dalam memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Seorang pendidik harus memiliki banyak ide dalam menciptakan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Perlu adanya penggunaan model, strategi, dan teknik pembelajaran

khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki tujuan yaitu untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam diri peserta didik sejak dini. Peserta didik dapat mengembangkan wawasan dan sikap yang sesuai dengan nilai Pancasila. Selain itu, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Dewi, D. A. 2021).

Menurut penelitian Anton Handoko Putro dan Bambang Sumardjoko (2023) menyatakan bahwa mata pelajaran pendidikan dan kewarganegaraan masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang memperoleh peminatan yang cukup rendah oleh peserta didik. Permasalahan tersebut disebabkan oleh perasaan jenuh mereka terhadap materi PPKn yang dianggap membosankan, kurangnya dorongan minat terhadap mata pelajaran PPKn, kurangnya rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi PPKn karena kesulitan dalam membaca buku PPKn yang dianggap terlalu panjang dan sulit untuk dipahami, serta penggunaan metode ceramah oleh guru yang membuat peserta didik menjadi pasif selama proses pembelajaran, sehingga memperoleh hasil belajar yang rendah.

Dengan masalah tersebut menuntut guru sebagai seorang pendidik terutama pada mata pelajaran PPKn memerlukan strategi yang tepat digunakan pada saat proses pembelajaran. Peserta didik sekolah dasar memiliki rasa cepat bosan, memiliki tingkat konsentrasi yang rendah, dan selalu tertarik untuk bermain. Maka dari itu, pendidik perlu menggunakan model yang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang akan dipakai sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta lingkungan. Pemilihan model ini akan membantu pendidik untuk mencapai tujuan dengan baik. Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran peserta didik cenderung duduk, diam, dan hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Kecenderungan tersebut membuat kendala bagi guru terhadap penguasaan materi peserta didik yang menjadi sebuah tolak ukur kualitas pendidikan di Indonesia.

Dari permasalahan yang ada, memberikan tantangan baru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Memperbaiki proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik permasalahan di atas. Penerapan model pembelajaran kooperatif cocok dilakukan dalam memperbaiki permasalahan tersebut dengan menerapkan model

kooperatif tipe *Inside Outside Circle (IOC)*. Pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh David Johnson dan Roger Johnson (dalam Ardianti et.al., 2021) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran melalui kegiatan belajar secara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Alfiana (2022) model *Inside Outside Circle (IOC)* adalah model pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang lebih memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggali informasi untuk memudahkan dalam memahami materi yang dipelajari. Model *Inside Outside Circle (IOC)* memberikan kesempatan untuk siswa berperan aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan keterampilan sosial dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan pemahaman materi yang dapat dikuasai oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran untuk dijadikan sebagai sebuah alat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi dalam proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020) . Media pembelajaran kartu dapat membantu siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan media kartu siswa akan lebih tertarik untuk mengetahui isi kartu yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Media kartu dengan tampilan menarik memberikan kesan pembelajaran aktif dan menarik yang akan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan semangat peserta didik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Menurut Silberman (dalam Maisaroh, et al., 2023) media kartu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk memahami materi pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media kartu pintar yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan media kartu pintar ini memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Pada kegiatan pembelajaran PPKn yang sedang berlangsung peserta didik masih terlihat pasif dalam pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru, dan kurangnya interaksi antar peserta didik selama kegiatan berlangsung. Selain itu, permasalahan yang ditemui pada saat kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya rasa percaya diri peserta didik, merasa takut untuk mengemukakan pendapat, dan kebanyakan peserta didik masih belum mampu

memahami materi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada saat kegiatan pembelajaran PPKn di kelas yang dihadapi oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, maka seorang guru dituntut untuk dapat memiliki keterampilan dalam memilih model pembelajaran baik secara kecocokan, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari beragam model pembelajaran memilih model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* yang cocok diterapkan pada saat pelajaran PPKn. Model pembelajaran ini yaitu membentuk sebuah lingkaran kecil dan lingkaran besar dimana setiap peserta didik akan saling berhadapan untuk memberikan informasi yang telah didapatkan kepada pasangannya. Pembelajaran ini akan mendorong peserta didik untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, memiliki rasa percaya diri, dan mampu melatih siswa untuk berkomunikasi bersama teman. Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Vygotsky (1978) yang mengemukakan bahwa aktivitas kolaboratif antar anak dapat mendorong pertumbuhan dan lebih suka bekerja sama dengan orang lain. Model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* ini mencoba memberikan tanggung jawab terhadap peserta didik mengenai penguasaan materi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Umi Sohra (2019) bahwa: terdapat perbedaan hasil belajar kognitif ketika sebelum menggunakan model *Inside Outside Circle (IOC)* hasil belajar kognitif siswa rendah berbeda ketika setelah menggunakan model *Inside Outside Circle (IOC)* mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Begitu pula dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Aruni Haq (2023) yaitu terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah menggunakan model *Inside Outside Circle (IOC)*. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa dapat diukur berdasarkan taksonomi Bloom yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Berdasarkan latar belakang di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* Berbantuan Media Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PPKn”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latarbelakang permasalahan yang akan diteliti mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PPKn. Dapat disimpulkan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh hasil belajar kognitif siswa mengenai hak dan kewajiban dalam menghemat energi pada mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar terhadap siswa kelas III SDN 129 Rancasawo Margasari?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif siswa mengenai hak dan kewajiban dalam menghemat energi pada mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model tersebut terhadap siswa kelas III SDN 129 Rancasawo Margasari?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar terhadap hasil belajar. Sejalan dengan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kognitif siswa mengenai hak dan kewajiban dalam menghemat energi pada mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar terhadap siswa kelas III SDN 129 Rancasawo Margasari.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa mengenai hak dan kewajiban dalam menghemat energi pada mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model tersebut terhadap siswa kelas III SDN 129 Rancasawo Margasari

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dan pemahaman dalam upaya meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar pada siswa kelas III sekolah dasar dan tahapan penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu sebagai refleksi peneliti untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai meningkatkan hasil belajar PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkannya lebih lanjut.

b. Bagi Siswa

- 1) Sebagai wahana baru dalam proses pembelajaran PPKn dengan *Inside Outside Circle (IOC)* berbantuan media kartu pintar.
- 2) Meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn dengan mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Sebagai sarana untuk belajar lebih percaya diri dan berani mengemukakan pendapat.
- 4) Menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

c. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Mengembangkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PPKn di sekolah.
- 3) Sebagai sarana untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.
- 4) Membantu dan menciptakan pembelajaran yang variatif dan bermakna.

d. Bagi Sekolah

- 1) Menciptakan lulusan yang memiliki hasil belajar tinggi dalam mata

pelajaran PPKn dan menumbuhkan cinta tanah air terhadap peserta didik.

2) Sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran yang berkualitas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur dalam isi keseluruhan skripsi ini dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut ini:

BAB I Pendahuluan

Pada BAB I ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* Berbantuan Media Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PPKn”. Adapun rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti. Tujuan yang telah dibuat oleh peneliti. Manfaat penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti dan struktur organisasi skripsi yang sudah meringkas secara singkat mengenai pembahasan dari setiap bab yang tertulis dalam skripsi ini secara deskripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Pada BAB II ini menjelaskan mengenai teori-teori yang ditulis oleh peneliti. BAB ini menjelaskan teori-teori yang sudah tercantum dalam variabel judul skripsi.

BAB III Metode Penelitian

Pada BAB III ini berisi penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada BAB IV ini berisi mengenai temuan hasil penelitian dan pembahasan. Temuan dan hasil pembahasan yang telah dilakukan meliputi pengolahan data dan pembahasan.

Bab V Kesimpulan

Pada BAB V ini menyajikan kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan yang disimpulkan dengan uraian padat dan berisi saran dari penulis terhadap hasil analisis yang telah dilaksanakan.