

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam suatu peradaban bangsa. Negara yang hebat dengan kualitas pendidikan yang baik Negara yang bisa maju dan mendominasi dunia adalah Negara yang memahami pentingnya pendidikan secara strategis. Pendidikan nasional Indonesia mengacu pada pengembangan pemberdayaan dan pembentuk karakter peserta didik. (yossy Rizqiyani, 2022:954).

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena pendidikan merupakan sarannya membentuk moral dan kepribadian.(Abdul Gani Jamora Nasution, 2024:131)

Pendidikan ditingkat dasar memainkan peran utama dalam membentuk dasar pengetahuan, Keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan bagi perkembangan anak-anak.Saat luas menjadi krusial, pendekatan pembelajaran disekolah dasar menjadi lebih kritis dari sebelumnya. Oleh karena itu, Pengolahan pembelajaran menjadi kunci utama dalam merancang suatu lingkungan belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga mampu memicu keinginan belajar dan eksplorasi pada siswa (Safran Hasibuan, 2024:40).

Kurikulum Merdeka Belajar mencakup beberapa kompetensi khususnya pada jenjang pendidikan dasar salah satunya yaitu pembelajaran ppkn dalam proses pendidikan disekolah. Pembelajaran ppkn memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat

Menurut Kepmendikbud No.33 Tahun 2022 Tentang perubahan dan atas keputusan kepala badan standar, Kurikulum dan Asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka mencakup capaian pembelajaran di akhir jenjang pendidikan anak usia dini pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.

Kemampuan psikososial anak usia sekolah dasar adalah kemampuan menghasilkan karya, berinteraksi dan berprestasi dalam belajar berdasarkan kemampuan diri sendiri (Keliat et al,2011) .Usia sekolah dasar disebut masa intelektual atau masa keserasian sekolah dalam pencapaian perkembangan industri dimana tahapan ini juga merupakan tahap dimana tugas tumbuh kembang yang diharapkan adalah bisa menyelesaikan sesuatu dengan produktif secara bertahap, tetapi jika tahap tidak tercapai maka akan merasakan adanya kegagalan dan kemenangan.Jika tugas tumbuh kembang diatas tidak bisa dicapai dengan maksimal maka anak akan lebih cenderung menjadi lebih agresif rendah diri dan merasa gagal sehingga akan menjadi sebuah masalah kesehatan jiwa.

Selain itu hambatan atau kegagalan dalam mencapai kemampuan ini menyebabkan selain anak merasa rendah dan sehingga pada masa dewasa anak dapat mengalami hambatan dalam bersosialisasi (Keliat et al 2011).Selain itu akibat dari tumbuh kembang yang tidak tercapai diri dan tidak punya strategi koping positif sehingga anak cenderung menjadi korban bullying oleh teman-teman sebayanya (Wolke et al,2015).Tentunya menjadi korban bullying akan membuat anak tersebut depresi hingga menjadi resiko gangguan jiwa Zhang et al, (2019).

Tujuan pendidikan Nasional sesuai dengan undang-undang No.20 Tahun 2003 yaitu, pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya dan diarahakan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan.(Noor, 2018:123).

Siswa pada usia 7-12 tahun berada pada periode operasional konkret. Mereka belum dapat memahami materi yang abstrak namun memiliki rasa ingin, Minat dan perhatian, dan daya fantasi yang tinggi. Jika guru ingin memanfaatkan susasana psikologis secara tepat dan baik, maka pembelajaran ppkn harus menggunakan media sebagai alat untuk mengkonkretkannya. Menurut (Nabila,2021:69) “Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut berbagai upaya untuk menyiapkan kondisi,sarana /prasarana,kegiatan, pendidikan dan kurikulum yang mengarah kepada pembentukan watak dan budi pekerti generasi muda bangsa harus memiliki landasan yuridis yang kuat (Wiyono, 2016:132).

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan proses peserta didik dalam arti bahwa proses dan hasil pendidikan tersebut harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk melakukan proses belajar untuk memperluas wawasan, belajar untuk membangun kemampuan berbuat, belajar untuk hidup dan berkehidupan, dan belajar untuk hidup bernegara.(Muhammad Akbal, 2016:54).

Pendidikan Kewarganegaraan di SD merupakan salah satu tali ajar untuk mengimplementasikan nilai atau norma sebagai pendidikan karakter siswa. Tujuan dari ppkn itu sendiri yang menciptakan peserta didik yang memiliki jiwa demokratis sebagai warga Negara yang baik, serta memiliki karakter seperti yang terkandung dalam nilai pancasila. (Rambe & Apriani, 2021:90).

Tujuan adanya pendidikan kewarganegaraan para peserta didik menjadi warga Negara yang cerdas dan baik berdasarkan nilai-nilai pancasila. Adapun warga Negara yang menguasai pengetahuan, sikap dan nilai dan juga salah satu wujud penanaman jiwa nasionalisme dan patriotism serta sebagai aktualisasi nilai-nilai pancasila, dengan penerapan proses pembelajaran diorganisasikan dalam bentuk belajar sambil berbuat, belajar memecahkan masalah social, belajar melalui interaksi social kultural sesuai dengan konteks kehidupan masyarakat.(Sutrisno, 2016:29).

Kewarganegaraan artinya keanggotaan yang menunjukkan hubungan atau ikatan antara Negara dengan warga Negara. Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata kuliah pendidikan tinggi. Landasan hukum m dari pkn ialah undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pasal 37 ayat 2, disebutkan bahwa isi kurikulum setiap jalur,jenis, dan jenjang pendidikan wajib memuat yaitu: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan dan bahasa.(Nasution, n.d:23.).

Salah satu faktor penyebab kurangnya kualitas proses belajar adalah media pembelajaran kurang memadai sehingga diperlukan suatu usaha untuk mengembangkan dan memperbarui perangkat tersebut dengan inovasi-inovasi terbaru.

Media adalah pengantar suatu pesan belajar, suatu perantara dalam belajar untuk dapat merangsang pikiran peserta didik yang terlibat dari pembelajaran tersebut, oleh sebab itu dalam meningkatkan kemampuan representasi para peserta didik seorang pengajar dapat mendesain media yang digunakan oleh pendidik berupa media kargur pembelajaran yang telah didesain

sem menarik mungkin agar peserta didik tertarik untuk proses pembelajaran. (Nirwana Anas, 2022:128).

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Media dapat mempengaruhi belajar karena dapat menarik perhatian, meningkatkan minat belajar mengembangkan iklim belajar, dan menciptakan keberterimaan ide-ide dan pandangan dalam belajar (Yaumi, 2017:18).

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan seperti media visual, audio audio visual, grafis, dan lain sebagainya. Pemakaian media pembelajaran juga harus memperhatikan tahap perkembangan peserta didik. Ada banyak ahli yang menjelaskan mengenai tahap-tahap perkembangan, salah satunya adalah Jean Piaget. Dalam hal ini, anak usia sekolah dasar yang berkisar pada usia 6-12 tahun menurut teori kognitif oleh Jean Piaget, mereka adalah individu yang berada dalam tahap operasional konkrit. Penggunaan logika telah cukup matang, namun hal ini hanya terjadi pada objek fisik yang ada (nyata). Tanpa adanya objek fisik dihadapan mereka anak akan sulit menyelesaikan tugas-tugas logikanya. Oleh sebab itu, media yang berfungsi memberikan pengalaman empiris adalah yang hal dibutuhkan dalam pembelajaran, khususnya usia sekolah dasar. Maka dapat dipahami apabila pembelajaran tidak disampaikan dengan contoh yang konkrit, maka pemahaman anak akan mengambang dan berimbas pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Kembali lagi, media yang digunakan haruslah menarik dan interaktif. Media yang menarik akan dapat dengan mudah mengalihkan fokus anak kepada media pembelajaran yang ada. Sedangkan media yang interaktif dimaksudkan sebagai media yang turut melibatkan anak baik dalam pembuatan ataupun penggunaannya. Salah satu media yang dapat dicoba adalah media kargur (kartun Garuda). Media kargur adalah media pembelajaran yang bisa dikatakan dengan media kartun Garuda, namun kargur juga dapat menjadi penarik minat bagi siswa sekolah dasar dikelas awal. Media ini juga bisa menjadi media audio visual dimana anak dapat mendengar sekaligus melihat apa yang dibahasakan oleh gurunya.

Dalam pengembangan yang akan dilakukan pada proses pengembangan media pembelajaran yang menggunakan metode yang mengacu kepada kerangka pikir Thiagarajan dan Semmel yang meliputi tahap *define* (penetapan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran). Pada tahapan ini akan membentuk proses pengembangan media

pembelajaran khususnya media kargur dalam meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada siswa kelas 2. (Finnajah,M.,Kurniawan,E. S., & Fatmaryanti, S. D. 2016)

Menurut Rohani, 2020:102 Menyatakan bahwa Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut:

- a. Dapat membantu kemudahan belajar siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian.
- b. Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat mewujudkan dalam bentuk konkrit. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan.
- c. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak menonton salah satu factor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran,khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh siswa, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah dimana siswa hanya menjadi pendengar saja.
- d. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain. Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga.

Cara mengembangkan media pembelajaran ini adalah dapat digunakan dan bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan hasil representasi siswa, Maka dengan media ini guru mencoba memakai media ini supaya ada perbedaan antara guru tidak memakai media, Maka dalam media terdapat materi mengenai simbol-simbol pancasila, materi ini akan diterapkan oleh guru, Jadi guru membandingkan tidak memakai media apakah siswa itu paham dan bisa

mengulas kembali/ mempresentasikan pemahaman mereka apa yang sudah dijelaskan oleh guru (Dewi, 2018).

Cara meningkatkan representasi siswa dalam media kargur ini ialah dengan cara mengajak siswa menuangkan ide-idenya yang dimiliki oleh setiap siswa dalam membentuk representasi berupa representasi visual (gambar), simbolik persamaan atau ekpresi lainnya). Dan verbal (kata-kata atau teks tertulis). Hal ini dimaksudkan sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep, menghubungkan konsep pembelajaran dan memecahkan sebuah permasalahan serta membantu mengomunikasikan gagasan mereka dalam memecahkan masalah kepada orang lain (Kusumaningrum, 2022:6)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

- a. Sebagian besar guru mata pelajaran PPKn belum memakai media kargur yang dapat membuat siswa lebih aktif saat proses pembelajaran, di kelas 2 MIN 7 Kota Medan
- b. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual atau media kartun garuda belum banyak dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran PPKn di kelas 2 di MIN 7 Kota Medan
- c. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar pada pembelajaran PPKn.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mencegah terjadinya salah pengertian dan pengakajian fokus terhadap pokok pembahasan pada penelitian ini, maka penulis membatasi kajian penelitian ini sebagai berikut:

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau

laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

b. Media

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau informasi yang bertujuan untuk memerintahkan dengan tujuan memberikan pengajaran. Dalam proses melakukan pembelajaran ada upaya yang harus dilakukan dalam perancangan media pada proses pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan oleh tenaga pengajar yaitu merencanakan serta melaksanakan pelajaran dengan maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik agar dapat meningkatkan serta mengembangkan daya tarik belajar siswa.

c. Representasi

Representasi adalah kemampuan siswa mengkomunikasikan ide/gagasan yang dipelajari dengan cara tertentu. Representasi merupakan proses pengembangan mental yang sudah dimiliki seseorang, yang diaplikasikan dalam berbagai model pembelajaran yaitu dalam bentuk verbal, gambar, benda konkret, tabel, model-model manipulatif atau media yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih terperinci kepada siswa.

d. Cara Mengembangkan Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini adalah dapat digunakan dan bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan hasil representasi siswa, Maka dengan media ini guru mencoba memakai media ini supaya ada perbedaan antara guru tidak memakai media, Maka dalam media terdapat materi mengenai simbol-simbol pancasila, materi ini akan diterapkan oleh guru, Jadi guru membandingkan tidak memakai media apakah siswa itu paham dan bisa mengulas kembali/ mempresentasikan pemahaman mereka apa yang sudah dijelaskan oleh guru.

D. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran kargur untuk proses pembelajaran PPKn siswa pada kelas 2 MIN 7 Kota Medan?

- 2) Bagaimana kepraktisan menggunakan media kargur dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas 2 MIN 7 Kota Medan?
- 3) Bagaimana keefektifan media kargur terhadap representasi siswa setelah menggunakan media kargur pada siswa kelas 2 MIN 7 Medan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk Mengetahui kevalidan media pembelajaran kargur untuk proses pembelajaran PPKn siswa pada kelas 2 MIN 7 Kota Medan
2. Untuk Mengetahui kepraktisan menggunakan media kargur dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas 2 MIN 7 Kota Medan
3. Untuk Mengetahui keefektifitasan media kargur terhadap representasi siswa pada kelas 2 MIN 7 Medan?

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk bahan ajar PPKn MI ini dapat merangsang peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran PPKn di MI. Produk bahan ajar ini juga dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi aktif karena peserta didik tidak hanya terpaku dengan buku LKS saja tetapi praktek secara langsung menggunakan bahan ajar media kargur (Kartun Garuda) Di MI.

G. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasari dengan asumsi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu membuat peserta didik tertantang mampu membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna.
2. Penyampaian muatan materi yang sangat luas sehingga guru kesulitan mengembangkan media pembelajran yang dapat mengefesienkan waktu dan mudah dipelajari oleh peserta didik.

Adapun keterbatasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan hanya memuat materi simbol-simbol Pancasila.
- 2) Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran yang hasilnya berupa media rancangan untuk membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran.
- 3) Produk ini diproduksi secara terbatas karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai suatu istilah-istilah kunci yang dipergunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau informasi yang bertujuan untuk memerintahkan dengan tujuan memberikan pengajaran. Dalam proses melakukan pembelajaran ada upaya yang harus dilakukan dalam perancangan media pada proses pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan oleh tenaga pengajar yaitu merencanakan serta melaksanakan pelajaran dengan maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik agar dapat meningkatkan serta mengembangkan daya tarik belajar siswa.

b. Representasi

Representasi adalah kemampuan siswa mengkomunikasikan ide/gagasan yang dipelajari dengan cara tertentu. Representasi merupakan proses pengembangan mental yang sudah dimiliki seseorang, yang diaplikasikan dalam berbagai model pembelajaran yaitu dalam bentuk verbal, gambar, benda konkret, tabel, model-model manipulatif atau media yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih terperinci kepada siswa.