

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan ialah sebagai awal demi memajukan dan meningkatkan kualitas manusia suatu bangsa. Pada kenyataannya, pendidikan merupakan suatu usaha setiap individu untuk sadar dalam membentuk kepribadian yang lebih berkualitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Mudyahardjo (2016:6) Pendidikan yakni seluruh pengaruh yang diharapkan sekolah pada anak-anak juga remaja, yang dibawa ke sekolah sehingga berkemampuan yang diinginkan serta kesadaran akan segala interaksi sosial dan tanggung jawabnya. Fungsi nyata pendidikan merupakan sarana untuk mendorong perkembangan dan pertumbuhan seluruh potensi manusia.

Pengajaran di sekolah dasar ialah suatu sistem yang digunakan dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap konsep belajar berkelanjutan. Menurut Piaget (dikutip oleh Juwantara, 2019), siswa berada pada fase aktif konkrit. Pada fase tindakan konkrit (7-12 tahun), kematangan anak sudah cukup untuk dapat berpikir logis, namun hal ini hanya berlaku pada benda-benda fisik yang hanya terlihat olehnya pada saat itu. Keahlian yang terlihat dalam fase ini ialah keahlian proses reflektif dalam memandu berpikir logis, meskipun tetap melekat pada objek konkrit. Dari usia perkembangan kognitifnya, anak masih berhubungan pada benda-benda tertentu yang ditangkap melalui indranya. Ketika mempelajari ajaran Pancasila, siswa membutuhkan media yang bisa menjelaskan hal-hal yang dijelaskan pendidik agar tanggap dalam pemahaman siswa. Proses belajar di kelas akan lebih bermakna bila dilakukan melalui pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pembelajaran abad ini menuntut pendidik agar lebih kreatif dan inovatif, serta soft skill dan kemampuan dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dimulai dengan perencanaan pengajaran yang matang dan memperhatikan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat mewujudkan lingkungan belajar yang aktif dan mencapai hasil belajar yang tinggi. Satu dari indikator keberhasilan mengajar seorang guru adalah siswa mencapai hasil belajar yang memuaskan. Menurut Purwanto (2016:44), keberhasilan dalam belajar seringkali dimanfaatkan sebagai alat ukur mengetahui lamanya seseorang menguasai materi yang diberikan.

Menurut Prastowo (2017), dijelaskan bahwa indikator penilaian pembelajaran adalah: (1) Indikator kognitif (dimensi pengetahuan) seperti memahami dan mengembangkan keterampilan intelektual. Kategorinya tersebut adalah memori, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan kreasi. (2) Indikator psikomotorik (ukuran keterampilan) melibatkan gerakan-gerakan yang secara sadar ditentukan oleh otak. Keterampilan biasanya memerlukan kerja sama antara otak dan otot. (3) Indikator afektif (indikator sikap) mengacu pada masalah emosional. Dimensi sikap meliputi: perasaan, penghargaan, hasil, motivasi dan semangat siswa.

Secara umum hasil belajar ialah berubahnya perilaku dan keahlian siswa setelah belajar. Hasil belajar merupakan tahapan kompetensi yang didapati siswa sesudah melaksanakan pembelajaran sejalan dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Purwanto (2008:48) hasil belajar ideal yaitu Siswa mampu memahami setiap proses pembelajaran yang dilakukan sedemikian rupa sehingga mempengaruhi perubahan pengetahuan dan tingkah laku yang melibatkan 3 ranah yaitu kognitif, afektif serta psikomotorik. Menurut Ali (dalam Manurung, 2023) Belajar adalah suatu sistem dimana terdapat sejumlah komponen dalam memenuhi tujuan pembelajaran, diantaranya yaitu: (1) tujuan

pembelajaran, (2) bahan/materi belajar, (3) metode pembelajaran, (4) alat/media ajar, dan (5) evaluasi pembelajaran. Komponen tersebut yang menentukan sejauh mana efektivitas dalam keberhasilan belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, media menjadi salah satu komponen keberhasilan dalam menentukan hasil belajar siswa.

Menurut Pagarra (2022:11), media belajar adalah segala perangkat yang dipakai guru sebagai perantara untuk memberikan materi pembelajaran sehingga sampai pada siswa dengan benar dan efektif. Dalam pembelajaran seorang guru atau pengajar harus menggunakan media belajar yang menarik agar pemahaman siswa menjadi konkrit dari yang masih bersifat abstrak, dan dengan media belajar yang menarik maka minat belajar siswa dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun, dalam proses pembelajaran ditemukan bahwa belum digunakannya media sehingga berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa terkhususnya di pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah landasan kita memecahkan masalah sehari-hari. Maka, pendidikan Pancasila sangat penting untuk dipelajari makna serta kegunaannya. Maka untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan dalam mata pelajaran ini, diperlukan media belajar yang sesuai.

Media belajar *explosion box* ialah media belajar seperti kubus karton berbentuk kotak ledakan yang bila dibuka berisi beberapa materi, gambar dan pertanyaan yang dapat mengaktifkan siswa, membantu siswa berpikir pada saat berdiskusi, serta menjawab pertanyaan di dalam kotak (Damayanti, 2021). Ketika kotak tersebut dibuka maka kotak tersebut akan mekar dan terlihat cantik dan menarik, apalagi jika dihias dalam bentuk gambar, tulisan, hiasan, kotak kecil, dan lain-lain. Media *explosion box* ini dapat diciptakan dengan memberikan setiap kotak kejutan dengan materi berbeda yang akan diajarkan kepada siswa. Penggunaan media ini nantinya akan membantu peserta

didik belajar mengamati, menceritakan dan menjelaskan secara visual makna materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Wijayanti (2023) dalam penelitiannya mengemukakan ada beberapa keunggulan media explosion box yaitu: 1). Siswa terbantu dalam belajar mengamati secara visual dengan menjelaskan makna materi pembelajaran. 2). Dapat meningkatkan berpikir kritis menyongsong era revolusi industri 4.0 pada bidang kewarganegaraan. 3). Pemikiran logis anak usia 5 sampai 6 tahun meningkat, jika anak lebih mudah mengingat isi materi pendidikan yang diajarkan seorang pendidik, maka dapat tertarik untuk belajar dan anak bisa mengungkapkan rasa ingin tahu, dengan melihat dan mendengarkan. 4). Dapat digambar dengan bentuk yang sesuai karakteristik anak. 5). Dapat dipadukan dengan laptop. Maka berdasarkan pendapat tersebut media explosion box merupakan upaya dalam memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi terdulu yang dilaksanakan memakai teknik pre-eksperimen oleh Puspitasari (2021) di kelas IV sekolah dasar menggunakan media *explosion box*. Dimana terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang berdasar hasil uji linearitas terbukti yakni nilai tingkat signifikansi lebih besar dibanding  $r_{hitung}$  yakni  $0,681 > 0,05$ . Berarti data yang didapat baik dari skor pre-test atau skor post-test bersifat linier/saling mempengaruhi. Kemudian, pada pengukuran awal (pretest) mempunyai nilai rata-rata sebesar 46 yang berada di bawah kriteria kelulusan minimal, namun ketika siswa mendapat perlakuan dengan instrumen *Explosion Box* mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata hasil sebesar 72 (posttest). Sehingga, terjadi peningkatan sebanyak 26 poin antara pengukuran awal dan akhir. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media smart *explosion box* perlu dilakukan agar meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Sesuai hasil observasi awal di SD Negeri 182/I Hutan Lindung pada tanggal 23 November 2023 yang dimana diperoleh dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa di kelas IV terdapat masalah bahwa hasil belajar pendidikan pancasila masih belum mencapai kriteria keberhasilan dalam belajar terbukti dari 19 siswa, 79% (15 siswa) gagal mencapai nilai kriteria kelulusan minimal (KKM). Sedangkan 21% (4 siswa) mempunyai hasil belajar melebihi kriteria kelulusan minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar siswa yang jika diacuhkan maka berdampak buruk, karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan dasar kita supaya mampu mengatasi masalah dalam berkehidupan sehari-hari. Oleh karenanya pendidikan pancasila sangat penting untuk dipelajari pengetahuannya dan diperdalam makna serta kegunaan untuk kehidupan sehari-hari sampai seterusnya.

Terlihat juga saat melaksanakan observasi bahwa peserta didik tidak memanfaatkan waktu belajar dengan baik, contohnya ketika belajar siswa berbicara bersama teman sebangku dan tidak menyimak yang dijelaskan guru. Guru juga belum memakai media belajar yang dapat menarik kefokusian siswa saat belajar. Sehingga dalam mencapai hasil belajar yang baik tersebut pada mata pelajaran pendidikan pancasila diperlukannya media belajar yang sesuai.

Dari kondisi tersebut pendidik perlu menyusun strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa salahsatunya yakni memanfaatkan media belajar yang unik dan menarik perhatian siswa saat aktivitas belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berencana untuk menguji penerapan media smart *explosion box* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

Diharapkan dengan adanya media *explosion box* dapat menolong siswa yang mengalami ketidakmampuan belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Berdasarkan latar belakang yang diberikan, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Smart *Explosion Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”.

### **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Media belajar belum digunakan untuk menunjang belajar siswa.
2. Masih ada siswa yang tak memperhatikan pendidik saat menerangkan materi pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa rendah, dilihat dari hasil ujian tengah semester siswa.

### **1.3 Pembatasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi penelitian ini hanya melihat Pengaruh Penggunaan Media *Smart Explosion Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah apakah ada pengaruh penggunaan media *smart explosion box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *smart explosion box* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap penelitian ini semoga bermanfaat bagi orang yang membacanya, baik secara teoritis dan praktis. Peneliti akan menjelaskan yakni:

### **1.6.1 Secara Teoritis**

Penelitian ini nantinya harapannya bisa dijadikan rujukan sebagai tambahan referensi dan informasi yang bermanfaat serta menambah pengetahuan untuk penelitian selanjutnya yang relevan mengenai pengaruh penggunaan media *smart explosion box* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila.

### **1.6.2 Secara Praktis**

#### a. Bagi Siswa

Hasil belajar siswa bisa meningkat di mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

#### b. Bagi Guru

1. Mampu memberi peluang pada guru atau calon guru untuk menemukan media yang cocok untuk materi yang diajarkan.
2. Bisa dijadikan sarana dalam mengevaluasi pembelajaran yang telah berlangsung dan mengembangkan inovasi dalam proses belajar.
3. Bisa dijadikan sumber informasi bagi pendidik dan calon guru agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan, saran dan masukan yang baik kepada pihak sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Bisa digunakan sebagai perbandingan pada penelitian lain yang sejenis.

### **1.7 Defenisi operasional**

1. Media pembelajaran *Explosion Box* ialah sebuah kado berbentuk kotak yang terbuat dari bahan karton yang bila dibuka akan memuat gambar, tulisan, hiasan, kotak kecil dan lain-lain yang dapat dibuat dengan cara mengisi layar Box tersebut dengan berbagai materi belajar.
2. Hasil belajar ialah angka-angka atau kompetensi yang dicapai siswa melalui kegiatan belajar terkhususnya pada indikator kognitif. Hasil belajar juga bisa diketahui melalui penilaian yang bertujuan untuk memperoleh bukti tingkat kemampuan siswa.