

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan manusia pada umumnya. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan pengertian di atas, maka perlu adanya pendidikan karakter pada setiap elemen sekolah, terutama sekolah dasar.

Pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi dari pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang sudah ditanamkan sejak dini pada siswa sekolah dasar akan membantu bangsa ini menjadi bangsa yang berkarakter. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik. Oleh karena itu, mata pelajaran PKn dapat dipergunakan untuk menanamkan konsep dasar tentang hak dan kewajiban, wawasan Nusantara, demokrasi, hak asasi, peraturan-peraturan, perilaku dan sikap moral yang berketuhanan Yang Maha Esa secara benar, terukur dan terencana, disamping mereka juga sudah menjadi bagian dari masyarakat yang

berinteraksi jadi segera diarahkan mana yang baik dan dan buruk, mana yang benar dan salah (Susanto, 2013:235).

Pada jenjang sekolah dasar terdapat mata pelajaran PKn. Mata pelajaran PKN adalah salah satu upaya pemerintah dalam pembentukan karakter bangsa Indonesia, maka pemerintah mewajibkan mata pelajaran PKn untuk sekolah dasar. Peraturan tersebut tercantum dalam pada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 37 dinyatakan bahwa PKn adalah mata pelajaran wajib untuk jenjang sekolah dasar. Berdasarkan pernyataan tersebut, PKn memiliki dasar hukum yang sangat kuat dan wajib, tidak saja untuk diselenggarakan tetapi juga dikembangkan sesuai dengan tuntutan perubahan zaman. Perkembangan yang sesuai dengan perubahan zaman disini perlu adanya inovasi-inovasi baru dalam penyampaian materi, hal ini dilakukan agar pelajaran PKn menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta penanaman nilai pada siswa tercapai dengan baik. Hal ini dapat terjadi apabila pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan ideal.

Kondisi yang ideal dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di SD dimana kelas menjadi nyaman dan menyenangkan. Mewujudkan kelas yang nyaman dengan cara menjaga kelas agar tetap bersih dan penataan meja juga harus disesuaikan dengan jumlah siswa. Jumlah siswa dalam satu kelas harus ideal dan tidak terlalu banyak karna semakin banyak siswa akan mempengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran PKn. Suasana kelas yang nyaman akan membuat siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran serta proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi apabila guru kreatif dalam memilih model, metode, strategi maupun media pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa senang serta dapat merangsang siswa untuk aktif, kreatif dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Pada proses pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sebagian besar guru menggunakan buku paket, LKS sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 22 November di sekolah dasar pada kelas 3 dan wawancara dengan guru kelas dapat diketahui bahwa guru mata pelajaran PKn dalam penyampaian materinya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta berpaku pada buku yang sudah ditetapkan oleh sekolah atau proses pembelajarannya masih konvensional. Pembelajaran yang konvensional akan membuat siswa cepat mengantuk dan pembelajaran menjadi tidak menarik. Hal tersebut terlihat pada saat guru menjelaskan materi masih ada sebagian siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran tersebut, akan membuat situasi kelas menjadi tidak kondusif.

Hasil wawancara menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dan siswa cukup aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada saat proses pembelajaran berlangsung suasana kelas masih ramai. Hal ini disebabkan banyaknya jumlah siswa di dalam kelas tersebut yaitu sebanyak 42

siswa serta masih ada sebagian siswa yang sering mengganggu temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat suasana kelas menjadi tidak ideal dan kurang kondusif. Situasi yang tidak kondusif tersebut akan membuat proses pembelajaran tidak menarik dan tidak menyenangkan serta siswa tidak paham pada materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuat siswa kurang berminat dalam mengikuti mata pelajaran PKn serta penanaman nilai pada pelajaran PKn tidak tercapai secara maksimal.

Pada hasil angket analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 13 Desember di SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan dapat diketahui bahwa 6.1% guru menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran baik seperti media visual, audio dan lain sebagainya. Guru dalam proses pembelajaran hanya berpaku pada buku paket terutama pada pembelajaran PKn. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa guru hanya berpaku pada buku paket dan menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran. Sehingga hampir 97% siswa menyukai mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA, Matematika, IPS dan Bahasa Indonesia. Salah satu siswa menyatakan bahwa mata pelajaran PKn sulit untuk dimengerti. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn rendah.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa pada sekolah tersebut terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut terjadi pada saat proses pembelajaran, yaitu rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn, masih banyak siswa yang berbicara

sendiri serta mengganggu temannya, suasana kelas yang ramai, dan lain sebagainya. Permasalahan tersebut dapat terjadi oleh beberapa penyebab salah satunya karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung pada mata pelajaran PKn. Media yang digunakan adalah media gambar dan buku paket yang sudah ditentukan sekolah. Pada proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan tidak adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi akan membuat siswa merasa bosan. Siswa merasa bosan menunjukkan bahwa proses pembelajarannya kurang menarik.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan beberapa alternatif. Salah satu alternatif tersebut dengan adanya media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2015:19) dengan pemakaian media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Wayang Kartun berbasis kearifan lokal. Wayang Kartun adalah alat peraga atau alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang digerakkan dengan tangan dan berbentuk gambar kartun. Kearifan lokal adalah pengetahuan yang eksplisit yang muncul dari periode panjang yang berevolusi bersama-sama masyarakat dan lingkungannya dalam sistem yang sudah dialami bersama-sama (Mariane, 2014:114). Pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal tentunya akan menjadi lebih konkret serta dapat memperkenalkan budayanya sendiri pada siswa.

Media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan peneliti pada dasarnya ada persamaan dengan pengembangan media wayang kartun yang sudah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu wayang kartun tersebut sama-sama terbuat dari kertas. Perbedaan pada media wayang kartun yang dikembangkan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah penelitian wayang kartun ini berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Pada media pembelajaran ini, selain untuk membelajarkan dapat juga menanamkan nilai-nilai kearifan lokal khususnya kearifan lokal Madura. Media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan peneliti mengangkat cerita yang berkaitan dengan masyarakat sekitar yaitu masyarakat Madura.

Pada media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan peneliti menggunakan karakter masyarakat Madura. Masyarakat Madura dikenal dengan karakter yang memiliki harga diri tinggi. Hal ini sesuai dengan materi PKn dikelas tiga yaitu materi cara menjaga harga diri. Media pembelajaran wayang kartun ini diharapkan dapat memberikan contoh cara menjaga harga diri yang benar baik di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Penerapan media pembelajaran wayang kartun dilengkapi dengan adanya audio. Hal ini tentu akan membuat suasana dalam cerita lebih konkret. Media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan peneliti akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta penanaman nilai tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Eny Widyarti dengan hasil penelitian menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu dengan presentase 82%

untuk aktivitas siswa dan 88% untuk aktivitas guru. Dari hasil analisa yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa media Wayang Kartun yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan antusias siswa-siswi dalam menyimak cerita pada saat guru mendongeng. Sehingga media wayang kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak untuk diterapkan pada pendidikan Taman Kanak-kanak.

Peneliti Oktavianto Nugroho Saputro, dkk (2015) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti di TKK Santo Yusuf Kota Madiun pada Siswa Kelompok B3 mendapatkan respon yang sangat baik dari para Siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai yang berada antara 60-100, yang mana 4 anak mendapat nilai antara 61-80 dengan kriteria baik, dan 15 anak sisanya mendapat nilai 81-100 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh baik dari validator dan respon siswa, menunjukkan bahwa media WEDUS GEMBEL (Wayang Kardus Gembira dan Belajar) layak digunakan sebagai sebuah media untuk diterapkan pada pembelajaran bercerita sekaligus dapat digunakan sebagai saran pengenalan budaya dan pengembangan jiwa nasionalisme pada anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PKn Siswa kelas 3 SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PKn siswa kelas 3 SD Negeri pejagan 1 Bangkalan yang layak. Kelayakan dalam penelitian ini ditinjau dari beberapa hal berikut:

- 1) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PKn siswa kelas 3 SD Negeri pejagan 1 Bangkalan dilihat dari lembar validasi ahli.
- 2) Mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PKn siswa kelas 3 SD Negeri pejagan 1 Bangkalan dilihat dari angket respon siswa.
- 3) Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PKn siswa kelas 3 SD Negeri pejagan 1 Bangkalan dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar.
- 4) Mendeskripsikan keterterapan dari media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PKn siswa kelas 3 SD Negeri pejagan 1 Bangkalan dilihat dari angket respon guru.

1.3 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa wayang kartun untuk pembelajaran PKn di kelas 3 SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan.

- 2) Media wayang kartun yang dikembangkan yaitu menggunakan tokoh dengan karakter masyarakat madura.
- 3) Media wayang kartun dilengkapi audio, sehingga membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat siswa.
- 4) Pembuatan awal media wayang kartun berbasis kearifan lokal yaitu sketsa dan desain dilakukan di kertas terlebih dahulu. Selanjutnya perancangan secara digital pada CorelDraw.
- 5) Warna dan kostum pada wayang kartun disesuaikan dengan karakter yang ingin dibentuk.
- 6) Media wayang kartun dilengkapi dengan panggung dengan ukuran panjang 40 cm dan lebar 50 cm.
- 7) Pemilihan bahan wayang kartun menggunakan kertas stiker yang di tempelkan pada karton cokelat.

1.4 Manfaat Penelitian Pengembangan

- 1) Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan tentang media pembelajaran yang variatif dan efektif yang mampu diterapkan di sekolah dasar tepatnya di kelas 3.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan pertimbangan untuk melakukan penelitian sejenis.

2) Manfaat praktis

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media wayang kartun berbasis kearifan lokal serta dapat menambah wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- b. Bagi guru PKn, dapat digunakan sebagai masukan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dalam mengajar dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran PKn.
- c. Bagi siswa, dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran dan tidak membuat siswa cepat bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media wayang kartun adalah sebagai berikut:

1) Asumsi

Asumsi dalam pengembangan merupakan suatu landasan menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran dalam pemilihan model serta prosedur pengembangan. Menurut Sugiyono (2016:82) asumsi merupakan pernyataan diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Asumsi dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran wayang kartun pada mata pelajaran PKn siswa kelas 3 SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik serta layak digunakan.

2) Keterbatasan

- a. Produk pengembangan wayang kartun hanya terbatas di wilayah Madura dan tidak untuk wilayah lain.
- b. Produk pengembangan wayang kartun hanya digunakan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar.
- c. Produk pengembangan wayang kartun hanya terbatas pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan.
- d. Produk pengembangan wayang kartun hanya terbatas pada materi harga diri.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Widoyoko (2016:130) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran makna istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional. Adapun definisi operasional yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber (bahan pembelajaran) yang terpercaya sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

- 2) Media Wayang Kartun adalah alat peraga atau alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang digerakkan dengan tangan dan berbentuk gambar kartun. Media wayang kartun terbuat dari kertas dan sudah didesain lebih menarik. Media wayang kartun akan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan suasana kelas menjadi kondusif.
- 3) Pembelajaran PKn adalah salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan pendidikan efektif yang berpengetahuan tentang bela negara. Pembelajaran PKn digunakan untuk mengembangkan dan melestariakan nilai luhur serta moral yang berakar pada budaya bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran PKn diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik.