

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan manusia menuju kedewasaan secara intelektual, sosial, ataupun moral. Oleh karena itu, proses pendidikan tidak hanya mengembangkan skill intelektual saja, akan tetapi mencakup semua potensi atau bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidikan pada dasarnya memberikan pengalaman proses belajar melalui interaksi antara guru dengan peserta didik. Proses belajar merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, menguasai keterampilan, dan membangun sikap kepercayaan diri (Ahdar, 2019). Pada akhirnya, kegiatan belajar mengajar menghasilkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan arah lebih baik yang diperoleh peserta didik dalam jangka waktu tertentu setelah melalui proses pembelajaran dalam bentuk pengetahuan yang diperoleh dari tes materi pelajaran (Sudjana, 2006). Keberhasilan peserta didik terhadap materi yang diajarkan dapat diukur melalui perolehan hasil belajar. Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam memahami materi dari kegiatan belajarnya (Kunandar, 2015).

Keberhasilan proses pembelajaran menjadi tantangan bagi guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas terhadap interaksi antara guru dengan peserta didik. Setiap guru menginginkan agar materi pelajaran yang disampaikan dapat dipahami seutuhnya oleh peserta didik. Namun, hal tersebut bukanlah sesuatu yang mudah karena masing-masing peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dari segi

minat, bakat, kecerdasan, emosional, dll. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai kompetensi peserta didik dapat mendorong semangat, aktivitas, dan motivasi belajar peserta didik.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang berkarakter, cerdas, dan terampil seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Secara rinci dapat dijelaskan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut; 1) dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; 2) berkembang secara positif dan demokratis untuk proses membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia; 3) dapat berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan observasi peneliti melalui wawancara dan angket pra penelitian, ditemukan beberapa faktor masalah yang berasal dari guru dan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Guru dinilai kurang kreatif dan inovatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran, sebagian besar guru-guru yang mengajar di SD Negeri Kamal 02 masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, sebanyak 84% peserta didik menganggap pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang sulit. Alasannya karena sebanyak 22% peserta didik menganggap pelajaran PKn tidak menarik untuk dipelajari dan membosankan sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran,

kemudian 15% beralasan bahwa cara penyampaian materi yang susah dimengerti, dan 47% karena tidak adanya media yang mempermudah pemahaman materi dalam pembelajaran, sehingga guru menerapkan inovasi pembelajaran agar peserta didik mendapatkan dorongan dan motivasi yang lebih sehingga peserta didik mampu untuk belajar mandiri. Selain itu, metode pembelajaran pada umumnya hanya berfokus pada diskusi, ceramah, dan tanya jawab saja yang kurang efektif juga apabila diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tujuan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik tidak bisa bersifat monoton dan membosankan, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam mendengarkan dan memahami materi pembelajaran. Peserta didik harus dituntut aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses pembelajarannya, mandiri yang dimaksud yaitu belajar sendiri tanpa guru melainkan bersama dengan rekan sebayanya di kelasnya dalam sebuah kelompok. Guru dalam hal ini bersifat sebagai motivator dan fasilitator dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tidak terjadi miskonsepsi, selebihnya peserta didik dapat belajar dan memahami sendiri bersama teman-teman sekelasnya. Sehingga dalam hal ini, peserta didik cenderung memiliki minat dan motivasi besar dalam aktivitas belajarnya jika belajar bersama teman-teman sekelasnya atau dengan kata lain kerja kelompok (kooperatif).

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam beberapa kelompok kecil secara kolaboratif beranggotakan lima orang dengan struktur kelompok secara heterogen (Robert dan Slavina, 2009). Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Utami (2012) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu rangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar

dapat melakukan kerja sama selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PKn banyak pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (Student Teams Achievement Divisions). Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik terbagi dalam kelompok-kelompok kecil dan anggota-anggotan di dalam setiap kelompok bisa saling belajar dan bekerja sama agar dapat memperoleh keberhasilan dalam hasil belajarnya (Supardan, 2015).

Berdasarkan poin-poin di atas, peneliti ingin memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dan selalu digunakan di lingkungan peserta didik ke dalam bentuk pembelajaran menarik dan inovatif yang dapat menimbulkan semangat belajar dan meningkatkan kreatifitas peserta didik agar penggunaan teknologi memiliki makna yang positif. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media audiovisual ke dalam proses belajar mengajar.

Satu dari banyaknya media yang menarik dan dapat dimanfaatkan kelebihanannya ke dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual. Media audio visual dapat menggabungkan antara unsur gambar dengan suara sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan menjadikan suasana kelas tidak membosankan (Wati, 2016).

Sejalan dengan Tania Henita Evianti, dkk. (2023) pada judul penelitian ‘‘Pengaruh Model Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V Sekolah Dasar’’. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik peserta didik setelah adanya penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe STAD berbantuan media audiovisual. Hasil belajar kognitif menunjukkan nilai sebesar 0,63 dengan kategori sedang, sedangkan pada hasil belajar psikomotorik menunjukkan nilai sebesar 1,024 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri Kamal 02”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri Kamal 02?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri Kamal 02.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

- (1) Terciptanya suatu model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat diimplementasikan dalam proses belajar mengajar agar meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

1.4.2. Manfaat Praktis

- (1) Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah untuk pengembangan media dan model pembelajaran sehingga meningkatkan hasil pembelajaran di sekolah.
- (2) Bagi peserta didik, peserta didik dapat merasakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, suasana kelas tidak membosankan, dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media audio visual.
- (3) Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media audio visual.
- (4) Bagi penulis, sebagai pengalaman ilmiah dan referensi bagi peneliti lainnya, serta menambah wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

1.5. Batasan Penelitian

Peneliti akan memberikan batasan masalah terhadap penelitian ini agar dapat terfokus pada titik permasalahan yang ada, sebagai berikut:

- (1) Penilaian hasil belajar hanya pada aspek kognitif.

1.6. Definisi Istilah

1.6.1. Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Student Teams Achievement Divisions (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (Sidik & Agus, 2010). Slavin dalam Al-Tabany menyatakan bahwa pada STAD peserta didik ditempatkan dalam tim

belajar yang beranggotakan 4 – 5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan materi pelajaran, kemudian peserta didik dapat bekerja sama di dalam tim (Trianto, 2013).

1.6.2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami implementasi model pembelajaran yang dikembangkan selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar didasarkan pada penilaian *pretest* dan *posttest*.