

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan abad 21 sangat penting dimiliki oleh siswa pada era ini. Beberapa elemen penting yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan abad 21 yaitu *life and career skills, learning and innovation skills, information, media and technology skills*. Elemen ini sangat berkaitan antara yang satu dan lainnya. Adanya pengetahuan, keterampilan serta keahlian ini perlu dimiliki siswa agar dapat menjawab tantangan pekerjaan dan kehidupan di abad 21. Ranah pendidikan seharusnya fokus dengan pengetahuan dan keterampilan siswa yang lebih tinggi dengan mengintegrasikan keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran.

Keterampilan abad 21 diorganisasikan dalam 4 kategori yaitu: Cara berpikir dimana aspek ini memuat terkait : Kreatifitas, inovasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan belajar untuk belajar. Kemudian ada Cara untuk bekerja yang memiliki muatan seperti : berkomunikasi dan bekerja sama. Selanjutnya Alat yang digunakan untuk bekerja seperti : Pengetahuan umum, keterampilan teknologi informasi dan komunikasi. Yang terakhir ada cara untuk hidup yaitu : karir, tanggung jawab pribadi dan social termasuk kesadaran akan budaya dan kompetensi ¹.

Keterampilan abad 21 ini sesuai dengan peraturan pemerintah tentang pembelajaran PPKn yaitu satuan pendidikan melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 Tahun 2005 menjelaskan bahwa kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran wajib, salah satunya wajib memuat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)². Pada jenjang SD/ MI PPKn memuat materi Persatuan dan kesatuan bangsa, Norma

¹ Finita Dewi, "PROYEK BUKU DIGITAL: UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN ABAD 21 CALON GURU SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK," *Encyclopedia of psychology*, Vol. 7. (2004): 220–224.

² Neni Niswatun Hasanah Moh. Fathurrahman, Deni Setiawan, Sukarjo, "Media Audio Visual Mapel PPKn Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Sebagai Masyarakat Untuk Siswa Kelas V," *LIK Lembaran Ilmu Kependidikan journal of educational research* 49, no. 2 (2020): hlm 56.

hukum dan peraturan, Hak Asasi Manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik, Pancasila, dan globalisasi. Salah satu tujuan pembelajaran PPKn yaitu membentuk warga negara yang baik dan demokratis.

Melalui pendidikan kewarganegaraan, peserta didik dibimbing menjadi warga negara Indonesia yang dapat memahami dan menjalankan hak dan kewajibannya sehingga menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi seperti: berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bertanggung jawab dan bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara³.

Dari pernyataan diatas, kompetensi yang dapat kita kaitkan untuk pembelajaran saat ini adalah pemecahan masalah dengan sikap yang bertanggung jawab. Memecahkan masalah masuk kedalam keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21. Dimana keterampilan ini dapat disisipkan pada kehidupan siswa sekolah dasar melalui pendekatan *problem based learning*. Pada prinsipnya pembelajaran *Problem Based Learning* difokuskan kepada kemampuan siswa sendiri yang secara aktif mencari jawaban atas masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan ini guru lebih cenderung sebagai fasilitator dan mediator untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka secara efektif. Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menyajikan sebuah masalah nyata kepada siswa, yang bersifat terbuka (*ill-structured*) sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah tersebut⁴. Dengan adanya PBL dapat

³ Farida Hasan Rahmaibu, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn STUDI KASUS: SDI AL MADINA SEMARANG, 2016, <https://lib.unnes.ac.id/24463/1/1401412398.pdf>. hal 24.

⁴ Ni Nyoman Sri Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem- Based Learning) Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika Bagi Siswa Kelas VII SMP," *Journal Education* 1, no. 1 (2011): hlm 1–21.

menunjang keterampilan siswa dalam mengatur diri sendiri, kolaboratif, berpikir secara metakognitif, dan terampil dalam menggali informasi yang semuanya akan sangat berguna pada saat dewasa⁵.

Ketika siswa sudah memiliki keterampilan memecahkan masalah kemudian dibersamai dengan sikap tanggung jawab. Maka dapat melahirkan generasi yang memiliki pemikiran kritis dan berkarakter. Penerapan keterampilan memecahkan masalah dan sikap tanggung jawab harus dimulai dari bangku sekolah dasar. Melalui pembelajaran PPKn siswa dapat mulai dibiasakan dalam menerapkan hal tersebut. Namun pada kenyataannya, masih banyak sekolah dasar yang belum menerapkan kompetensi pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Serta kesadaran akan sikap tanggung jawab juga masih dirasa kurang dalam penerapan disekolah dasar.

Berdasarkan observasi, wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal di SDN Kelapa Dua Wetan 02 ditemukan media yang digunakan pada pembelajaran PPKn materi kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara masih abstrak, sehingga siswa memerlukan contoh konkret dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih minim hanya menggunakan *power point* dan buku tema sebagai media dalam pembelajaran PPKn, materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara yang masih sulit untuk dipahami oleh siswa karena sering tertukar dalam pelaksanaannya, perlunya pengembangan media yang konkret dan menarik sebagai jembatan siswa dalam memahami materi yang diberikan

Dari analisis kebutuhan diatas, agar materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh siswa maka dibutuhkan media yang konkret dan menarik sebagai jembatan siswa dalam memahami materi. Sangat penting mempertimbangkan kebutuhan siswa dalam pemilihan

⁵ Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar Di Era Pengetahuan*, Cetakan ke. (Jakarta: Kencana, 2016).hal 13.

media pembelajaran agar media itu tepat guna⁶. Media yang dibutuhkan saat ini adalah media yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta media yang konkret menampilkan pembelajaran secara nyata. Dari analisis kebutuhan yang sudah dilakukan, media audio visual dapat menjadi solusi terkait media yang akan dikembangkan. Karena media audio visual dapat menjadi media pembelajaran dengan dukungan gambar dan suara sehingga dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.⁷ Dimana fitur tersebut dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan siswa yaitu media yang konkret dan menarik. Selain itu, media audio visual mampu merangsang penggunaan indera penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama karena menggunakan gambar dan suara.⁸ Sehingga siswa akan mendapatkan kebebasan dalam belajar dan mereka memiliki kesempatan yang berbeda serta pengalaman yang memotivasi mereka. Guru juga bisa berkreasi dalam proses belajar mengajar.⁹

Artikel jurnal yang mendukung penelitian ini antara lain yaitu Media Audio Visual Mapel PPKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung jawab sebagai masyarakat untuk siswa kelas V oleh Moh. Fathurrahman, Deni Setiawan, Sukarjo dan Neni Niswatun Hasanah Hasil penelitian media audio visual sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat siswa kelas V SDN Betokan 3 Demak¹⁰. Ada juga penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar oleh Nina Fitriyani dengan hasil efektif dapat

⁶ Andarusni Alfansyur and Mariyani Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis Ict 'Kahoot' Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN* 6, no. 2 (2019): 208–216.

⁷ Irma Manda Negara, "The Use of Audio Visual Media in Teaching English for Non-English Majors," *Jurnal Pendidikan Bahasa* 6, no. 2 (2017): 224.

⁸ Novi Marlana, Renny Dwijayanti, and Irin Widayati, "Is Audio Visual Media Effective for Learning?" 335, no. ICESSHUM (2019): 260.

⁹ Feri Kurniawan, "THE USE OF AUDIO VISUAL MEDIA IN TEACHING SPEAKING," *ENGLISH EDUCATION JOURNAL (EEJ)* 7, no. 2 (2016): 185..

¹⁰ Moh. Fathurrahman, Deni Setiawan, Sukarjo, Op. Cit. hlm 60"

digunakan untuk metode pembelajaran di kelas, Kemudian penelitian *Need analysis of Audio Visual Media Development to Teach Digestive System for Elementary School* oleh Stevi dan Haryanto dengan hasil dari penelitian analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPA untuk sekolah dasar dengan beberapa pertimbangan yang telah dikaji. Dari penelitian yang ada, peneliti mengambil kebaruan dari variabel yang ada yaitu pembelajaran PPKn materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari kelas VI sekolah dasar dengan pendekatan *problem based learning*.

Dari Permasalahan yang muncul diatas, maka dari itu penulis memiliki solusi dengan mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PPKN Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* di kelas VI Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Maka, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan pada pembelajaran PPKn materi kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara masih abstrak, sehingga siswa memerlukan contoh konkret dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas.
2. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih minim hanya menggunakan *power point* dan buku tema sebagai media dalam pembelajaran PPKn.
3. Materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara yang masih sulit untuk dipahami oleh siswa karena sering tertukar dalam pelaksanaannya.
4. Perlunya pengembangan media yang konkret dan menarik sebagai jembatan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dibatasi pada penelitian “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PPKn Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* di kelas VI Sekolah Dasar” materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari pada tema 3 “Tokoh dan Penemuan”. Subtema 1 “Penemu yang Mengubah Dunia” pembelajaran 2,4,6, Subtema 2 “Penemuan dan Manfaatnya” pembelajaran 2,4,6, Subtema 3 “Ayo, Menjadi Penemu” pembelajaran 2,4,6. Media audio visual yang digunakan berupa video animasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media audio visual dalam pembelajaran PPKn dengan pendekatan *problem based learning* di kelas VI sekolah dasar?

E. Kegunaan Penelitian

- **Untuk siswa**

- Memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran PPKn karena media yang digunakan tervisualisasi dengan konkret.
- Menambah pengalaman siswa dalam penggunaan media pembelajaran PPKn secara mandiri.

- **Untuk guru**

- Menambah pengetahuan dalam pembelajaran yang mengacu pada mengembangkan media pembelajaran.
- Guru dapat menggunakan media audio visual di dalam proses pembelajaran.

- **Untuk peneliti selanjutnya**
 - Untuk menambah pengetahuan dan wawasan terkait pengembangan media yang akan dikembangkan nantinya.
 - Menumbuhkan motivasi dan semangat dalam penelitian pengembangan media di sekolah dasar.

