BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati, maupun yang tidak dapat diamati (Gasong, 2018:14). Istilah belajar tidak terbatas penggunaanya dalam kegiatan formal seperti pendidikan di sekolah, tetapi juga dipergunakan untuk menyatakan aktivitas yang dilakukan sehari-hari yang berhubungan dengan upaya memperoleh informasi, pengetahuan baru yang belum diketahui, dan memperkokoh pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak mengatakan "saya belajar membaca teks pancasila", kakak belajar memakai baju adat jawa dan adik belajar berjalan. Dari contoh tersebut dapat dirtikan bahwa, belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan dengan berlatih dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang.

Proses pembelajaran di satuan pendidikan dasar memiliki banyak keunikan. Proses pembelajaran yang tidak hanya sebatas melakukan proses pendidikan melalui transfer ilmu tentu saja sangat diperhatikan. Peserta didik ditingkat satuan pendidikan dasar merupakan peserta didik yang masih banyak membutuhkan bimbingan dan contoh yang baik guna menjadikan bekal pengalaman pada proses kehidupan selanjutnya (Sumantri, 2016:1).

Proses pembelajaran pada era sekarang ini sangat maju. Kurikulum dibuat agar pembelajaran lebih terarah, sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai. Kurikulum 2013 (K13) merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya (KTSP). Dalam pembelajaran menggunakan kurikulum ini pendidik dituntut agar berinovasi terutama dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Sanaky (dalam Suryani, dkk, 2018:4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Zaman sekarang banyak pendidik yang hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media (dikutip dari kompasiana.com). Penggunaan buku sebagai media tanpa membuat media yang lain

membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal. Dalam pembelaran sekarang ini belajar sambil melakukan sangat dianjurkan karena akan membuat ingatan jangka panjang peserta didik tumbuh., Ingatan jangka panjang adalah tempat pengetahuan disimpan secara permanen, untuk dipanggil lagi kemudian apabila ingin digunakan arends (dalam al-tabany, 2015: 35).

Menurut beberapa ahli dan metode pembelajaran yang ada, pembelajaran yang bermakna yang dibarengi dengan belajar sambil melakukan sangat bagus terhadap ingatan jangka panjang siswa. Penggunaan media sudah tentu pasti siswa melakukan aktivitas pembelajaran, jadi pasti akan berpengaruh terhadap ingatan jangka panjang dan pembelajaran menjadi bermakna. Media pembelajaran akan lebih baik jika diintegrasikan dengan salah satu basis pembelajaran abad 21 yaitu 4C. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik terutama pada *Critical thinking* dan *Collaboration.*

Critical thinking dan *Collaboration* merupakan kemampuan yang dikembangkan di abad ke 21 dan kemampuan ini paling gencar dilatihkan kepada peserta didik. Dengan kemampuan itu peserta didik akan berlatih bersosialisasi antar teman dan memecahkan masalah sesuai kemampuannya sendiri. Jadi keduanya sangat cocok diintegrasikan dengan berbagai model, metode dan media dalam pembelajaran.

Media Halma Pancasila adalah sebuah media yang mengadopsi permainan halma yang dipadukan dengan Pembelajaran PPKn materi sila-sila Pancasila dan diintegrasikan dengan *Critical thinking* dan *Collaboration.* Dengan menerapkan permainan diharapkan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan yang penting adalah dengan media halma Pancasila memacu siswa untuk berpikir kritis dan bekerjasama antar teman.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengaruh media halma Pancasila terhadap hasil belajar berbasis 4C pada pembelajaran PPKn peserta didik kelas IV SD Tang Tuah 10 juanda sidoarjo.

B. Batasan Masalah

Batasan Masalah adalah ruang lingkup masalah atau upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian itu lebih bisa fokus untuk dilakukan. Hal ini dilakukan agar pembahasannya tidak terlalu luas kepada aspek yang jauh dari relevansi sehingga penelitian itu bisa lebih fokus untuk dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan media Halma Pancasila pada Peserta didik SD Hang Tuah 10 Juanda kelas 4.
2. Menggunakan pembelajaran berbasis *Critical thinking, Creative thinking, Collaboration, Communication* (4C) pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas 4 SD Hang Tuah 10 Juanda.
3. Pengintegrasian *Critical thinking, Creative thinking, Collaboration, Communication* (4C) sebatas berpikir kritis (*Critical thinking*) dan bekerjasama (*Collaboration)*.
4. Kelas 4 semester 1 tema berbagai Pekerjaan (4) subtema jenis-jenis pekerjaan (1) pembelajaran 2 implementasi sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
5. Materi PPKn tentang implementasi sila pancasila.
6. Masing-masing kelompok mendapatkan pion 3 buah.
7. Fokus yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.
8. KD 3.1 Memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
9. Media halma Pancasila untuk memantapkan penanaman konsep untuk memori jangka panjang.
10. Menggunakan media diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kolabarasi.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana aktivitas pendidik dalam proses penggunaan media Halma Pancasila siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggunakan media Halma Pancasila siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda?
3. Adakah pengaruh media halma Pancasila terhadap hasil belajar berbasis 4C pembelajaran PPKn peserta didik kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui proses aktivitas pendidik dalam penggunaan media halma Pancasila pada pembelajaran PPKn di SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Untuk mengetahui proses aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media halma Pancasila pada pembelajaran PPKn di SD Hang Tuah 10 Juanda.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh media halma Pancasila terhadap hasil belajar berbasis 4C pada pembelajaran PPKn dengan media halma Pancasila siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi pendidik
   Sebagai bahan pemikiran dan pengembangan untuk mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran di kelas khususnya dalam membangun berpikir kritis dan bekerjasama peserta didik pada materi PPKn kelas 4 Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 2.
2. Bagi peserta didik
   Membantu peserta didik dalam pembelajaran agar lebih aktif dan menyenangkan sehingga akan timbul pembelajaran yang bermakna

3. Bagi Peneliti
   Sebagai pengalaman berharga bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman agar menjadi pendidik yang Berkompeten, Unggul, dan berkarakter.
4. Bagi peneliti lain
   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dalam pengembangan media halma Pancasila.
5. Bagi sekolah
   Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media halma Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik dalam memahami sila-sila Pancasila dimanapun dan kapanpun tempatnya.