

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era ini memasuki era MEA (Masyarakat Ekonomi Asia), yang membuat seluruh warga negara Indonesia harus dapat bersaing dengan para tenaga kerja asing. Pada program ini tenaga kerja asing bebas memasuki kawasan bidang ketenagakerjaan dengan bebas. Persaingan pun semakin ketat, jika negara Indonesia tidak mempunyai bekal dan strategi yang kuat maka negara akan kalah dalam persaingan. Salah satu cara untuk membangun strategi yang kuat adalah dengan memberikan bekal pendidikan kepada seluruh warga negara Indonesia. Pemerintah pun telah memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia ini. Salah satunya dengan menerapkan kurikulum 2013 revisi 2018.

Penerapan kurikulum 2013 revisi 2018 juga di dukung dengan berkembangnya model-model pembelajaran yang bervariasi dan di dukung dengan menggunakan media pembelajaran edukatif. Pelaksanaan model pembelajaran juga harus sesuai dengan materi yang akan di sampaikan. Dalam hal penyampaian materi juga di dukung dengan penggunaan media pembelajaran yang edukatif. Tujuan pemerintah dalam hal memperbaharui sistem pendidikan adalah agar siswa dapat berfikir kritis dan mampu berkolaborasi dalam mengkonstruksikan pengetahuan dan dapat mengaitkan materi pembelajaran yang kemudian akan diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Konstektual, Menurut Johnson 2008 (dalam Shoimin 2017:187) model pembelajaran Konstektual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola dalam mewujudkan makna. Pembelajaran Kontekstual merupakan salah satu prinsip pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan

penuh makna. Karena mereka dapat mengenali berbagai jenis permasalahan dan pengetahuan yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Jadi pada model pembelajaran ini, guru menghadirkan konsep belajar dunia nyata kedalam kelas.

Pembelajaran Kontekstual mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa di tuntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini penting karena dengan mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, materi itu akan bermakna secara fungsional bagi siswa dan materi itu akan tertanam erat dalam memori siswa sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pelaksanaan pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan sehingga dapat terlaksana dengan baik. Peran pendidik dalam berinteraksi sangatlah penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Untuk itu peran pendidik perlu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadi proses interaksi yang baik dengan peserta didik agar antar komponen dapat melaksanakan aktifitas belajar dengan efektif.

Selain itu pelaksanaan kurikulum 2013 revisi 2018 dalam hal penyampaian beberapa materi didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang edukatif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan dapat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Menurut Ibrahim (dalam Nurdin 2016:120) fungsi media pembelajaran yaitu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan daya indra. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.

Ely (dalam Nurdin 2016:123) menyatakan pemilihan media pembelajaran tidak terlepas dari konteks sistem intruksional secara

keseluruhan. Salah satu contoh pemilihan media pembelajaran yaitu media materi visual (media bergambar). Gambar tersebut berisi tentang contoh-contoh kegiatan sehari-hari yang menggambarkan contoh hak dan kewajiban pada materi pembelajaran. Gambar akan diinovasi dengan menggunakan *Flipchart*. *Flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas yang disatukan menggunakan benda khusus (Penjepit, Spiral) sehingga menyerupai album atau kalender. Papan balik (*Flipchart*) dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan. Jadi siswa mampu menganalisis dengan membedakan contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari dan dapat mengetahui konsep hak serta kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Dan siswa mampu mengkonstruksikan materi pembelajaran hak dan kewajiban yang nantinya akan di terapkan dalam lingkup sosialnya. Kemampuan analisis adalah kemampuan individu untuk mengenal sesuatu dengan mengidentifikasi dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lainnya untuk menemukan solusi dari suatu persoalan.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Andriani, 2013) ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar matematika siswa, ini dibuktikan berdasarkan dengan nilai $R = 0,830$ berada antara $0,800-1,00$ yang berarti model pembelajaran CTL sangat berpengaruh terhadap hasil matematika siswa yang pengaruhnya sebesar 69% dan yang sisanya sebesar 31% dipengaruhi oleh faktor lain.

Model pembelajaran ini akan di terapkan pada materi Hak dan Kewajiban pada Tema 4 (Kewajiban Dan Hakku) Subtema 1 (Kewajiban Dan Hakku Di Rumah) Pembelajaran 4 SD Hang Tuah 10 Juanda. Model pembelajaran Kontekstual merupakan model pembelajaran yang cocok dalam penyampaian materi hak dan kewajiban karena model pembelajaran ini berhubungan dengan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Dalam hal penerapan model pembelajaran akan di jembatani oleh media *Flipchart*, dimana media

ini digunakan sebagai apersepsi penyampaian materi pembelajaran. Media *Flipchart* ini berisikan gambar maupun penjelasan konsep materi dan contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Media ini digunakan untuk mengkonstruksikan pengetahuan awal siswa sehingga siswa dapat menganalisis materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kontektual Berbantu Media *Flipchart* Terhadap Kemampuan Menganalisis Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda”.

B. Batasan Masalah

Mengingat luasnya faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa, maka peneliti mengambil batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kontektual.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Flipchart*. Media ini digunakan untuk mengkonstruksikan pengetahuan pada materi pembelajaran.
3. Penelitian ini diterapkan pada Tema 4 (Kewajiban Dan Hakku) Subtema 1 (Kewajiban Dan Hakku Di Rumah) Pembelajaran 4 kelas III.
4. Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran PPKn Tema 4 (Kewajiban Dan Hakku) Subtema 1 (Kewajiban Dan Hakku Di Rumah) Pembelajaran 4 kelas III.
5. Hasil dalam penelitian ini adalah kemampuan menganalisis pada materi Hak dan Kewajiban kelas III.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ruang lingkup, dan pembatasan masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kontektual Berbantu Media *Flipchart* Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda ?
2. Adakah Pengaruh Model Pembelajaran Kontektual Berbantu Media *Flipchart* Terhadap Kemampuan Menganalisis Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menjelaskan penerapan Model Pembelajaran Kontektual Berbantu Media *Flipchart* Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Untuk menjelaskan ada atau tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran Kontektual Berbantu Media *Flipchart* Terhadap Kemampuan Menganalisis Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berguna, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik
Guru dapat meningkatkan wawasan penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik
Dalam penelitian ini, diharapkan siswa dapat memunculkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan kemandirian dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan media *Flipchart*.
3. Bagi Sekolah
Sekolah akan mendapatkan inovasi baru dalam proses pembelajaran yang baru. Inovasi ini dapat meningkatkan kualitas mutu sekolah dan siswa itu sendiri.
4. Bagi Peneliti
Adanya penelitian ini, memberikan pengalaman berharga sebagai bagi peneliti calon pendidik dalam menguji sebuah model

pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa melalui media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.