BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran menjadi salah satu instrumen penting untuk membantu proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswanya. Ditingkat sekolah dasar pembelajaran yang bersifat monoton atau *flat* akan terasa membosankan bagi siswa sekolah dasar. Apa lagi jika media pembelajaran kurang menarik hingga siswa merasa cepat bosan dan tidak fokus terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru. Pada dasarnya media pembelajaran ini berisi bahan ajar seperti alat atau media pembelajaran untuk dapat mempermudah siswa mencapai tujuan dari pembelajaran, serta membantu proses komunikasi antara guru dan siswa lebih efektif. Menurut Asyhar (2020) menjelaskan media pembelajaran dimaknakan sebagai suatu pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan secara terencana, dengan proses itu media menjadi suatu wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Pendapat itu juga selaras dengan Rejeki dkk (2020) yang menjelaskan media pembelajaran sebagai hal yang meliputi alat untuk digunakan secara nyata dalam menyampaikan suatu pembelajaran terdiri dari gambar, rekaman dan buku-buku. Aktivitas dalam pembelajaran ini dapat dimaknakan sebagai proses komunikasi dengan peran komunikasi antara guru dan siswa, meskipun sering juga ditemukan saat siswa kesalahpahaman atau gagal fokus terhadap pesan dari guru dalam proses pembelajaran.

Sebagai suatu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menghindari kesalahpahaman dalam proses pembelajaran ini, maka peran media pembelajaran sangat diperlukan agar siswa dapat mudah memahami dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai suatu bentuk motivasi terhadap fikiran serta minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal itu dikarenakan siswa acap kali lupa ketika menjelaskan materi secara monoton saat penyampaian materi pelajaran. Karenanya media pembelajaran dapat menjadi solusi bagi guru agar proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya mata pelajaran PPKn. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKN) merupakan mata pelajaran yang penting dalam

Penerapan Media.., Erika Fransisca Br Sinuraya , Fakultas Ilmu Pendidikan, 2025

kurikulum pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang nilai-nilai kebangsaan dan *civics*, tetapi juga mengembangkan karakter siswa sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Di tingkat Sekolah Dasar, pelajaran PPKN menjadi sangat esensial karena masa ini adalah masa pembentukan karakter dan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PPKN adalah tentang demokrasi. Demokrasi sebagai salah satu pilar penting kehidupan berbangsa dan bernegara memerlukan pemahaman yang mendalam agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan yang sering muncul dalam pengajaran demokrasi adalah kompleksitas konsep yang sulit dipahami oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas 3. Karenanya peran penting media pembelajaran juga disebutkan dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016, tentang standar proses pendidikan yang menjelaskan "media pelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran" (Hidayat dan Abdillah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Setia Asih 04 Kabupaten Bekasi, terlihat bahwa proses pembelajaran PPKN khususnya pada materi demokrasi masih banyak ditemukan kesulitan. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran karena metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini berpotensi menghambat siswa dalam memahami konsep demokrasi secara efektif, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan Guru Wali Kelas 3 di SD Negeri Setia Asih 04, Ibu Atih, S.Pd., menerangkan jika selama pembelajaran PPKn khususnya materi demokrasi hanya sekadar menjelaskan secara verbal melalui metode ceramah disertai media LKS untuk mengulas materi. Berdasarkan informasi yang didapat tersebut, peneliti menyadari pentingnya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, perlu dilakukan inovasi dalam pendekatan pengajaran. Salah satu metode yang dapat diintegrasikan adalah melalui penggunaan cerita atau narasi. Pembelajaran berbasis cerita telah banyak diteliti dan

diimplementasikan dalam berbagai disiplin ilmu dan jenjang pendidikan karena efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman materi.

Menurut Garnika (2020) Bercerita merupakan kegiatan dari bahasa yang bersifat produktif dengan melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, serta perkataan yang jelas sehingga bercerita dapat memberikan dampak untuk mengembangkan keterampilan pada siswa, yang dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti; bercerita berasarkan gambar, bercakap-cakap, berdiskusi, berpidato atau wawancara.

Metode pembelajaran cerita berdasarkan gambar sejatinya dapat memberikan kemungkinan bagi siswa untuk lebih mudah memahami konsep yang kompleks melalui struktur naratif yang *relatable* dan mudah diingat. Dalam konteks demokrasi, penggunaan cerita dapat membantu siswa mengidentifikasi dan memahami nilai-nilai demokratis melalui situasi dan konflik yang diceritakan. Hal ini membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, di mana siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai partisipan aktif yang terlibat dalam diskusi dan refleksi.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti hendak melakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam terhadap Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn Berbasis Cerita Bergambar pada Materi Demokrasi untuk Kelas 3 SDN Setia Asih 04 Kabupaten Bekasi. Dalam penelitian ini akan mengamati perubahan dalam pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil yang diharapkan tidak hanya akan memberikan wawasan terhadap praktik pengajaran yang lebih baik, tetapi juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan kurikulum dan metode pengajaran yang dapat diadopsi oleh guru-guru lain dalam konteks yang serupa.

B. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini adalah dengan melihat penerapan pembelajaran PPKn pada materi demokrasi, melalui media cerita bergambar di SDN Setia Asih 04 Kabupaten Bekasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Peneliti juga membatasi analisis dalam penelitian ini dengan hanya melihat pada proses belajar siswa kelas 3 pada tahun ajaran 2023/2024.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, adapun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi demokrasi Kelas 3 di SDN 04 Setia Asih Kabupaten Bekasi tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas 3 SDN 04 Setia Asih setelah menggunakan media cerita bergambar melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi demokrasi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang hendak dicapai dalam sebuah penelitian yang dilakukan. Penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Untuk mengetahui secara menyeluruh dari penggunaan media pembelajaran melalui cerita bergambar pada mata pelajaran PPKn materi demokrasi untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 3 SDN 04 Setia Asih Kabupaten Bekasi.
2. Untuk mengetahui dan memahami pencapaian peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 04 Setia Asih Kab. Bekasi setelah menggunakan media pembelajaran cerita bergambar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini bertujuan memberikan hasil yang dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap melalui penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan sumbangsih untuk mengembangkan ilmu pendidikan, yakni pendidikan PPKn khususnya untuk pemahaman media pembelajaran cerita bergambar di tingkat Guru Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

a. Bagi guru

1) Sebagai masukan yang dapat dimanfaatkan untuk pengelolaan pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran PPKn materi Demokrasi kelas 3 di SDN 04 Setia Asih Kab. Bekasi
2) Mengetahui rangkaian faktor-faktor penghambat siswa pada pelaksanaan pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran PPKn kelas 3 SDN 04 Setia Asih Kab. Bekasi.
3) Memberikan saran yang diperoleh peneliti selama melakukan penelitian ini guna mengembangkan pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran PPKn kelas 3 SDN 04 Setia Asih Kab. Bekasi.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sekolah sebagai masukan, saran berdasarkan hasil yang didapat peneliti selama melakukan penelitian, serta guna mengembangkan pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran PPKn kelas 3 SDN Setia Asih 04 Bekasi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan penelitian selanjutnya, untuk dapat dikembangkan dan disempurnakan dari penelitian dengan topik serupa, agar penelitian ini dapat terus memberikan manfaat bagi praktisi pendidikan.