BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah cara untuk memperluas dan memperdalam cakrawala pengetahuan dalam rangka membentuk nilai,sikap, dan perilaku peserta didik, yang dijelaskan dalam salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan salah satu kegunaan pendidikan bagi kehidupan.

كِتَابٌ أَنزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِّيَدَّبَّرُوا ءَايَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُوْلُوا الْأَلْبَابِ {29}

Artinya: "ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan keberkahan supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya, dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran" (Al- Quran surat Shod ayat : 29)

Pendidikan merupakan proses respons psikologi siswa terhadap rangsangan eksternal dari kondisi baik yang sifatnya alamiah, maupun yang sifat terjadinya secara spontan sebagai manifestasi kultur guru dan siswa secara umum yang diciptakan oleh sekolah dan guru dalam proses belajarnya. Pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan di segala bidang. Peningkatan mutu pendidikan di negara kita adalah suatu kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi. Oleh karena itu, keberhasilan pembangunan suatu bangsa ditentukan terutama oleh keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas. Pengalaman keberhasilan pembangunan di negara-negara Asia Timur, seperti Jepang dan Taiwan merupakan bukti yang sangat meyakinkan tentang peran sumber daya manusia dalam pembangunan.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung

jawab. Pendidikan nasional tersebut menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa Indonesia. Pendidikan nasional dituntut menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta pada tanah air, mempekuat semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial.

Media pembelajaran adalah ketepatan media dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran hendaknya dapat dijadikan perantara interaksi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, kehadiran media dalam proses pembelajaran jangan sampai mempersulit tugas pengajar, sebaliknya mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media *Flash Card* adalah media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Maka pembelajaran untuk anak sekolah dasar, pembelajaran akan lebih optimal jika mengandung unsur permainan. Dengan adanya media *Flash Card* siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Wawasan kebangsaan adalah cara pandang suatu bangsa tentang diri dan lingkungannya dan bagaimana bangsa tersebut mengekpresikan kebangsaanya dalam lingkungan yang serta berubah. Wawasan kebangsaan tidak hanya tuntutan bagi bangsa untuk mewujudkan jati diri atau identitasna, melainkan juga pembinaan tata laku sebagai bangsa yang meyakini nilai-nilai hakiki yang dimilikinya. Wawasan kebangsaan mewujudkan rasa dan semangat kebangsaan yang sarat akan nilai-nilai persatuan dan kesatuan yang menjadi sumber kekuatan dan keutuhan bangsa. Wawasan kebangsaan atau wawasan nusantara adalah untuk mewujudkan nasionalisme yang tinggi di segala aspek kehidupan rakyat Indonesia yang lebih mengutamakan kepentingan individu, kelompok, golongan, suku bangsa, atau daerah. Wawasan kebangsaan bertujuan

menumbuh kembangkan rasa dan sikap nasional yang tinggi, rasa senasib dan sepenanggungan, sebangsa setanah air, satu tekad bersama dengan mengutamakan kepentingan nasional tanpa mengorbankan kepentingan perorangan, kelompok, golongan, suku bangsa dan daerah.

Melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN 2 Sukaraja pada tanggal 02 januari 2018, beliau menjelaskan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Karena media yang digunakan hanya seadanya, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan bagi peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik banyak yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran banyak peserta didik yang acuh dan mengobrol. Peserta didik dalam mencapai KKMpun masih dibantu oleh toleransi guru dalam pemberian nilai.

Observasi yang dilakukan di kelas V SDN 2 Sukaraja siswa kelas V yang berjumlah 41 orang siswa, terdiri dari 22 orang laki-laki dan 19 orang perempuan, dengan 1 guru kelas. Ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran pada materi wawasan kebangsaan yang kurang diminati oleh para peserta didik, Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat didukung dengan nilai ulangan harian bahwa terdapat 45% siswa yang sudah melebihi nilai KKM, dan 55% siswa yang belum melebihi nilai KKM. Nilai KKM pada materi wawasan kebangsaan di sekolah adalah 70.

Maka untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran dan materi belajar dengan kreatifitas guru dengan menggunakan media yang relevan dan sesuai dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media *Flash Card* pada pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan wawasan kebangsaan dalam proses pembelajaran. Perkembangan zaman semakin mendorong dalam upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut supaya mampu menggunakan alat yang

dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan alat tersebut harus disesesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru harus dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi adalah suatu keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Rusman (2013:160) Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Gambar adalah media yang paling umum di pakai, karena pengadaannya relatif lebih murah dan mudah didapat, yang termasuk media gambar adalah kartun, komik, gambar tempel, dan foto. Pada umumnya gambar lebih diminati dan disukai anak, murah dan tidak susah dicari. Penggunaan media gambar untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga siswa lebih mudah dalam mencerna penyampaian dari guru (Arsyad, 2013:2).

Berdasarkan permasalahan diatas penulis berniat untuk mengadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengenai penerapan media *Flash Card* untuk meningkatkan wawasan kebangsaan pada siswa kelas v SDN 2 Sukaraja. Oleh karena itu, penggunaan penerapan media *Flash Card* ini diharapkan mampu untuk meningkatkan wawasan kebangsaan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan penerapan media *Flash Card* untuk meningkatkan wawasan kebangsaan pada siswa kelas V SDN 2 Sukaraja?
2. Bagaimana peningkatan wawasan kebangsaan dengan menggunakan media *Flash Card* pada siswa kelas V SDN 2 Sukaraja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran wawasan kebangsaan dengan menggunkan media *Flash Card* pada siswa kelas V SDN 2 Sukaraja.
2. Mendeskripsikan peningkatan wawasan kebangsan dengan menggunakan media *Flash Card* pada siswa kelas V SDN 2 Sukaraja.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

   Secara teoritis, penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis ingin menambah referensi media yang digunakan dalam pembelajaran. Penulis dapat mengembangkan media *Flash Card* sebagai media yang sesuai untuk pembelajaran di sekolah. Media *Flash Card* diharapkan dapat menstimulus siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu juga penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan media inovatif dan menyenangkan yaitu penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran .
2. Praktis

   a. Penulis

      Dapat menjadi suatu wahana ilmiah dalam pengembangan diri khususnya dalam materi wawasan kebangsaan. Memberikan pengalaman tentang media *Flash Card* yang dapat diterapkan dalam

kegiatan pembelajaran tematik serta memberikan keilmuan khusus pada pembelajaran.

b. Siswa

Dapat membantu anak dalam memahami dan mencermati pembelajaran yang guru sampaikan dengan menggunakan media *Flash Card* serta menumbuhkan motivasi belajar anak.

c. Guru

Dengan adanya penelitian ini di harapkan guru mampu menggunakan media untuk sumber pelajaran serta menjadi motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain.