

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Menurut Muhibinsyah (2010) “Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan”. Pada dasarnya, setiap pendidikan membutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar berbeda dari pelajaran yang sebelumnya untuk memotivasi keinginan siswa dalam belajar agar materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Salah satu cara agar dapat lebih berkualitas adalah dengan mengembangkan pemikiran yang kreatif dari seorang guru sebagai fasilitator bagi peserta didik. Menjadi guru yang kreatif harus bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pendidikan kewarganegaraan erat kaitannya dengan pembentukan akhlak, karakter dan sikap demokratis peserta didik yang diharap dapat menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran PPKn yang disajikan oleh seorang guru hendaknya lebih berpusat pada siswa, menyenangkan, memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuannya, aktif, dapat bekerjasama dengan orang lain, bermakna dan menggunakan media serta metode pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya penggunaan metode yang bervariasi, seperti penggunaan metode permainan yang bersifat edukatif dalam pembelajaran PPKn, yang memungkinkan siswa untuk belajar dan juga bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, aktif dan memungkinkan siswa untuk berkompetisi. Sebagaimana dikemukakan oleh Trianto (2010) bahwa “ Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa”.

“Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. (Wina Sanjaya, 2008). Menurut Hamid Darmadi (2010) “tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikat kebudayaan bangsa, wawasan nusantara. Menurut Thomas F. Staton dalam Sardiman (2010) terdapat enam faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: (1) motivasi, (2) konsentrasi, (3) reaksi, (4) organisasi, (5) pemahaman, dan (6) ulangan. Winarno (dalam Hidayati, 2008) menjelaskan bahwa “Metode pembelajaran adalah cara-cara pelaksanaan proses belajar mengajar, atau bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada peserta didik di sekolah”.

Bermain adalah aktivitas yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan anak, banyak hal yang dapat dilakukan dan ditemui anak dalam aktivitas bermainnya tersebut. Bermain dapat melatih kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak, selain itu dengan bermain anak dapat belajar mengembangkan kreativitas, bersosialisasi dan bekerjasama dengan orang lain. Titin S. Pramono (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media dalam pembelajaran menjadi instrument yang penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar Susilana & Riyana (2008). Adanya media pembelajaran secara langsung memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Seorang guru, hendaknya harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat mengefektifkan tujuan pembelajaran sehingga membantu dalam penyampaian pelajaran dengan cepat dan lebih mudah ditangkap oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V yang dilaksanakan pada hari jumat 15 April 2023 peneliti menemukan masih terdapat siswa yang semangat belajarnya rendah, terdapat sebagian kecil siswa yang aktif dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena beberapa sebab yaitu yang pertama, pada saat pembelajaran siswa yang memiliki karakter suka mengobrol di kelas sehingga apa yang guru sampaikan dan tanyakan tidak diterima dan direspon dengan baik.

Kedua, tidak adanya penggunaan media pembelajaran dalam belajar sehingga kurang menarik minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru mempunyai peranan yang penting pada tingkat keberhasilan peserta didik. Seperti halnya dalam pelajaran guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah sehingga monoton dan peserta didik merasa bosan, hal ini membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam belajar.

Pada saat observasi terlihat proses pembelajaran yang kurang efektif, karena keaktifan peserta didik dalam pembelajaran belum merata, namun sebagian besar peserta didik sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan kondusif, akan tetapi, peserta didik yang ikut aktif dalam pembelajaran hanya beberapa saja, selebihnya masih melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti mengobrol, menyandarkan kepala ke meja, dan membuat gaduh saat pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan di atas, peneliti akan meneliti pengaruh permainan ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn) untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik.

Ular tangga adalah permainan yang biasa dimainkan seperti pada umumnya yang terdiri dari papan bernomor berwarna-warni yang memiliki gambar tangga dan ular. Untuk cara permainannya sebagian besar sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja untuk dapat menempatkan pion sesuai dengan angka yang tertera pada dadu peserta didik terlebih dahulu diminta menjawab soal-soal yang ada di kotak pertanyaan, setiap jawaban benar mendapatkan 10 point. Kotak pertanyaan ini berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang ada, dimana pengambilan soal dilakukan oleh perwakilan kelompok. Pembacaan soal dilakukan oleh guru. Permainan selesai jika ada kelompok yang berhasil mencapai angka 25 terlebih dahulu, maka kelompok tersebut keluar sebagai pemenang. Iva Rifa (2012) menjelaskan tujuan dari permainan ular tangga yaitu “ Agar peserta didik belajar secara menyenangkan, selain itu juga melatih peserta didik tentang sikap jujur dan tahu aturan”. Sya’ban Jamil (2009) membagi tujuan permainan ular tangga menjadi tiga yaitu: (1) melatih peserta didik dalam bekerja sama kelompok, (2) melatih peserta

didik dalam menjawab soal-soal pengetahuan umum, (3) dan meningkatkan kekuatan fisik dan mental peserta didik.

Secara umum penggunaan metode permainan ular tangga diharapkan dapat memacu semangat berkompetisi peserta didik, meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang lebih baik lagi. Jika pada tournament yang pertama salah satu kelompok belum dapat memperoleh skor yang diharapkan mereka dapat memperbaikinya pada minggu berikutnya, sehingga dengan demikian siswa terpacu untuk menjadi lebih baik lagi pada setiap minggunya dengan cara mempelajari dan memahami materi pembelajaran yang ada. Dengan begitu siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dengan kelompok, memiliki kepercayaan diri serta dapat memotivasi sesama anggota kelompok untuk menguasai materi pembelajaran yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi nilai-nilai pancasila. Diharapkan dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran dengan ceramah. Dari latar belakang dan situasi di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian jenis kuantitatif dengan judul “ Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar PPKn”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah yang dapat diajukan sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas V di Sd 1 Rendeng?
- 2) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar PPKn setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga di kelas V SD 1 Rendeng semester I tahun 2023/2024?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas V di Sd 1 Rendeng?
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga di kelas V SD 1 Rendeng semester I tahun 2023/2024?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Secara umum sebagai hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap kesadaran berorganisasi mahasiswa, selain tujuan umum, Manfaat dari penelitian ini memiliki 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk melihat pengaruh penggunaan permainan ular tangga terhadap hasil belajar PPKn pada materi persatuan dan kesatuan.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1.4.2.1 Bagi Peneliti**

- 1) Sebagai pedoman untuk praktek mengajar saat penelitian.
- 2) Peneliti dapat pengalaman langsung untuk mengajar siswa sekolah dasar menggunakan permainan ular tangga
- 3) Peneliti dapat melihat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan permainan ular tangga.

##### **1.4.2.2 Bagi Siswa**

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, pada materi persatuan dan kesatuan melalui media ular tangga.

### **1.4.2.3 Bagi Guru**

Dapat dijadikan referensi mengajar dalam pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik.

## **1.5 Definisi Operasional**

### **1.5.1 Permainan Ular Tangga**

Permainan Ular Tangga merupakan permainan yang bisa dimainkan 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu, pion, dan papan bergambar ular tangga, dan cara memainkannya bergantian satu per satu. Dalam penelitian ini permainan ular tangga dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Siswa di bagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 siswa perkelompok.
- b. Setiap kelompok diberi satu set permainan ular tangga
- c. Setelah itu satu orang dalam setiap kelompok menentukan siapa yang pertama dan terakhir menjalankan permainan ular tangga.
- d. Yang mendapatkan giliran pertama langsung menjalankan permainan ular tangga begitu pula seterusnya.
- e. Ada beberapa kotak yang salah satunya memiliki tanda “?” yang berarti kelompok tersebut harus mengambil kartu soal yang ada di kotak kemudian menjawab soal yang mereka dapatkan.
- f. Jika pion berhenti di kotak yang bergambar ular maka mereka akan turun ke nomor yang telah ditentukan, sebaliknya jika pion berhenti di kotak yang mempunyai tangga, mereka bias naik ke kotak selanjutnya.
- g. Kelompok yang pertama sampai ke kotak finis dialah pemenangnya.

### **1.5.2 Hasil belajar**

Seseorang ketika melakukan sebuah kegiatan atau aktivitas, yang diharapkan adalah mendapatkan hasil yang terbaik bahkan yang paling terbaik. Pencapaian seseorang yang terbaik ini adalah yang disebut sebagai prestasi. Begitu pula dengan seorang pelajar atau siswa, dalam kegiatan belajarnya pasti menginginkan nilai yang terbaik dan berprestasi. Pengertian hasil belajar menurut Amir & Riswanti (2015) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Suprijono (2015) hasil belajar adalah “pola-pola perilaku, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan”. merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara

spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

- 2) Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Ketrampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyakurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
- 4) Ketrampilan motoric yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasikan dan eksternalisasikan nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (2015) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara menurut Suprijono (2015: 7) “hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap”.

### **1.5.3 Hasil Belajar PPKN**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dsri diri seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Demikian dengan adanya proses belajar maka akan terciptanya hasil belajar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya, mata pelajaran tersebut dapat digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah Pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik. Jadi, Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, ketrampilan, serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Selain itu, perlunya Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran, serta sikap yang baik terhadap sesamanya, lawan jenisnya, maupun terhadap orang yang lebih tua. Dan juga tujuan mempelajari PPKn ini agar siswa memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai perjuangan, cinta tanah air, dan rela berkorban bagi usa dan bangsa.

Pada umumnya hasil belajar siswa dalam sekolah berbentuk pemberian nilai dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan. Dan yang dimaksud dengan hasil belajar PPKn adalah indikator keberhasilan yang telah dicapai siswa Ketika mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas dan melakukan kegiatan pembelajaran PPKn dan dinilai dari aspek kognitifnya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dsri diri seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Demikian dengan adanya proses belajar maka akan terciptanya hasil belajar.



#### **1.5.4 Tema Pancasila dalam Kehidupanku**

Materi terkait tema “Pancasila dalam Kehidupanku” adalah salah satu tema pada buku kelas 5 semester 1 kurikulum merdeka. Pada penelitian ini peneliti akan menjalankan penelitiannya fokus penelitian PPKn materi nilai-nilai pancasila.

