

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Aziizu dalam (Pratiwi, 2022, hlm. 169) Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa. Tujuan pendidikan menurut undang-undang dapat diartikan secara luas sebagai tingkah laku yang dibentuk untuk menjadi pribadi yang berkembang dan mampu menuju ke arah cita-cita tertentu, dengan pendidikan individu dapat dibimbing untuk mencapai suatu tujuan, maka pendidikan seharusnya dapat menjadi landasan bagi proses pendidikan.

Hal tersebut juga telah dicantumkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 (Rakhmawati, 2019, hlm. 1).

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses belajar. Menurut Slameto (2010, hlm. 2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai suatu perubahan baru dalam tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Perubahan yang diakibatkan dari belajar bersifat menetap dan permanen, sehingga apa yang diperoleh melalui belajar tidak mudah hilang. Selain itu melalui pembelajaran kita dapat menghadapi perubahan yang memungkinkan kita melakukan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Siswa memperoleh banyak informasi sebagai pembelajar, dan salah satu disiplin ilmu yang ikut andil dalam hal ini adalah Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini juga merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa.

Sebagaimana yang telah kita ketahui bersama bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang sekolah. Mata pelajaran PPKn ini menekankan pada nilai, norma, pembentukan warga negara, pendidikan karakter, demokrasi, berpikir kritis, dan lainnya (Nurhidayah, dkk, 2021, hlm. 40). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pelajaran yang disebutkan dalam kurikulum pendidikan, khususnya Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu ke dalam satu kesatuan yang dikenal dengan tema atau tematik. Setiap topik mencakup sejumlah disiplin ilmu, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini mengajarkan tentang berbagai aspek kehidupan sosial dalam keluarga, sekolah dan masyarakat, serta isu-isu yang ada di dalamnya.

Menurut Sianipar (2021, hlm. 4) Keberhasilan suatu pembelajaran yang terkandung dalam pembelajaran PPKn dapat diwujudkan melalui berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Seorang guru harus inovatif dalam memanfaatkan atau memilih media pembelajaran di kelas. Pemilihan media yang tidak tepat oleh guru dapat menyebabkan siswa menjadi bosan, gagal memahami materi, dan pembelajaran menjadi sia-sia. Sebaliknya, jika seorang guru memilih media yang tepat maka pembelajaran akan lebih bermakna, siswa tidak bosan saat belajar, dan siswa akan lebih terlibat dalam pengajaran yang dilakukan guru.

Salah satu contoh proses pembelajaran yang kurang mengembangkan penggunaan media pembelajaran peneliti peroleh melalui observasi awal di kelas V SDN Sempu 1. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya dengan duduk mendengarkan penjelasan guru, jarang bertanya dan bertukar pikiran dengan teman. Guru

juga cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga dalam proses pembelajaran lebih banyak melibatkan guru daripada siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan masih belum bervariasi, sementara penggunaan media dalam bentuk teknologi jarang diterapkan dalam SD Negeri Sempu 1 dikarenakan fasilitas yang tersedia di sekolah yang kurang memadai.

Hasil wawancara pra siklus bersama Rohanah (2022) diperoleh bahwa saat ini pihak sekolah memang belum menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa. Pihak sekolah lebih menekankan kepada kreativitas masing-masing guru dalam mengemas materi dan membuat media pembelajaran sendiri didalam kelas. Namun tak jarang masih banyak guru dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran bahkan mereka hanya menggunakan metode ceramah saja lalu memberikan tugas kepada siswa. Siswa pun terlihat tidak antusias, bahkan ada juga siswa yang tidak mendengarkan guru saat menerangkan pembelajaran.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien membuat hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan studi dokumentasi didapati bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn pada Tema 4 Subtema 1 dinilai cukup rendah dengan rata-rata nilai dibawah KKM 72, terdapat 10 siswa yang tuntas belajar dengan presentase 35,71%, sedangkan yang belum tuntas belajar terdapat 18 siswa dengan presentase mencapai 64,28%. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masihlah rendah. Berdasarkan hasil observasi yaitu siswa seringkali malu untuk bertanya dan berpendapat, disamping itu siswa juga mudah merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Hal inilah yang kemudian berimbas pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Berdasarkan situasi yang terlihat di SD Negeri Sempu 1 dibutuhkan suatu media pembelajaran menarik dan inovatif yang dapat menarik minat

siswa untuk belajar, agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang inovatif memerlukan alat penunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sadiman (2011, hlm, 7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu perantara yang akan menyampaikan informasi dari guru ke siswa dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar meningkat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga, media permainan ini merupakan media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Sehingga apabila media permainan ular tangga ini diterapkan dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat suasana belajar lebih aktif dan tidak membosankan. Para siswa juga akan langsung terjun dalam bermain dan menjawab setiap pertanyaan yang telah tersedia di kotak permainan. Menurut Afandi (dalam Kurniati, 2020, hlm. 409) media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi bagi siswa. Selain itu, permainan ular tangga juga dapat menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan sangat interaktif (Prameswari, 2018). Penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran sangat penting peranannya bagi anak, karena mampu menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar meningkat. Kelebihan media pembelajaran ular tangga adalah mempermudah pemahaman anak tentang materi yang diajarkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajarpun akan meningkat (Gunawan, 2017, hlm. 4). Kelebihan lain dalam permainan ular tangga ialah siswa dapat belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri,

melainkan harus berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga (Yuni et al., 2019, hlm. 195).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar tematik integratif siswa (Aniq, 2013). Hasil penelitian Tini (2018) juga mengungkapkan penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar PKn. Penelitian Cholifah (2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media ular tangga tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa (Utara) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Sempu 1)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran PPKn.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
4. Media pembelajaran yang tidak bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan media ular tangga raksasa (Utara) di kelas V SDN Sempu 1?
2. Bagaimana peningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn menggunakan media ular tangga raksasa (Utara) di kelas V SDN Sempu 1?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Langkah-langkah penggunaan media Ular Tangga Raksasa (Utara) pada mata pelajaran PPKn.
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Ular Tangga Raksasa (Utara) pada mata pelajaran PPKn.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dilakukannya penelitian ini adalah sebagai kontribusi pada dunia pendidikan berupa peningkatan hasil belajar PPKn melalui penggunaan media Ular Tangga Raksasa (Utara) pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, memberikan stimulus positif dalam hal pemberian motivasi dan minat belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Sehingga siswa tidak hanya duduk terdiam namun dapat aktif dalam pembelajaran.
- b) Bagi guru, memberikan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn saja, bisa juga diterapkan dalam mata pelajaran yang lain.
- c) Bagi sekolah, tersedianya media pembelajaran yang inovatif untuk menarik minat siswa dalam belajar PPKn dan dapat digunakan oleh pihak sekolah.
- d) Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui peran pentingnya penggunaan media Ular Tangga Raksasa (Utara) dalam pembelajaran PPKn, selain itu juga untuk

mengetahui sejauh mana peran media tersebut dapat mempengaruhi kemampuan memahami materi dan hasil belajar siswa.

- e) Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian dan permasalahan yang relevan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel konstrak dengan cara memberi arti dari identifikasi variabel penelitian. Hal ini bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah kepada penyusunan instrumen penelitian. Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa (Utara) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn, yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Media

Menurut Munadi (dalam Putri, 2022, hlm. 367) Media adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyalurkan informasi kepada seseorang. Tujuan dari penggunaan media adalah untuk mempermudah seseorang dalam memahami materi yang disampaikan. Media dapat berupa bahan atau alat yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Arsyad (2015, hlm. 10) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. Ular Tangga Raksasa

Menurut Wati (2021, hlm. 69) Media ular tangga merupakan media permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media ular tangga raksasa yang merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan

tujuan mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi/materi mata pelajaran PPKn bagi siswa. Media ular tangga raksasa ini termasuk permainan edukatif berbentuk banner yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Di dalam permainan ular tangga nya dilengkapi dengan kartu informasi dan kartu soal, lalu dimainkan secara berkelompok.

3. Hasil Belajar PPKn

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima suatu pengalaman belajar yang dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Susanto, 2013, hlm. 5). Hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn mencakup kemampuan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hasil atau prestasi siswa yang diperoleh dijadikan tolak ukur untuk mengetahui pengetahuan tentang pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.