BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang di turunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang dalam berfikir, merasa, atau bertindak dapat dianggap pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia merupakan syarat untuk mencapai tuju\an pembangunan.

Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan yang berkualitas yang di upayakan dengan berbagai program pendidikan yang mengacu pada kemajuan IPTEK. Dalam kurikulum PKn di indonesia, salah satu bidang studi pokok yang wajid di pelajari siswa, tak terkecuali siswa sekolah dasar (SD) dalam pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Pembelajaran PKN di SD memiliki peranan yang sangat penting unuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang Kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini di jelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah : 1) Befikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, brtindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti-korupsi, 3) berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa lain, 4) berinteraksi dengan

bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Di Indonesia mata pelajaran PKn sudah diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Sekolah – sekolah di Indonesia sekarang sudah menggunakan kurikulum 2013 yang menggabungkan beberapa pelajaran di gabungkan satu sub tema. Pada mata pelajaran PKn juga berfungsi untuk menjadikan siswa warga negara yang baik.

Mata pelajaran PKn juga berfungsi untuk membuat siswa lebih cerdas, terampil,dan setia kepada bangsa dan negara. Dalam mata pelajaran PKn siswa juga diarahkan agar dapat berfikir kritis, berbicara,dan mengeluarkan pendapatnya secara baik dan benar.

Pada mata pelajaran PKn terdapat materi hak dan kewajiban. Materiliti ini perlu diajarkan sejak dini agar siswa mengetahui hak dan kewajiban untuk diri sendiri maupun untuk lingkungan sekitar. Peneliti tertarik untuk meneliti materi hak dan kewajiban karena berawal dari permasalahan yang ada ternyata siswa juga kurang mengetahui tentang hak dan kewajiban nya di rumah maupun di sekolah.

Menciptakan proses pembelajaran yang interaktif terutama di pelajaran PKn untuk mengembangkan berfikir kritis, kreatif, inspiratif, dan interaktif itu tidaklah mudah. Apalagi pada materi yang merujuk kepada hak dan kewajiban yang menuntut anak untuk mempunyai rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan juga lingkungan sekitar membuat sebagian besar siswa masih menganggap pelajaran PKn itu pelajaran yang membosankan karena menganggap PKn adalah pelajaran yang mementingkan hafalan dan guru dalam pelajaran PKn rata – rata hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja dalam proses pembelajaran.

Hal ini pun di pertegas oleh (Prameswari 2018) dalam proses pembelajaran siswa di dorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas di arahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi yang di ingatnya sehingga siswa kaya akann ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya. Dari pernyataan tersebut di ketahui bahwa pembelajaran PKn yang ideal itu bukan hanya mengarah ke menghafal suatu informasi saja tapi proses

dalam memahami suatu informasi juga penting agar seimbang dengan pengaplikasiannya.

Berdasarkan hasil observasi peeliti di SDIT ARRAHMAH di temukannya permasalahan pada rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas 4. Hal tersebut dapat di lihat dari nilai rata rata nya yang pas pas an dengan nilai standar sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa salah satu penyebabnya karena pembelajaran PKn hanya sebatas penyampaian materi semata tanpa proses siswa untuk memahami dan mengaplikasikan dengan baik.

Padahal sudah di tegaskan oleh (H.pratiwi 2013)"Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikat kebudayaan bangsa, wawasan nusantara serta ketahanan nasional dalam diri mahasiswa calon sarjana/ilmuan warga NKRI yang sedang mengkaji dan menguasai IPTEK dan seni

Dengan data nilai 21 siswa kelas 4 di SDIT ARRAHMAH bahwa 60 persen siswa itu memiliki nilai yang pas dengan standar nilai sekolah tersebut dan hanya 40 persen yang bisa melampaui standar nilai sekolah tersebut. Hal ini terjadi karna kejenuhan siswa terhadap pelajaran PKn.

Fenomena – fenomena praktik pembelajaran PKn yang demikian berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Dari hasil observasi yang di lakukan menyatakan bawa 60 persen siswa kurang sukak belajar PKn karena menurut mereka pelajaran PKn hanya lah pelajaan yang menghafal menjadikan siswa merasa tertekan dan kurangnya interaktif guru dengan murid yang menyebabkan murid merasa jenuh dan bosan ketika belajar PKn.

Padahal ada banyak cara dalam mengajar dan di pertegas oleh pernyataan dari"(H.pratiwi 2013)"Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik". Seperti yang kita ketahui bahwa pembawaan pembelajarn PPKN masih, menggunakan cara lama atau yang biasa di sebut dengan metode ceramah sagatlah membosankan.

Padahal sekarang begitu banyak cara mengajar yang menyenangkan yang membuat anak merasa senang untuk mempelajari pelajaran tersebut salah satu

contohnya yaitu belajar sambil bermain yang bisa membuat anak senang dan enjoy belajar mata pelajaran tersebut.

Bermain adalah aktivitas yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan seoranak, 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: 8).

Belajar sambil bermain pun bisa membuat anak menjadi lebih mudah untuk mengerti tentang apa yang guru jelaskan, sama dengan perkataan beberapa ahli ((H.pratiwi 2013)) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak, dimana seorang anak kecil tidak mampu berpikir abstrak sehingga dibutuhkan cara agar mereka dapat memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak.

(H.pratiwi 2013)bermain merupakan alat pendidikan yang penting bagi anak. Dalam bermain emosi spontanitas anak muncul dan berkembang dengan luar biasa. Beraksi dengan cepat atas tekanantekanan dan aksi-aksi yang muncul untuk memenangkan permainan. Belajar sambil bermain itu banyak sekali metode – metode yang mendukung yang bisa membuat belajar sambil bermain semakin asik dan juga banyak permainan – perminan tradisional yang di modifikasi untuk mendukung perkembangan zaman dan juga perkembangan untuk mengajar salah satu permainan tradisional yang di adaptasi menjadi media yang mendukung pembelajaran yaitu media ular tangga.

Media ular tangga yang di maksud adalah sebuah permainan yang di terapkan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar anak, bahan yang di gunakannya pun sangat aman untuk anak anak yaitu berupa benner dengan ukuran 2m X 2m yang di disain seperti papan ular tangga pada umumnya. Namun jika di papan ular tangga yang asli itu terdapat nomer dari 1 sampai 100, maka permainan ular tangga dalam pembelajaran ini hanya menggunakan penomoran 1 sampai 50.

Hal ini di sebabkan jika penomoran dilakukan seperti pada umumnya maka peserta didik akan kesulitan dan memerlukan waktu yang lama untuk

mencapaiangka 100, papan ular tangga ini di buat dalam ukuran besar dan bisa di mainkan di depan kelas. Untuk cara mainya sama seperti permainan ular tangga pada umumnya tapi perbedanya pada saat setelah melempar dadu maka anak harus menjawab pertanyaan yang sudah di sediakan di koso (kotak soal) oleh guru dan jika pertanyaan nya itu benar maka boleh lanjut melangkah dan mendapatkan sepuluh point dalam setiap soalnya. Ular tangga di selesaikan pada saat waktu sudah habis dan di lihat point terbanyak dalam menjawab soal di situlah regu yang menang di tentukan.

Sya'ban Jamil (2009: 154) 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.

Media pembelajaran ular tangga merupakan sebuah adaptasi dari permainan tradisional, permainan ular tangga sendiri di sesuaikan dengan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media ini adalah (1) siswa belajar sambil bermain, (2) melatih kerjasama tim, (3) memudahkan siswa belajar karna di bantu dengan gambar dari ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya yang mahal dalam membuat media pembelajaran ular tangga.

Mengingat media pembelajaran ular tangga ini banyak memiliki sisi positif untuk siswa. Maka dari itu semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa agar bisa meningkatkan hasil belajar, penelitian ini juga mampu meningkatkan kualitas guru sekolah dasar dalam kegiatan belajar dan mengajar serta meningkatkan kualitas mahasiswa dalam melaksanakan penelitian dan membantu meneyesaikan permasalahan pendidikan di sekolah dasar

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang nya siswa dalam menyimak pembelajaran
2. Menurunnya hasil belajar siswa
3. Kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama yang akan di angkat dalam penelitian ini adalah : "Apakah media ular tangga meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Hak dan kewajiban ?"

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan menggunakan media ular tangga pada siswa kelas IV SDIT Arrahmah

E. Manfaat Hasil Penelitian

Pengaruh media Ular Tangga pada pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDIT ARRAHMAH yang di dasari pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini di harapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, peneliti maupun sekolah, yaitu sebgai berikut :

1. Peserta Didik

   Penelitian ini di harapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga.

2. Guru

   Penelitian ini di harapkan mempu memberikan manfaat bagi guru untuk di gunakan sebagai alat bantu pengajaran. Selain itu, guru juga di harapkan mampu termotivasi untuk membuat media yang lebih kreatif dan inivatif untuk membantu kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik lagi.

3. Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran . selain itu juga di harapkan dapat meningktkan pemahaman materi yang berkaitan.

4. Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menambah sumber belajar atau bahan ajar bagi peserta didik dan guru.

F. Definisi Oprasional

Untuk memberikan gambaran pada judul penelitian, berikut ini sedikit uraian dari judul penelitian :

a. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Walaupun masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambah ilmu pengetahuan. Menurut Arsyad (2005:1) pengertian hasil belajar adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan,atau sikapnya. Perubahan diarahkan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan,maupun sikap. Ada pun indikator hasil belajar ada enam yaitu :

Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), Analisis (C4), Evaluasi (C5), Menciptakan (C6)

b. Media ular tangga

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisionl permainan ular tangga disesuaikan dengan karekteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media inforasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut rifki afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunaka media pembelajaran ular tangga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh pada pembelajran PKN.

Said alamsyah (2015:240) berikut adalah langah – langkah mengajar menggunakan strategi permainan ular tangga :

1. Siapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam
2. Buat pertanyaan lalu tempelkan kertas yang berisi pertanyaan pada setiap kotak papan permainan ular tangga

   Pertanyaan disesuaikan dengan materi ajar yang akan di pelajari
3. Pertanyaan disesuaikan dengan materi ajar yang akan di pelajari.