

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan tempat belajar awal bagi siswa secara formal untuk meningkatkan potensi dirinya. Dimulai dari bangku SD siswa mendapatkan rangsangan belajar yang kemudian menjadi kebiasaan sehari-harinya. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk mengajarkan dan mengaplikasikan kebiasaan baik dalam belajar bagi siswanya. Guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi-kompetensi yang dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan bagi siswa agar mudah menerima dan menyerap pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, dan metode pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran.

Usia rata-rata siswa SD di Indonesia saat masuk sekolah adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Pada usia 6-12 tahun adalah masa dimana seorang siswa terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis dalam dirinya sehingga mereka masih memerlukan motivasi dan bimbingan yang lebih intensif.

Penunjang keberhasilan siswa dalam belajar di lingkungan sekolah adalah guru, sehingga diperlukan guru yang mampu menciptakan suasana

pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman materi bagi siswa. Memberikan pemahaman materi pada siswa tidak semudah hanya sekedar menjelaskan kemudian siswa mengerti. Seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan belajar-mengajar dengan menciptakan kondisi-kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Hal tersebut tentu dipengaruhi oleh motivasi belajar yang siswa miliki. Apabila siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar, tentu saja materi yang disampaikan oleh guru tidak akan terserap secara optimal oleh siswa.

Faktor sekolah atau guru yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu mencakup alat pelajaran (media) dan metode mengajar guru. Media dan metode pengajaran yang tepat akan membantu memperlancar penerimaan bahan ajar kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus berani mencoba menggunakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Guru hanya salah satu diantara berbagai sumber dan media belajar siswa. Peranan guru dalam belajar ini menjadi lebih luas dan lebih mengarah pada meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi akan dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa yang tinggi pula. Namun, karakteristik belajar masing-masing siswa berbeda-beda. Jika guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, maka dapat mengurangi bahkan menurunkan motivasi belajar siswa. Memotivasi siswa tidak hanya menggerakkan siswa aktif dalam belajar, tetapi juga mengarahkan serta menjadikan siswa terdorong untuk belajar terus menerus,

walaupun dia berada di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu meningkatkan motivasi siswa merupakan tugas yang penting bagi guru. Motivasi akan mendorong siswa memenuhi kebutuhan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, adanya harapan tidak selalu seiring dengan fakta yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru kelas V yang dilakukan di SD Negeri 014745 Mekar Mulia Kec. Sei Balai, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih mengalami masalah. Motivasi belajar siswa kelas V yang rendah terjadi pada mata pelajaran yang kebanyakan mengandung teori seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Bahasa Indonesia. Guru lebih sering menuntut untuk membaca dan memahami bacaan. Hal ini sering terjadi terutama ketika memasuki jam pelajaran terakhir. Motivasi belajar yang paling rendah adalah pada mata pelajaran PKn. Siswa kurang memperhatikan dalam mengikuti proses pembelajaran, dibanding pada mata pelajaran lain. Banyak siswa yang melamun, bercerita dengan teman dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 014745 Mekar Mulo Kec. Sei Balai, media yang sering digunakan dalam mengajar mata pelajaran PKn adalah buku dari sekolah, selain media yang hanya berdasarkan pada buku saja guru juga hanya menggunakan metode ceramah saja. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa kurang memiliki motivasi belajar.

PKn merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, warga negara, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Sebagai suatu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah, PKn memiliki misi yang harus diemban. Di antara misi yang harus diemban adalah sebagai pendidikan dasar untuk mendidik warga negara agar mampu berpikir kritis dan kreatif, mengkritisi, mengembangkan pikiran. Untuk itu siswa perlu memiliki kemampuan belajar tepat, menyatakan dan mengeluarkan pendapat, mengenal dan melakukan telaah terhadap permasalahan yang timbul di lingkungannya agar tercapai perilaku yang diharapkan, sehingga diperlukan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Menindaklanjuti fakta-fakta di atas, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Cara yang dapat ditempuh untuk memperbaiki pembelajaran yaitu dengan menerapkan berbagai media, model, pendekatan, atau metode secara bervariasi serta sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Karakteristik anak usia SD diantaranya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Tiap manusia berkembang dalam hidupnya sebagian besar dipengaruhi oleh kegiatan bermain. Bagi guru

permainan merupakan kendaraan untuk belajar bagaimana belajar (*Learning to learn*) untuk kepentingan siswa. Lewat permainan siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran social dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Permainan-permainan tertentu membantu dalam hal-hal pelajaran tertentu, dengan demikian mereka mendapat pengalaman-pengalaman menyenangkan. Permainan-permainan dapat menghasilkan kompetisi dan juga tantangan . metode ini mengurangi sifat kelas monoton dan membosankan, permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan-peningkatan daya tarik kelas dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Beberapa permainan seperti catur, ludo ular tangga dapat menanamkan kesabaran dan toleransi.

Alat permainan yang tujuan dan penggunaanya sebagai media pendidikan yang dipersiapkan pendidik harus bervariasi dan sesuai dengan derajat kesulitan. Permainan yang dipilih oleh guru akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Permainan ular tangga dapat diberikan dalam rangka menstimulasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain. Berdasarkan alasan tersebut maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Permainan ular tangga ini digunakan selama proses pembelajaran sebagai sarana bagi siswa untuk mengerjakan evaluasi pada materi pembelajaran PKn di kelas V tentang kebebasan berorganisasi dalam bentuk kuis. Materi tersebut sangat cocok jika menggunakan metode permainan dengan media ular tangga, karena terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa memahami materi tidak hanya menghafal, tetapi melalui permainan ular tangga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi tersebut, sehingga tertarik untuk mencari permasalahan yang terkait dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar PKn dalam skripsi dengan judul *“Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 014745 Mekar MulioKec. Sei Balai Ta. 2017/2018”*

## 1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran PKn kelas V SDN 014745 Mekar Mulio Kec. Sei Balai masih terpusat pada guru (*teacher center*)
2. Guru belum maksimal dalam mengadakan variasi pembelajaran dalam penggunaan metode pembelajaran.
3. Kurangnya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran PKn
4. Kurangnya Metode yang digunakan guru dalam mengajar
5. Rendahnya motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran PKn.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, penelitian tindakan kelas (PTK) ini hanya membatasi pada penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran PKn pada materi kebebasan berorganisasi di kelas V SD Negeri 014745 Mekar Mulio Kec. Sei Balai T.A. 2017/2018.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diambil, maka rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN 014745 Mekar Mulio Kec. Sei Balai TA. 2017/2018?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar PKn siswa kelas V di SDN 014745 Mekar Mulio Kec. Sei Balai TA 2017/2018 dengan menggunakan permainan ular tangga.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis:

Manfaat teoritis dilakukannya penelitian ini adalah sebagai kontribusi pada dunia pendidikan berupa konsep tentang peningkatan motivasi belajar PKn melalui penggunaan permainan ular tangga pada siswa SD.

**b. Manfaat Praktis:**

## 1) Bagi Siswa

Metode pembelajaran berupa permainan dengan media ular tangga yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana pendamping bagi siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

## 2) Bagi Guru

- Guru dapat memilih media dan metode yang cocok untuk meningkatkan motivasi belajar;
- Mendapatkan referensi baru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran PKn.

## 3) Bagi Sekolah

- Meningkatkan mutu proses pembelajaran PKn;
- Menambah variasi pemilihan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn;

## 4) Bagi Peneliti

- Memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti mengenai media, metode, dan model pembelajaran yang efektif bagi siswa.
- Meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran di SD khususnya PKn, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

## 5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang relevan.