

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Dari ruang lingkup pendidikan lah seseorang memperoleh suatu pembelajaran. Dengan adanya pendidikan seseorang dapat menguasai segala bidang baik itu dari segi ilmu pengetahuan maupun teknologi. Peningkatan kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan seiring dengan perkembangan zaman. Pada zaman ini perkembangan teknologi juga sangat pesat dalam semua bidang. Penguasaan teknologi juga digunakan sebagai sarana pendidikan di Indonesia yaitu salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran.

Pendidikan sering juga disebut sebagai proses mendidik, proses mendidik ini dapat dilakukan dimana saja seperti di sekolah, perguruan tinggi, bahkan dilingkungan sekitarnya. Menurut Ki Hadjar Dewantoro, "Pendidikan dimulai dari lahir sampai mati". Didalam UU no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara *active* mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

negara. oleh karena itu pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, dan harus dimulai dari dini agar tujuan pendidikan yang tertuang dalam undang-undang dapat diwujudkan.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses belajar. Kegiatan belajar tersebut merupakan hal yang paling penting. Suatu pencapaian tujuan pendidikan dikatakan berhasil ataupun tidak dapat dilihat dan dikaitkan dengan bagaimana proses belajar tersebut terselenggara dan dijalani oleh peserta didik.

Menurut slameto (2013:2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Perubahan yang diakibatkan dari belajar merupakan perubahan yang bersifat menetap dan permanen, sehingga apa yang didapat dari belajar tidak dengan mudah hilang. Selain itu dengan belajar kita mengalami perubahan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Belajar juga berlangsung secara kontinu atau berkesinambungan dan tidak statis.

Ketercapaian suatu pembelajaran juga memiliki banyak faktor, salah satu faktor yang berperan penting dalam ketercapaian belajar di kelas yaitu penggunaan media pembelajaran. Seorang guru harus lah dapat kreatif dalam menggunakan ataupun memilih media pembelajaran di kelas.

Didalam pembelajaran terdapat faktor yang mempengaruhi ketercapaian belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat berupa minat dari anak tersebut, dan faktor eksternal dapat berupa suasana kelas, dan media yang dipergunakan oleh guru untuk membuat anak tertarik dalam pembelajaran.

Minat siswa memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Seorang anak dikatakan minat dapat dilihat jika dalam proses pembelajaran anak aktif dalam pembelajaran dan tidak bercerita di dalam kelas saat terjadinya proses pembelajaran. Minat belajar haruslah dimiliki oleh siswa disetiap materi pelajaran, terutama pada materi Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang membahas mengenai pembentukan warga Negara yang memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara yang baik.

Menurut Setiawan (2016:2) “Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga Negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Kaelan (2010: 3), tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat bangsa Pancasila. Dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan ini

tidaklah mudah, masih banyak guru yang dalam menyampaikan pelajaran lebih mengutamakan satu aspek saja yaitu aspek kognitif atau pengetahuan, sementara dalam pembelajaran PPKn haruslah dapat mencakup ketiga aspek dalam pembelajaran yaitu sikap (KI-1 dan 2), pengetahuan (KI-3), dan keterampilan (KI-4).

Keberhasilan dari suatu pembelajaran termasuk dalam pembelajaran PPKn dapat diwujudkan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi/bahan ajar). Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang berperan sebagai 3 fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami bahan ajar. Aspek peserta didik (siswa) sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran secara utuh sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari dengan semestinya.

Pada aspek peserta didik dalam memahami materi pelajaran juga dibutuhkan adanya minat dalam diri siswa tersebut. Dalam suatu kegiatan pembelajaran harus adanya suatu hasrat atau dorongan dari dalam diri untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Setiap proses pembelajaran yang diberikan harus mempunyai minat belajar yang kuat agar proses pembelajaran yang ada dapat berlangsung dan dapat diikuti oleh semua siswa, sehingga minat belajar dapat dikatakan sebagai dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Pada dasarnya minat belajar dapat ditimbulkan dari beberapa faktor pendukung yaitu dari lingkungan, guru sebagai fasilitator dan media yang digunakan. Apabila ketiga faktor tadi saling mendukung maka anak yang tadinya tidak memiliki minat belajar dapat memiliki minat dalam dirinya. Misalnya pada faktor lingkungan, kelas yang bersih dan nyaman dapat membuat anak lebih senang untuk belajar dibandingkan dengan kelas yang kotor atau pun berbau tidak sedap. Yang kedua faktor guru, dalam proses pembelajaran dikelas guru sebagai fasilitator harus mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat agar anak dapat tertarik pada pembelajaran yang diajarkan. Dan yang terakhir yaitu sumber belajar, hal ini tidak dapat dipisahkan dari peran guru. Pada faktor ketiga ini guru memiliki peran memilih mana metode dan media yang tepat digunakan pada pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan.

Pemilihan media yang tidak tepat oleh guru dapat mengakibatkan anak bosan, tidak memahami materi, dan pembelajaran yang sia-sia. Namun sebaliknya apabila seorang guru dapat memilih suatu media yang tepat maka pembelajaran lebih bermakna, anak tidak bosan untuk belajar serta anak dapat lebih tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Siswa sekolah dasar khususnya kelas rendah membutuhkan proses pembelajaran yang tidak monoton, pada siswa sekolah dasar kelas rendah seharusnya dilakukan pembelajaran yang bersifat kelompok ataupun pembelajaran yang menarik. Disinilah dibutuhkan peran guru sebagai pendidik agar siswa tersebut dapat tertarik dan tidak bosan dalam proses belajar. Berkaitan dengan hal

ini, penggunaan media dalam pembelajaran merupakan suatu solusi yang tepat agar siswa dapat tertarik dan memotivasi anak untuk belajar.

Media-media pembelajaran yang dipakai juga haruslah inovatif sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Guru memiliki peran untuk memilih ataupun merancang media-media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Karena pada hakikatnya media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar. Menurut Rusman (2012:170) “media pembelajaran yaitu suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sarana fisik menyampaikan materi pelajaran”. Pada saat ini cukup banyak media pembelajaran yang dijumpai seperti media dalam bentuk power point, media dalam bentuk gambar tempel, Gambar cetak, media dalam bentuk video dan media lainnya. Meskipun sudah banyak terdapat media namun terkadang masih banyak juga guru yang tidak dapat menggunakan media pembelajaran tersebut. Misalnya media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti komputer, sebagian guru masih banyak yang belum mampu mengoperasikan komputer. Sehingga meskipun sudah terdapat media-media pembelajaran yang menarik tetap saja tidak dapat diaplikasikan oleh guru-guru. Selain itu juga apabila media pembelajaran tersebut menggunakan teknologi, masih banyak juga sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang lengkap, seperti laptop/Komputer sekolah dan proyektor.

Menurut Tafonao (2018:103) dalam jurnalnya mengatakan alasan mengapa masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yaitu:

(1). Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan. (2). Media itu barang canggih dan mahal. (3). Tidak biasa menggunakan media (gagap teknologi). (4). Media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius. (5). Di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran. (6). Guru tidak memahami arti penting penggunaan media pembelajaran. (7). Guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran. (8). Guru tidak memiliki keterampilan mempergunakan media pembelajaran. (9). Guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran. (10). Guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah.

Jika masih banyaknya guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, maka dampaknya murid tidak berkembang dan pembelajaran menjadi monoton dan tidak bervariasi. Para peneliti atau pun guru-guru lain juga sudah banyak menciptakan media ataupun mengembangkan berbagai macam media yang menarik.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Abiy Risabethe dan Budi Astuti dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD”. Risabethe (2017:36) Mengatakan “Pemanfaatan video animasi diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan unsur audio dan visual yang menarik”. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rossi Iskandar dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik di Sekolah Dasar”. Iskandar (2019:240) Mengatakan materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah peserta didik dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret yang dimaksud maksud dari materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa sebenarnya sudah banyak media-media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pembelajaran dan menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Media-media tersebut sudah sangat bagus dan menarik. Namun terdapat beberapa media yang penerapannya harus didukung oleh fasilitas sekolah, seperti media video pembelajaran yang harus difasilitasi dengan alat proyektor yang terkadang alat tersebut tidak dimiliki oleh sekolah. Oleh karena itu di dalam pembelajaran diperlukan suatu media yang tidak hanya menarik namun juga tidak menyulitkan guru dalam penerapannya. selain itu media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai perantara materi namun siswa juga ikut serta berperan aktif. Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga. Dalam penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga siswa tidak hanya sekedar bermain namun juga dapat memahami materi dari berbagai soal yang terdapat di dalam permainan.

Berbagai model dan bentuk permainan ular tangga juga sudah tersebar luas, dan beberapa peneliti juga sudah banyak yang mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga seperti penelitian yang dilakukan oleh Nur Syifa Fitriana pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”. Selain itu Rifki Afandi pada tahun 2015 juga melakukan pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar.”

Meskipun sudah banyak pengembangan media dilakukan khususnya pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga, peneliti mencoba untuk melakukan pengembangan lagi dari media permainan ini. Pengembangan media permainan ular tangga yang dikembangkan masih banyak yang memakai bidak perwakilan seperti pengembangan media permainan ular tangga diatas, dan hanya sedikit yang menerapkan langsung anak-anak yang menjadi pengganti bidak sehingga anak-anak tidak hanya duduk dan berfikir namun juga melibatkan aktifitas fisik. Selain itu peneliti membagi kelompok siswa menjadi 4 kelompok, 1 kelompok diumpamakan mewakili 1 warna bidak yang pada umumnya permainan ular tangga memiliki 4 warna bidak yakni merah, kuning, hijau, dan biru.

Pada Media pembelajaran permainan ular tangga yang banyak dikembangkan terdapat 1 orang saja yang hanya mewakili tiap bidak, namun disini peneliti ingin menumbuhkan rasa kerjasama sehingga tiap anggota kelompok mewakili 1 warna bidak dan bekerja sama dalam mengumpulkan poin. Tiap kelompok juga akan diberikan hiasan kepala sebagai tanda bahwa mereka mewakili bidak dari kelompok berwarna merah, kuning, hijau, dan biru. Kelebihan dari permainan ular tangga ini selain dapat menarik minat siswa juga dapat membentuk sikap dan keterampilan secara kelompok dalam bentuk kerja sama. Karena dalam permainan ular tangga yang akan dimainkan nanti, siswa akan bekerja secara berkelompok dalam mengumpulkan poin dan berlomba untuk menjadi yang tercepat sampai ke "Finish".

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga yang dikembangkan peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu dimulai dari

analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Peneliti mencoba mengembangkan Media pembelajaran permainan ular tangga ini agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan dapat meningkatkan minat belajar siswa selain itu juga dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memperoleh hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Januari 2019 di SD negeri 024776 Binjai ditemukan masih banyak guru yang dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media belajar bahkan mereka hanya menggunakan metode ceramah lalu memberikan tugas kepada siswa. Siswa juga terlihat tidak antusias hanya duduk terdiam lalu menulis, bahkan ada juga terdapat siswa yang tidak mendengarkan guru saat menerangkan pembelajaran. Peneliti juga melihat pada kelas rendah terutama kelas 3 guru pada kelas tersebut juga sama seperti guru lainnya yang hanya menggunakan metode ceramah saja. seperti diketahui bahwa anak sekolah dasar yang berada pada tingkatan kelas rendah belum mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya secara penuh, sehingga peran guru sangat lah berpengaruh penting.

Dari hasil wawancara dari beberapa guru di SD Negeri 024776 Binjai pada tanggal 15 Januari 2019, memang mereka sekali-kali menggunakan media pembelajaran, namun media yang dipakai juga tidak bervariasi seperti gambar tempel, kemudian alat peraga dan beberapa gambar spanduk yang disediakan dari sekolah. Sementara penggunaan media dalam bentuk teknologi sama sekali belum diterapkan dalam SD negeri 024776 Binjai dikarenakan kurangnya anggaran sekolah sehingga fasilitas yang tersedia di sekolah hanya sedikit.. Guru-guru juga

memaparkan 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.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas didapat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dinilai cukup rendah dengan rata-rata nilai dibawah kkm dengan presentase ketuntasan sebesar 5,8% sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu berdasarkan situasi yang terlihat di SD negeri 024776 Binjai dibutuhkan suatu media pembelajaran menarik yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan proses pembelajaran yang tidak monoton dan menjenuhkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar yaitu dengan penggunaan 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 akan 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.

Oleh karena itu berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti maka peneliti ingin dan tertarik melakukan penelitian pengembangan media permainan

ular tangga pada mata pelajaran PPKn di sekolah SD negeri 024776 Binjai Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang dilakukan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Kelas III SD Negeri 024776 Binjai”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- 1.2.1. Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran PPKn sehingga siswa cenderung cepat bosan dan hanya terfokus pada arahan dari guru saja.
- 1.2.2. Tidak adanya fasilitas dan dukungan dari sekolah dalam menyediakan media pembelajaran untuk siswa.
- 1.2.3. Kurangnya kreativitas guru dalam memberikan media pembelajaran yang inovatif serta kreatif untuk siswa.
- 1.2.4. Media pembelajaran yang tidak bervariasi seperti gambar tempel, kemudian alat peraga dan beberapa gambar spanduk yang disediakan dari sekolah.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditelaah dipaparkan di atas, maka perlu adanya batasan dalam penelitian ini agar ada titik fokus yang menjadi studi kajian. Diharapkan dengan adanya batasan masalah tersebut mampu menjawab

permasalahan yang ada. Adapun permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- 1.3.1. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran PPKn berbasis Budaya Lokal di kelas III SD.
- 1.3.2. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn berbasis Budaya Lokal.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD negeri 024776 Binjai ditinjau dari ahli materi, ahli media, siswa dan guru?
- 1.4.2. Apakah terdapat peningkatan minat dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD negeri 024776 Binjai?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Mendapatkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD

negeri 024776 Binjai ditinjau dari ahli materi, ahli media, siswa dan guru.

- 1.5.2 Mengetahui adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD negeri 024776 Binjai.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas III, Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya

1.6.2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn sehingga siswa tidak hanya duduk terdiam namun dapat aktif dalam pembelajaran.
- b. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan dan wawasan baru dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam merancang suatu media.

- c. Bagi guru, guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn sehingga dapat menarik minat siswa.
- d. Bagi sekolah, tersedianya media pembelajaran yang inovatif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan dapat digunakan oleh pihak sekolah.

