# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu negara. Melalui Pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Di Indonesia, Pendidikan menjadi prioritas utama yang tercermin dalam upaya pemerintah dalam menyediakan fasilitas dan program yang mendukung kemajuan Pendidikan. Namun, meskipun telah banyak dilakukan pembenahan, masih terdapat berbagai tantangan yang dihadapi, baik dari segi kualitas pengajaran, infrastruktur, hingga motivasi belajar Siswa. Pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai kendala, termasuk kesenjangan antara daerah urban dan pedesaan, keterbatasan sumber daya, dan ketidaksesuaian kurikulum dengan kebutuhan zaman.

Kondisi Pendidikan di Indonesia masih menunjukkan adanya ketimpangan. Beberapa daerah, terutama di luar pulau Jawa, masih menghadapi kekurangan dalam hal fasilitas Guruan, kualitas pengajaran, dan sarana belajar. Hal ini berdampak pada kualitas pembelajaran yang diterima oleh Siswa. Salah satu mata pelajaran yang sering dihadapi dengan tantangan ini adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN), yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan sosial Siswa. Meskipun demikian, banyak Siswa yang kurang tertarik dan tidak termotivasi dalam mengikuti pelajaran PPKN, mengingat sifat materi yang kadang dianggap monoton dan kurang menarik (Suryadi, 2021: 53).

Mata pelajaran PPKN di Indonesia memiliki tujuan untuk membentuk karakter bangsa yang baik dan menciptakan rasa kebangsaan serta kesadaran sosial yang tinggi pada Siswa. PPKN juga bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai demokrasi, hak asasi manusia, kewajiban warga negara, serta dasar-dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, meskipun memiliki tujuan yang sangat penting, pelajaran ini sering kali dianggap kurang menarik oleh Siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang kurang kreatif dan keterbatasan dalam menggunakan metode yang dapat meningkatkan partisipasi aktif Siswa dalam pembelajaran (Suryadi, 2021: 55).

Al-Qur’an menyebutkan banyak ayat yang mendorong umat manusia untuk belajar dan mencari ilmu. Salah satunya adalah dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11

الْعِلْمَ اُوْتُوا وَالَّذِيْنَ مِنْكُمْۙ اٰمَنُوْا الَّذِيْنَ اللّٰهُ يَرْفَعِ فَانْشُزُوْا انْشُزُوْا قِيْلَ وَاِذَا لَكُمْۚ اللّٰهُ يَفْسَحِ فَافْسَحُوْا الْمَجٰلِسِ فِى تَفَسَّحُوْا لَكُمْ قِيْلَ اِذَا اٰمَنُوْٓا الَّذِيْنَ يٰٓاَيُّهَا
خَبِيْرٌ تَعْمَلُوْنَ بِمَا وَاللّٰهُ دَرَجٰتٍۗ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat." Ayat ini menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi di sisi Allah dan dapat membawa kemuliaan bagi pemiliknya.
Selain itu, hadits Nabi Muhammad SAW juga menekankan pentingnya menuntut ilmu. Salah satu hadits yang sangat terkenal menyatakan:

م مُسْلِ كُلِّ عَلَى فَرِيضَة الْعِلْمِ طَلَبُ

Hadits ini diriwayatkan oleh Ibnu Majah, yang artinya: "Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim."

Dalam Islam, belajar tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk mendapatkan pengetahuan duniawi, tetapi juga sebagai ibadah yang mendekatkan seseorang kepada Allah. Oleh karena itu, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan penuh kesungguhan dan dilandasi niat yang ikhlas.

motivasi belajar adalah faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan Siswa dalam belajar. Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan Siswa dalam kegiatan pembelajaran, sementara motivasi yang rendah dapat menyebabkan Siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Untuk itu, Guru perlu menggunakan berbagai metode yang dapat memotivasi Siswa, termasuk metode yang berbasis pada permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi Siswa (Prasetyo, 2019: 20).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN 69 Kota Tengah Gorontalo, ditemukan bahwa motivasi belajar Siswa dalam pelajaran PPKN masih rendah. 68% Siswa kurang antusias dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi dari Guru tanpa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi Siswa dalam diskusi kelas maupun kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif. Sebagian besar Siswa terlihat bosan dan cenderung tidak fokus saat pelajaran PPKN berlangsung.

Hasil wawancara dengan wali kelas 4 SDN 69 Kota Tengah Gorontalo juga menunjukkan bahwa banyak Siswa yang kurang memahami materi PPKN secara mendalam. Wali kelas menyatakan bahwa Siswa sering kali merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar yang diajarkan dalam mata pelajaran ini. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan.

Dalam konteks ini, permainan edukatif dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa. Menurut teori yang dikemukakan oleh (Prasetyo, 2019:28), permainan edukatif memiliki potensi untuk menarik perhatian Siswa dan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Permainan edukatif dapat merangsang

minat belajar Siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.

Salah satu permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKN adalah permainan "Tebak Kata". Permainan ini memiliki berbagai keuntungan, antara lain dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis Siswa, memperluas kosakata mereka, serta melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, permainan "Tebak Kata" juga dapat digunakan untuk mengulang atau menguatkan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, Siswa dapat belajar sambil bermain, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi PPKN (Purnama, 2021: 49).

Berdasarkan pendapat para ahli, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. (Kurniawan, 2020: 62), menjelaskan bahwa permainan edukatif memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar Siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik. Permainan tersebut memberikan kesempatan bagi Siswa untuk belajar dengan cara yang tidak monoton dan membosankan. Dengan demikian, diharapkan permainan seperti "Tebak Kata" dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat Siswa terhadap pelajaran PPKN di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo Dalam konteks motivasi belajar, (Vallerand, 2021:72), menyatakan bahwa motivasi intrinsik, yang muncul dari dalam diri Siswa karena rasa ingin tahu atau kesenangan dalam belajar, sangat penting untuk keberhasilan Guruan. Pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif dapat merangsang motivasi intrinsik Siswa, karena mereka merasa terlibat dalam proses belajar secara aktif. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung lebih tahan terhadap kesulitan belajar dan memiliki keinginan yang lebih besar untuk menguasai materi pelajaran.

Selain itu, penggunaan metode yang menyenangkan seperti permainan edukatif juga dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan yang sering dirasakan oleh Siswa dalam mengikuti pembelajaran yang terlalu teoritis. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Subanji, 2022: 54), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi Siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai akan lebih optimal. Oleh karena itu, penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran PPKN dapat membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran

Secara keseluruhan, penerapan permainan edukatif "Tebak Kata" dalam pembelajaran PPKN di kelas 4 SDN 69 Kota Tengah Gorontalo dapat menjadi alternatif yang efektif untuk

meningkatkan motivasi belajar Siswa. Dengan mengintegrasikan metode permainan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, yang pada gilirannya akan meningkatkan partisipasi aktif Siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode permainan edukatif "Tebak Kata" dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa kelas 4 pada mata pelajaran PPKN di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya motivasi belajar Siswa (68% Siswa pasif dan kurang antusias)
2. Minimnya partisipasi dan interaksi aktif dalam pembelajaran
3. Kesulitan Siswa dalam memahami konsep dasar PPKN.
4. Kurangnya variasi metode pengajaran yang menyebabkan kebosanan Siswa.

## 1.3 Rumusan Masalah

Apakah Penerapan Metode Permainan Edukatif Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PPKN dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas 4 SDN 69 Kota Tengah Gorontalo

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui apakah Penerapan Metode Permainan Edukatif Tebak Kata Pada Mata Pelajaran PPKN dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN 69 Kota Tengah Gorontalo

## 1.5 Pemecahan Masalah

Langkah-langkah Penggunaan Metode Permainan Edukatif Tebak Kata. Berdasarkan Teori Nurhadijah, (2021:20)

a) Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran selama ±45 menit.
b) Siswa berpasangan dan berdiri di depan kelas.
c) Salah satu peserta membawa kartu 10x10 cm untuk dibacakan, sedangkan pasangannya mengenakan kartu 5x2 cm di dahi atau telinga.
d) Peserta pembaca membacakan isi kartu, dan pasangannya menebak sesuai isi kartu yang dikenakan.
e) Jika jawaban benar, pasangan boleh duduk; jika belum, dapat diberi petunjuk tanpa menyebutkan jawaban langsung.

## 1.6 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam penggunaan metode permainan edukatif tebak kata sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa. Penelitian ini juga dapat menambah wawasan bagi Guru-Guru sekolah mengenai pentingnya penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

Penerapan metode permaianan edukatif tebak kata ini dapat memicu Siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan antusias dan memudahkan Siswa dalam memahami konsep dan menyerap ilmu yang di berikan. Dengan demikian di harapkan motivasi belajar Siswa akan meningkat

## 1.7 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

   Di harapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam merancang program pembelajaran yang inovatif dan mendukung motivasi belajar Siswa. Implementasi metode ini juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah secara keseluruhan

2. Bagi Guru

   Penelitian ini di harapkan dapat memberikan alternatif metode pengajaran yang dapat di gunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan Siswa dalam belajar. Dengan adanya permainan edukatif tebak kata ini, Guru memiliki pendekatan yang lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran

3. Bagi Siswa

   Permainan edukatif tebak kata diharapkan dapat membuat susasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik Siswa. Dengan demikian, Siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan memiliki keinginan untuk terus belajar.

4. Bagi Peneliti

   Sebagai sumbangan untuk kemajuan dalam dunia pendidikan di indonesia serta untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukatif tebak kata. Selain itu sebagai bahan acuan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian.