BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan intelektual generasi bangsa. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan. Dalam era globalisasi yang semakin berkembang, tantangan pendidikan menjadi lebih kompleks. Hal ini membutuhkan inovasi yang mampu menjawab kebutuhan siswa agar siap menghadapi perkembangan zaman Suryadi (2020:23). Pendidikan yang efektif menjadi fondasi utama dalam membangun generasi yang kompeten, berakhlak, dan berdaya saing.

Di Indonesia, sistem pendidikan terus mengalami perubahan guna meningkatkan kualitasnya. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah mengimplementasikan berbagai kebijakan seperti Merdeka Belajar untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Namun, berbagai kendala masih ditemukan, terutama dalam pengelolaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan data Kemendikbud tahun 2022, banyak siswa di Indonesia belum mampu mencapai styang dilakukan oleh penelitir kompetensi yang ditetapkan, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam seperti Pendidikan Kewarganegaraan PKN.

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung bersifat teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, tingkat kelulusan siswa sekolah dasar di Indonesia memang meningkat, namun kualitas pembelajaran, terutama di daerah terpencil, masih menjadi tantangan Rahmawati (2023:56). Siswa memerlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk memahami konsep dan nilai yang diajarkan, khususnya dalam mata pelajaran PKN.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan. Melalui PKN, siswa diajarkan pentingnya menghormati hak asasi manusia, memahami prinsip demokrasi, dan membangun rasa cinta tanah air. Namun, beradasarkan hasil

penelitian Fitriana (2021:38), banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam PKN, sehingga hasil belajar mereka cenderung rendah. Hal ini menunjukkan perlunya metode dan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sebagaimana yang difirmankan dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman:

﴿١﴾ تَعْمَلُوْنَۚ كُنْتُمْ بِمَا فَيُنَبِّئُكُمْ وَالشَّهَادَةِ الْغَيْبِ عٰلِمِ اِلٰى وَسَتُرَدُّوْنَ وَالْمُؤْمِنُوْنَۗ وَرَسُوْلُهٗ عَمَلَكُمُ اللّٰهُ فَسَيَرَى اعْمَلُوْا وَقُلِ

Artinya: "Dan katakanlah: Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu" (QS. At-Taubah: 105). Ayat ini mengajarkan pentingnya bekerja dengan sungguh-sungguh dan berinovasi dalam melakukan tugas, termasuk dalam dunia pendidikan. Implementasi ayat ini dalam pembelajaran adalah dengan menciptakan metode dan media yang mendukung siswa untuk belajar dengan aktif dan menyenangkan.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Menurut Sudjana (2020:67), hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil observasi di kelas V SDN 69 Kota Tengah Gorontalo menunjukkan bahwa 75% dari 19 orang siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi PKN, terutama pada topik-topik yang memerlukan penalaran logis dan pemahaman nilai-nilai moral. Selain itu, hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang termotivasi untuk belajar PKN karena media pembelajaran yng digunakan kurang menarik. Upaya telah dilakukan oleh wali kelas untuk mengatasi permasalahan ini, seperti memberikan penjelasan lebih rinci dan menggunakan buku teks tambahan. Namun, pendekatan ini belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Wali kelas juga mencoba menggunakan diskusi kelompok, tetapi metode ini hanya efektif untuk sebagian siswa yang lebih aktif.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media yang kreatif dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Menurut Arsyad (2021:75), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah proses transfer ilmu. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menjawab tantangan pembelajaran PKN di kelas V SDN 69 Kota Tengah Gorontalo.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah permainan ular tangga. Media ini tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga

menyenangkan bagi siswa. Permainan ular tangga dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti menyisipkan pertanyaan atau tantangan terkait materi PKN di setiap kotaknya. Hal ini sejalan dengan penelitian Widyastuti (2023:89), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar mereka.

Dalam konteks permasalahan di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo, permainan ular tangga dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah disampaikan, peneliti merasa termotivasi untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PKN melalui penggunaan media permainan ular tangga pada siswa kelas V SDN 69 Kota Tengah Gorontalo."

1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyak siswa di kelas V SDN 69 Kota Tengah Gorontalo kesulitan memahami materi PKN, terutama yang memerlukan penalaran logis dan pemahaman nilai moral, sehingga hasil belajar mereka rendah.
2. Pembelajaran cenderung teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif, yang berpengaruh pada rendahnya motivasi dan hasil belajar, khususnya di PKN.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan menarik, sehingga tidak mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
4. Metode yang digunakan dalam pembelajaran PKN belum mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan baik.
5. Meskipun ada kebijakan Merdeka Belajar, kendala pengelolaan pembelajaran kreatif masih ditemukan di daerah terpencil, khususnya dalam pembelajaran PKN.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo?"

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk "Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Siswa Kelas V SDN 69 Kota Tengah Gorontalo".

1.5 Pemecahan masalah

Cara untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan media permainan ular tangga. Berikut adalah langkah-langkah penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Fitriana (2021:38):

1. Guru menyiapkan banner permainan ular tangga dengan soal-soal.
2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan menjelaskan aturan mengggunakan media permainan ular tangga.
3. Siswa melempar dadu dan bergerak sesuai angka, lalu menjawab soal pada kotak yang mereka tuju.
4. Guru memberikan umpan balik atas jawaban siswa.
5. Guru mengajak siswa berdiskusi untuk memperdalam pemahaman materi.

1.6 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam hal penggunaan media permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Dengan mengaplikasikan media permainan ular tangga, diharapkan dapat memperkaya literatur yang ada mengenai cara-cara inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam mata pelajaran PKN. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik tentang pentingnya pemilihan media yang tepat untuk merangsang minat belajar siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat memperkaya kajian terkait efektivitas media permainan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan di sekolah dasar.

1.7 Manfaat praktis

1. Bagi Siswa

   Siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, karena media permainan ular tangga membuat mereka lebih aktif dan tertarik pada materi PKN, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

2. Bagi Guru

   Penelitian ini memberikan alternatif metode pembelajaran yang menarik dan inovatif, membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

   Sekolah dapat mengadopsi metode ini sebagai bagian dari pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif, meningkatkan kualitas pendidikan dan prestasi siswa.

4. Bagi Peneliti

   Penelitian ini memberikan pemahaman lebih mendalam tentang penggunaan media permainan dalam pembelajaran dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan.