BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa yang berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan berdaya saing. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga dibimbing untuk membentuk sikap, nilai moral, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, proses pendidikan di sekolah harus dirancang secara sistematis dan berkesinambungan agar mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 menuntut dunia pendidikan untuk melakukan berbagai penyesuaian, khususnya dalam hal strategi dan model pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi dapat bertumpu pada metode konvensional yang bersifat satu arah dan menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Paradigma pembelajaran telah bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning), di mana siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna, dan memotivasi siswa.

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan siswa memiliki keinginan, semangat, dan kesungguhan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan minat yang besar terhadap pembelajaran, mampu memusatkan perhatian, aktif berpartisipasi, serta tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung pasif, mudah bosan, kurang fokus, dan tidak menunjukkan upaya maksimal dalam belajar. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran kehidupan di masa depan

Dalam pendidikan dasar, khususnya di Sekolah Dasar, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat krusial karena menjadi fondasi bagi sikap belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang khas, yaitu senang bermain, bergerak aktif, bekerja sama dengan teman, serta belajar melalui pengalaman langsung. Apabila pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik tersebut, maka siswa akan mudah merasa jenuh dan kehilangan minat belajar. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara kreatif dan inovatif agar mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak dini. PKn bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, sikap cinta tanah air, kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta kemampuan hidup bermasyarakat secara demokratis. Melalui pembelajaran PKn, siswa diharapkan tumbuh menjadi warga negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, toleran, dan memiliki kepedulian sosial. Sebagai upaya meningkatkan pembelajaran dan pengetahuan.

Selain relevan secara pedagogis, penerapan pembelajaran yang memotivasi siswa juga sejalan dengan nilai-nilai ajaran Islam. Dalam QS. Az-Zumar ayat 9 :

يَعْلَمُونَ لَا وَالَّذِيْنَ يَعْلَمُونَ الَّذِيْنَ يَسْتَوِي هَلْ قُلْ

“*Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?”(QS.Az-Zumar :9)*

Ayat ini menegaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki peran penting dalam membedakan kualitas manusia. Dalam konteks pendidikan, ayat ini sangat relevan untuk memotivasi siswa agar tidak pasif dalam belajar, melainkan aktif, bersemangat, dan bertanggung jawab dalam menuntut ilmu sebagai bekal kehidupan di masa depan

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara konvensional. Pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah, membaca buku teks, dan penugasan tertulis yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, pembelajaran PKn sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, sulit dipahami, dan

hanya menuntut hafalan konsep. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran serta lemahnya motivasi belajar mereka.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Senin tanggal 4 Agustus 2025 di kelas IV SDN 2 Botupingge menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran PKn, khususnya terkait motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, pasif dalam menjawab pertanyaan, serta belum menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau tidak memperhatikan jalannya pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, tingkat motivasi belajar siswa diperkirakan berada pada kisaran 60%, yang menunjukkan bahwa motivasi siswa masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu membangkitkan motivasi belajar siswa

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa tersebut perlu segera diatasi agar tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai secara optimal. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan dan sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Game Based Learning* (GBL).

Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. Melalui GBL, siswa belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran tidak terasa membebani. Unsur permainan seperti tantangan, aturan, kerja sama, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, GBL juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, berdiskusi dengan teman, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Dalam pembelajaran PKn, penerapan Game Based Learning sangat relevan karena nilai-nilai kewarganegaraan seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan demokrasi dapat ditanamkan melalui aktivitas permainan edukatif. Melalui permainan, siswa tidak hanya memahami konsep PKn secara teoritis,

tetapi juga mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam situasi pembelajaran yang nyata dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran PKn menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge merupakan permasalahan yang perlu ditangani melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

1. 2 Identifikasih Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan studi awal, di temukan beberapa permasalahandalam pembelajaran PKn di sekolah dasar, antara lain:

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran PKn.
2. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaska materi, pasif dalam menjawab pertanyaan, serta belum menunjukan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.
3. beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau tidak memperhatikan jalannya pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasih tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran tipe *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar ?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, peneliti menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PKn . Adapun Langkah-langkah model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menurut Isti septianing (2024), yaitu:

1. Tahap persiapan dan pemilihan permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan materi yang akan

diajarkan, memilih jenis permainan yang relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Penyampaian konsep pembelajaran. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu konsep atau materi utama agar peserta didik memiliki gambaran yang jelas dan dapat lebih fokus saat mengikuti kegiatan belajar.

3. Pembagian kelompok dan Tahap bermain. Mengelompokan siswa dan mulai bermain permainan edukatif yang telah disiapkan, yang sekaligus menjadi media mereka untuk belajar secara interaktif.

4. Perangkumkan pengetahuan. Setelah kegiatan bermain selesai, peserta didik diminta untuk menyusun ringkasan atau membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman yang mereka peroleh dari permainan tersebut.

5. Evaluasi pembelajaran. Pada tahap akhir, pendidik melakukan refleksi terhadap penyampaian materi dan mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran tipe *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge

1.6 Manfaat Penelitian

1.Manfaat penelitian secara teoritis sebagai berikut :

a) Memberikan konstribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b) Menjadi referensi bagi peneliti atau pendidik lain dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut :

a) Bagi guru:

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

b) Bagi siswa :

Membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan,aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia mereka.

c) Bagi sekolah :

Menjadi masukkan dalam pengembangan pembelajara PKn yang lebih kontekstual dan sesuai dengan ketentuan kurikulum.

d) Bagi peneliti :

Sebagai pengalaman reflektif dan empiris dalam menerapkan pendekatan GBL dalam praktikpembelajaran nyata.