

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran dari yang bersifat behavioristik menjadi konstruktivistik, dan berpusat pada guru (*teaching centered*) menuju berpusat pada siswa (*student centered*).

Konstruktivisme mengajarkan bahwa belajar adalah membangun pemahaman atau pengetahuan (*constructing understanding or knowledge*), yang dilakukan dengan cara mencocokkan fenomena, ide atau aktivitas yang baru dengan pengetahuan yang telah ada dan sudah pernah dipelajari. Konsekuensi dan konsep belajar seperti itu adalah siswa dengan sungguh-sungguh membangun konsep pribadi (*mind concept*).

Dalam sudut peranan guru tidak semata-mata hanya memberikan ceramah yang sifatnya teksbook (*book oriented*) kepada siswa, melainkan guru harus mampu merangsang/memotivasi siswa agar mampu membangun pengetahuan dalam pikirannya. Cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan membangun jaring-jaring komunikasi dan interaksi belajar yang bermakna melalui pemberian informasi yang sangat bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa. Upaya guru tersebut dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa untuk belajar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri. Hal tersebut selaras dengan pendapat Gardner “bahwa setiap anak

secara potensial pasti berbakat tetapi ia mewujudkan dengan cara yang berbeda-beda”. Implementasinya adalah setiap manusia memiliki gaya belajar yang unik, dan setiap manusia memiliki kekuatan sendiri dalam belajar. Dengan demikian peranan guru hanya terbatas pada pemberian rangsangan kepada siswa agar ia dapat mencapai tingkat tertinggi, namun harus diupayakan siswa sendiri yang mencapai tingkatan tertinggi itu dengan cara dan gayanya.

Terdapat anggapan umum bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang mudah sehingga tidak perlu dirisaukan kesanggupan siswa untuk menguasainya. Namun kenyataan tidak semua siswa menunjukkan hasil belajar yang memuaskan, dan belum mampu membangun sikap demokratis siswa dalam berbagai sikap positif seorang warga negara.

Pembelajaran PKn di kelas III SDN Blulukun I Colomadu menunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam belajar sehingga mutu hasil belajar kurang baik. Gambaran tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi aktual yang diharapkan. Menurut hasil pengamatan peneliti, kesenjangan tersebut terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Dan sudut pandang siswa
  - a. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi PKn yang bersifat teoritis.
  - b. Kurangnya persiapan/motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar PKn rendah.
2. Dan sudut pandang guru.
  - a. Belum optimalnya usaha yang dilakukan guru untuk membantu kesulitan belajar siswa.

- b. Kurang kondusifnya metode mengajar yang digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa di kelas.

Jika permasalahan tersebut di atas tidak segera dipecahkan akan memberikan dampak negatif terhadap kelancaran proses pembelajaran di kelas, seperti:

- a. Kesulitan dalam menghidupkan suasana kelas, karena kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar PKn.
- c. Prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn kurang memuaskan.

Tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kondisi pembelajaran di atas yakni dengan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menggairahkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, produktif dan konstruktif dalam membangun pengetahuannya seiring dengan paradigms konstruktivistik. Alternatif tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan metode pen-nainan ular tangga (snake and ladder).

Berdasarkan alternatif tindakan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul :

**PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN METODE PERMAINANULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DANHASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN BLULUKAN I COLOMADU**

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah penggunaan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Blulukon I Colomadu?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendiskripsikan proses pembelajaran PKn menggunakan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat peneliti sampaikan terbagi dalam manfaat teoritis dan praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran PKn utamanya pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar budaya demokrasi.

#### **2. Manfaat praktis**

Penelitian ini memberikan masukan bagi guru PKn, untuk peningkatan pemahaman konsep melalui metode permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa .