

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik. Sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai sistem pendidikan nasional berdasarkan UU RI No 20 tahun 2003. Dengan tujuan pendidikan nasional tersebut menunjukkan bahwa pendidikan formal penting dalam membentuk generasi penerus bangsa. Sekolah yang merupakan lembaga pendidikan formal harus mampu meningkatkan kepribadian siswa ke arah yang lebih baik. Dalam meningkatkan kepribadian siswa, dapat dilakukan melalui Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sesuai dengan tujuan PKn yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan SD. Guru SD dalam setiap pembelajaran dituntut menggunakan media pembelajaran yang menarik, yang dapat memudahkan murid memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran PKn yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk mengajarkan semua materi. Berdasarkan pengamatan penulis di dalam pelaksanaan pembelajaran PKn penggunaan media pembelajaran yang bervariasi masih belum maksimal diterapkan. Penggunaan media yang variatif dapat membangun minat belajar siswa, dengan pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran PKn. Guru merupakan fasilitator dalam pendidikan di sekolah dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Banyak faktor yang memengaruhi minat belajar siswa seperti faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor dari luar seperti keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan. Sedangkan faktor dari dalam, yaitu kesehatan, motivasi, serta intelegensi dan bakat.

Minat merupakan salah satu faktor yang sangat penting dan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dalam minat terkandung adanya keinginan atau kemauan siswa terhadap sesuatu terutama dalam belajar. Siswa cenderung akan sulit dalam mengikuti pembelajaran jika tidak ada sedikitpun minatnya terhadap belajar. Berbeda halnya dengan siswa yang berminat dalam pembelajaran akan lebih mudah mengerti karena adanya kemauan dalam dirinya. Faktor yang memengaruhi minat belajar siswa biasanya muncul karena adanya sesuatu yang lebih menarik, hal tersebut dapat membuat siswa lebih memilih hal yang lain dari pada belajar. Biasanya anak-anak usia sekolah dasar lebih cenderung suka

bermain dari pada belajar. Bagi mereka bermain lebih menyenangkan dari pada belajar terlebih bagi permainan yang dimainkan sangat menarik dan seru. Di-era teknologi ini banyak sekali permainan yang mengasyikan dan mudah dimainkan oleh anak-anak. Mereka cukup memiliki *smartphone* sudah bisa memainkan permainan. Banyak permainan yang mengasyikan bagi anak-anak tetapi memiliki dampak negatif karena mengandung efek kecanduan bila terlalu sering memainkannya, tetapi ada juga permainan yang mengandung dampak positif bagi anak-anak yaitu game edukasi, di dalam *game* tersebut mengandung pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk anak. *Game* edukasi dibuat tidak kalah serunya dengan *game* yang lainnya.

Guru harus memanfaatkan era teknologi ini agar dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Guru yang tidak produktif dalam mengajar akan membuat siswa menjadi tidak berminat dalam mengikuti pelajaran. Metode pembelajaran yang monoton membuat siswa lebih cepat bosan dan sulit akan memahami materi. Kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat tercipta bila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik. Teknologi adalah salah satu yang tidak dapat dipisahkan kemudian teknologi yang berbentuk aplikasi akan semakin berkembang sesuai dengan perkembangannya. Kemajuan teknologi tidak hanya digunakan dalam bidang ekonomi ataupun industri akan tetapi juga pada bidang pendidikan, karena teknologi dapat diterapkan dalam berbagai aspek pendidikan, seperti dalam aspek pengembangan, aspek penerapan dan juga aspek penilaian. Dunia pendidikan tidak luput dari integrasi teknologi dalam rangka efektifitas dan efesiensi pembelajaran teknologi dalam bidang pendidikan juga harus dikembangkan dengan baik demi terwujudnya kehidupan bangsa yang cerdas yang tertuang dalam UUD 1945.

Penggunaan *game* edukasi sebenarnya sangat bermanfaat bagi pembelajaran, selain mudah digunakan suasana kelas pun menjadi lebih menyenangkan. Siswa biasanya lebih antusias dalam belajar ketika timbul keinginannya, keinginan tersebut dapat ditimbulkan apabila guru menggunakan media *game edukasi* tersebut. Fitur dan tampilan yang bagus, menyenangkan ketika dimainkan dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Karena itulah seorang guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan di SDN Kembangan Utara 05 Pagi. Siswa di kelas V, masih banyak siswa yang belum tahu mengenai *game* edukasi. Dilihat dari cara mengajar guru, belum ada yang menerapkan tentang *game* edukasi, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab saja dalam pembelajaran PKn. Metode tersebut dapat membuat siswa lebih mudah untuk bosan dalam belajar, yang akan

membuat menurunnya minat belajar siswa. Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh *game edukasi* teka-teki terhadap minat belajar PKn pada siswa di kelas V SDN Kembangan Utara 05 pagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang telah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1.2.1 Kurangnya pemahaman mengenai *game* edukasi yang dimanfaatkan untuk pembelajaran.

1.2.2 Belum diterapkan *game* edukasi di dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PKn.

1.2.3 Metode mengajar guru yang monoton.

1.2.4 Siswa kurang berminat dalam belajar.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dari penelitian yang sesuai dengan variabel pada penelitian ini, yaitu;

Pengaruh *game* edukasi Teka-teki terhadap minat belajar PKn pada siswa di kelas V SDN Kembangan Utara 05 Pagi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu;

Apakah terdapat pengaruh antara *game* edukasi terhadap minat belajar pada siswa di kelas V SDN Kembangan Utara 05 Pagi.

1.5 Tujuan Penelitian

Memberikan media pembelajaran yang baru yaitu dengan media pembelajaran dengan menggunakan *game* teka-teki

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu;

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dibidang pendidikan, serta dapat membuktikan bahwa *game* bisa dipakai dalam pembelajaran.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Dengan penelitian ini guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran. Guru harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan yang dapat menaikkan minat belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode yang menyenangkan, seperti *game* edukasi.

1.6.2.3 Bagi peneliti

Sebagai referensi untuk penggunaan metode mengajar nantinya.