

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dimaknai sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, pendidikan merupakan usaha sadar untuk membentuk manusia lebih baik, sebagaimana yang dirumuskan pemerintah secara konstitusial dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, dinyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan profesi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Tujuan pendidikan yang dikemukakan di atas merupakan tujuan pendidikan secara makro sangat luas, menyangkut taraf hidup manusia yang ingin dicapai oleh suatu masyarakat, atau suatu bangsa, yaitu bangsa Indonesia.² Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam islam sebagaimana dalam surah Al-Ankabut ayat 64 yaitu:

وَمَا هَذِهِ الدُّنْيَا إِلَّا هُوَ وَ لَعِبٌ وَ الدَّارُ الْآخِرَةُ هِيَ الْحَيَاةُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

¹ Haryanto Al-Fandi, *Desain Pembelajaran yang Demokratis & Humanis*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 98.

² Uyoh Sadullah, *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, (Bandung:Alfabeta, 2010), h. 75

Ayat di atas menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekedar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permainan yang sifatnya hanya sementara. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang bermanfaat bagi siswa, sehingga akan terasa lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Dalam hal ini seorang pendidik dituntut untuk mengajar secara professional.

Hakikat keprofesionalan jabatan guru tidak akan terwujud hanya dengan mengeluarkan pernyataan bahwa guru adalah jabatan atau pekerjaan professional. Bahkan suatu professional hanya dapat diraih melalui perjuangan yang berat dan cukup panjang karena keberhasilan pengajaran dapat di lihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pengajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk di pembelajaran itu.³ Zainul Aqib dalam bukunya menjelaskan tentang pengertian peserta didik yang di kutip berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 4 menyatakan bahwa “Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.”⁴

³ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Belajar Mengajar Edisi kesepuluh* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), h. 29.

⁴ Zainal Aqib, *Menjadi Guru Profesional Berstandar Nasional*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16.

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan ditempat-tempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga dimesjid, di mushala, dirumah dan sebagainya.⁵ Guru bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan seperti membuat suatu permainan yang biasa ia mainkan di lingkungan rumahnya agar terciptanya suasana yang akrab antara guru dan murid seperti permainan ular naga. Sedikit sekali guru yang menyadari bahwa setiap anak mempunyai kebutuhan batiniah, yakni bermain.⁶

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak usia sekolah. Bermain merupakan cara/jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.⁷ Pembelajaran melalui permainan edukatif adalah selingan yang menyenangkan bagi murid, yang dapat disertai dengan pemberian hadiah bagi murid yang membuat kesalahan dalam permainan dan diberi hukuman yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

⁵ Dra. Syaful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010) h. 26

⁶ Suryadi, *Cerdas dengan Spiritual Education Games*, (Yogyakarta: Serambi Semesta Distribusi, 2015), h .16

⁷ Diana Mutihah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pranada Media, 2010)., h .21

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah dapat disebut sebagai pendidikan yang berkaitan dengan konsep, nilai, moral, dan norma. Salah satu mata pelajaran yang membentuk warga negara yang baik sesuai nilai, norma, dan moral pancasila, maka mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan juga dapat disebut pendidikan nilai, moral dan norma.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas II beliau memaparkan bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terbilang pembelajaran yang dianggap membosankan bagi sebagian siswa di kelas. Adapun tanda-tanda yang sering terlihat oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung biasanya siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, ketiduran di dalam kelas dan mengganggu temannya yang sedang fokus memperhatikan penjelasan dari guru dikarenakan pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ini lebih banyak disampaikan oleh guru dengan metode ceramah saja sehingga saat pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dan sangat sedikit guru yang memegang mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan berbagai bentuk permainan yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan strategi permainan ular naga. Hal ini merupakan suatu cara belajar sambil bermain yang membuat pembelajaran lebih berkesan dan menyenangkan, serta dapat membuat seluruh siswa aktif. Belajar sambil bermain merupakan kegiatan belajar yang berorientasi pada siswa, dimana siswa seakan-akan belajar sambil bermain sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **Pengaruh Permainan Ular Naga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala.**

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini maka penulis perlu memberikan penegasan istilah atau definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah kemampuan seseorang untuk membentuk pribadi orang lain yang lebih baik. Pengaruh dalam penelitian ini maksudnya adalah perbedaan peningkatan hasil belajar tersebut dilihat dari perbedaan antara skor pre-test dan post-test siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan ular naga dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan.

2. Permainan Ular Naga

Permainan yang bersifat kelompok yang dimainkan oleh 5 anak atau lebih sambil menyanyikan lagu “ular naga” dilakukan di tanah lapang atau halaman luas. Dengan permainan ular naga ini diharapkan agar siswa lebih memahami pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penguasaan pada aspek kognitif, penguasaan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan yang mana tingkat keberhasilannya ditunjukkan dengan tes yang diberikan.

4. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dimaksud disini adalah mata pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan di Kelas II Semester I (Ganjil) yang ada di Madrasah Ibtidaiyah, pembelajaran ini menggunakan kurikulum KTSP.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II dengan menggunakan permainan ular naga pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala?
2. Apakah terdapat signifikansi pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan ular naga pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas II dengan menggunakan permainan ular naga pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala.
2. Mengetahui signifikansi pengaruh permainan ular naga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul tersebut sebagai berikut:

1. Mengingat pentingnya permainan tradisional yaitu sebagai acuan guru dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penulis ingin mencoba menggunakan permainan ular naga pada Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Peneliti berupaya agar tercipta suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.
4. Belum ada yang meneliti masalah ini di lokasi yang sama.

F. Signifikansi Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan khususnya teori tentang permainan ular naga pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- Agar guru lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan permainan tradisional ular naga.

b. Bagi siswa

- Dapat memberikan sikap positif meningkatkan pemahaman materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- Menumbuhkan semangat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

c. Bagi sekolah

- Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dari segi proses dan hasil belajar siswa.
- Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan mutu hasil belajar siswa.

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh permainan ular naga terhadap hasil belajar siswa di Kelas II pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala.

H_o : Tidak terdapat pengaruh permainan ular naga terhadap hasil belajar siswa di Kelas II pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi cinta lingkungan di MI Ulumul Qur`an Barito Kuala.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada beberapa literatur hasil penelitian sebelumnya memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Tri Sutisno, dengan judul "*Penerapan Permainan Tradisional Ular Naga untuk Meningkatkan Ketangkasan dan Kebugaran Jasmani Anak Usia SD di SD Negeri 3 Jetis Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014*". Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kebugaran jasmani meningkat dari 25% pada kondisi awal menjadi 55% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 80% pada akhir siklus II. Sedangkan ketangkasan siswa meningkat dari 15% pada kondisi awal menjadi 60% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 95% pada akhir siklus II.

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Mutiah, dengan judul *“Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Fikri School T.A 2016-2017”*. Dari hasil penelitian ini permainan tradisional ular naga mampu meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran yang terkait dengan keterlibatan serta keaktifan anak pada kegiatan belajar mengajar. Hal ini teridentifikasi dengan peningkatan aktivitas anak pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yang hanya mencapai 51% dan meningkat pada siklus II pertemuan 2 sebesar 83%.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Melisa Indriyanti Ayuningsih, dengan judul *“Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Bermain Ular Naga Pada Kelompok B RA Cerdas Ceria Banyuanyar Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015”*. Data yang diperoleh pada kondisi awal adalah 39,15% hampir semua anak memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah. Siklus I mencapai 56,53% dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya berkembang sesuai harapan. Sedangkan presentase pada Siklus II mencapai 77,39% dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika yaitu aturan dasar skripsi isi sistematis dan model dalam pengorganisasian, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, alasan memilih judul, definisi operasional, hipotesis penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, yang berisikan tentang strategi pembelajaran, permainan ular naga, hasil belajar, dan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Bab III Metode Penelitian, yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan pengembangan instrumen penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil uji coba instrumen, deskripsi hasil penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran-saran dari peneliti atau penulis.