

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan. Setiap manusia membutuhkan bimbingan dalam kehidupan sehari-harinya. Melalui pendidikan, manusia akan mendapatkan wawasan serta pengalaman berdasarkan apa yang dipelajarinya. Pendidikan menurut Husamah, dkk (2019) ialah suatu bimbingan dari seseorang yang cakap, matang, dan berpengetahuan tentang pertumbuhan seseorang menuju kedewasaan yang bertujuan agar individu yang dibimbing memperoleh keterampilan yang cukup untuk amemenuhi setiap kebutuhan hidup secara mandiri. Adapun menurut Saefudin & Sya'baniyah (2018) pendidikan merupakan suatu metode untuk memberikan pengarahan, bimbingan atau didikan yang mencakup faktor-faktor seperti pendidik, peserta didik, dan tujuannya.

Pendidikan ialah pengalaman belajar bagi seseorang yang dapat membantu berkembang di berbagai lingkungan. (Salahudin & Alkrienciehie, 2013). Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan pendidik melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan, serta pelatihan dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi peranannya di masa depan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 bab 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Berdasarkan pemahaman pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah pengajaran atau pertolongan dari pendidik kepada peserta didik dengan yang tujuan agar bisa mencapai keinginannya di masa yang akan datang, serta menjadi seseorang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan-Nya. Maka dari itu, pendidikan sangat berarti untuk diberikan kepada anak sejak dini agar bisa berkembang dan bertumbuh dengan baik.

Dalam pendidikan tentu didalamnya terjadi proses pembelajaran. Menurut Chusni, dkk (2021) belajar yaitu suatu proses kegiatan yang disengaja dari seseorang, kegiatan tersebut merupakan hubungan yang dilakukan oleh seseorang dengan lingkungannya dan hasilnya adalah adanya perubahan tingkah laku yang bersifat permanen atau tetap. Sedangkan menurut Ramadhani, dkk (2020) belajar ialah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang secara berkelanjutan, dimulai sejak dilahirkan di dunia hingga kembali kepada-Nya. Pengetahuan terkait konsep belajar tidak memberikan kesulitan bagi seorang individu dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Proses belajar menggambarkan suatu usaha yang kompleks dan memiliki hierarki yang terstruktur agar mencapai hasil belajar yang maksimal.

Adapun menurut Agustian, dkk (2019) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang menolong siswa dalam menguasai materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan pada kurikulum. Proses pembelajaran melibatkan peran aktif guru dan siswa yang dilaksanakan melalui berbagai metode pembelajaran serta tugas-tugas yang diberikan secara berurutan. Tujuan dari proses pembelajaran ialah agar siswa dapat memperoleh keterampilan yang sudah ditetapkan oleh pendidik.

Berdasarkan pengertian dari belajar dan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa proses belajar dan pembelajaran sangat penting karena dapat menambah pengetahuan serta meningkatkan kemampuan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang tepat, dengan menggunakan model metode pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang maksimal

Salah satu mata pelajaran yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) ialah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn adalah mata pelajaran yang mengajarkan terkait tatanan kehidupan warga negara sehari-hari. Tujuan dari PPKn adalah untuk membantu warga negara mempertahankan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Hal demikian pada dasarnya telah diatur di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam aturan tersebut, PPKn harus diajarkan dalam kurikulum pendidikan yang

bertujuan untuk melatih siswa agar dapat menjadi manusia yang mempunyai rasa kebanggaan serta nasionalisme yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Menurut Hamid, dkk (2012) Pancasila ialah rumusan dan pedoman hidup berbangsa dan bernegara bagi setiap warga Indonesia. Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun, pada kenyataannya mata pelajaran PPKn dianggap membosankan, karena biasanya belajar yang bersifat teori, serta penyampaian yang kurang menarik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan melakukan wawancara kepada guru wali kelas IV MI Cikapayang, diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran PPKn hasil belajar belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 72. Siswa yang memenuhi standar $KKM \geq 72$ hanya sebesar $12/28 \times 100\% = 43\%$. Adapun siswa yang nilainya kurang dari standar KKM sebesar $16/28 \times 100\% = 57\%$. Kemudian peneliti juga melakukan observasi dan memperoleh hasil bahwa selama pembelajaran berlangsung siswa kurang terlihat keaktifannya dalam pembelajaran PPKn. Pendidik juga belum memakai metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa. Penerapan model pembelajaran konvensional membuat siswa hanya fokus kepada guru, sehingga pembelajaran berjalan satu arah yang membuat siswa mudah cepat bosan. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya antusias siswa ketika belajar dan berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlunya meningkatkan aktivitas belajar agar pembelajaran dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif. Siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran akan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya perubahan dalam proses belajar siswa di MI Cikapayang pada mata pelajaran PPKn.

Menurut Kojong (2017) rendahnya hasil belajar PPKn disebabkan oleh permasalahan yang ditemui seperti kurang dalam memanfaatkan model pembelajaran, siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, kurang berpikir kritis, dan kurang aktif. Selain itu, rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep PPKn, daya nalar siswa termasuk rendah, siswa keliru dalam memecahkan suatu masalah, siswa kurang stimulus mengukur kemampuannya untuk memproses merupakan

efek dari metode pembelajaran konvensional, yang mana pembelajaran yang diawali dari pemaparan materi atau konsep oleh guru, melakukan tanya jawab, dan di akhiri dengan mengerjakan soal (Maskur, 2019).

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, harus menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan ialah menentukan metode permainan yang bisa memberikan kebebasan untuk berkembang sesuai dengan kemauan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan metode permainan, maka dapat menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa karena melibatkannya dalam pembelajaran. *Bingo* merupakan salah satu metode permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Permainan *bingo* membantu guru untuk menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai bahan perbandingan dan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu terkait penerapan metode permainan *bingo* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Peneliti mencoba membandingkan berbagai variabel, metodologi penelitian, serta temuan penelitian sebagai upaya untuk membuktikan bahwa pada penelitian ini terdapat kebaruan dibandingkan dengan peneliti sebelumnya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di MI Cikapayang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini di fokuskan pada permasalahan pokok sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MI Cikapayang sebelum menggunakan metode permainan *bingo*?
2. Bagaimana proses penerapan metode permainan *bingo* pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MI Cikapayang?

3. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MI Cikapayang setelah menggunakan metode permainan *bingo*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MI Cikapayang sebelum menggunakan metode permainan *bingo*.
2. Untuk mengetahui proses penerapan metode permainan *bingo* pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MI Cikapayang.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV MI Cikapayang setelah menggunakan metode permainan *bingo*.

Hasil penelitian ini memiliki bermanfaat antara lain:

1. Manfaat Teoretis
Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat memperkaya keilmuan dengan metodologi pembelajaran, juga dapat memberikan kejelasan teoretis dan pengetahuan mengenai metode permainan *bingo*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pendidik, dengan bantuan metode permainan *bingo* dapat mempermudah pendidik dalam menggunakan bahan ajar di kelas agar dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk hasil belajar yang lebih baik, penerapan metode permainan *bingo* dapat dijadikan sebagai metode yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar tidak akan membosankan.
 - b. Bagi peserta didik, dapat mempermudah untuk menguasai materi yang disampaikan melalui metode permainan *bingo* dan memberikan kemudahan untuk meningkatkan hasil belajarnya.
 - c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai pengalaman, pengetahuan serta wawasan secara langsung. Sebagai motivasi agar bisa menggali dan mengembangkan metode pembelajaran.
 - d. Bagi lembaga sekolah, penerapan metode permainan *bingo* ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan saat mengembangkan hal-hal

yang perlu dikembangkan sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah. Sebagai motivasi agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan secara optimal.

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PPKn merupakan suatu proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang hak dan kewajiban, sikap serta perilaku yang cinta tanah air. Karenanya PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di berbagai jenjang pendidikan utamanya di MI atau SD. Namun saat ini pembelajaran PPKn di SD/MI di Cikapayang masih menerapkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru semata (*teacher centered*).

Dalam proses pembelajaran tentu menggunakan metode pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton atau membosankan. Menurut Darmadi (2017) metode pembelajaran dikenal sebagai strategi yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memotivasi seorang guru untuk memilih metode yang paling efektif dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat memahami sepenuhnya.

Menurut Suprihatin (2018) salah satu metode mengajar yang dapat menarik minat siswa adalah metode permainan. Menurut Ramadhani, dkk (2020) metode permainan yaitu metode yang digunakan dengan melakukan permainan tertentu sebagai sarana pembelajaran anak. Metode ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan kemampuan, kebutuhan, dan karakter setiap siswa. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang dilaksanakan dengan aturan yang sudah ditentukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Permainan *bingo* merupakan salah satu metode permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Menurut Setiyawan (2018), permainan *bingo* merupakan salah satu cara guru dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi di kelas. Guru menggunakan keterampilan pemecahan masalah siswa

sebagai ukuran untuk menentukan seberapa baik mereka dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar tersebut dapat terlihat dari sebelum dan sesudah permainan *bingo* dilaksanakan.

Langkah-langkah metode permainan *bingo* menurut Silberman (2012) adalah sebagai berikut:

1. Guru membuat 25 pertanyaan dan jawabannya sesuai dengan materi yang diajarkan. Setelah itu, membuat dua kartu yaitu satu kartu berisi pertanyaan dan satu kartu *bingo* untuk jawaban.
2. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai.
3. Guru menjelaskan materi sebagaimana mestinya.
4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian menjelaskan bagaimana permainan dilakukan.
5. Guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu *bingo*.
6. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan pada kartu *bingo* dengan cara memberi silang pada salah satu sel.
7. Guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan kata "*bingo*" setelah mereka menjawab lima pertanyaan dengan benar dalam deretan sel horizontal, vertikal, atau diagonal.
8. Permainan berakhir jika semua sel pada kartu *bingo* sudah tersilang. Kemudian, guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Adapun kelebihan dan kekurangan metode permainan *bingo* menurut Sudjana (2010) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Metode Permainan *Bingo*
 - a. Permainan *bingo* dapat membantu guru untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan.
 - b. Metode permainan *bingo* dianggap sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.
 - c. Meningkatkan pembelajaran menjadi lebih aktif dan melibatkan kerja sama secara berkelompok.

2. Kekurangan Metode Permainan *Bingo*

- a. Metode permainan *bingo* dimainkan sebagian besar bergantung pada seberapa cepat dan beruntung setiap siswa dapat menjawab.
- b. Metode permainan *bingo* menerapkan konsep permainan, sehingga siswa biasanya tidak terkondisi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode permainan *bingo* adalah salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam berbagai situasi pembelajaran. Dalam hal ini, permainan *bingo* berperan sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi mengenai makna simbol sila-sila Pancasila.

Sebagaimana dinyatakan oleh Aisyah & Nurasyiah (2018), hasil belajar merupakan perubahan sikap secara keseluruhan bukan hanya pada satu aspek potensi kemanusiaan. Guru harus memahami dan menggunakan model, metode, atau teknik yang tepat selama proses pembelajaran agar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

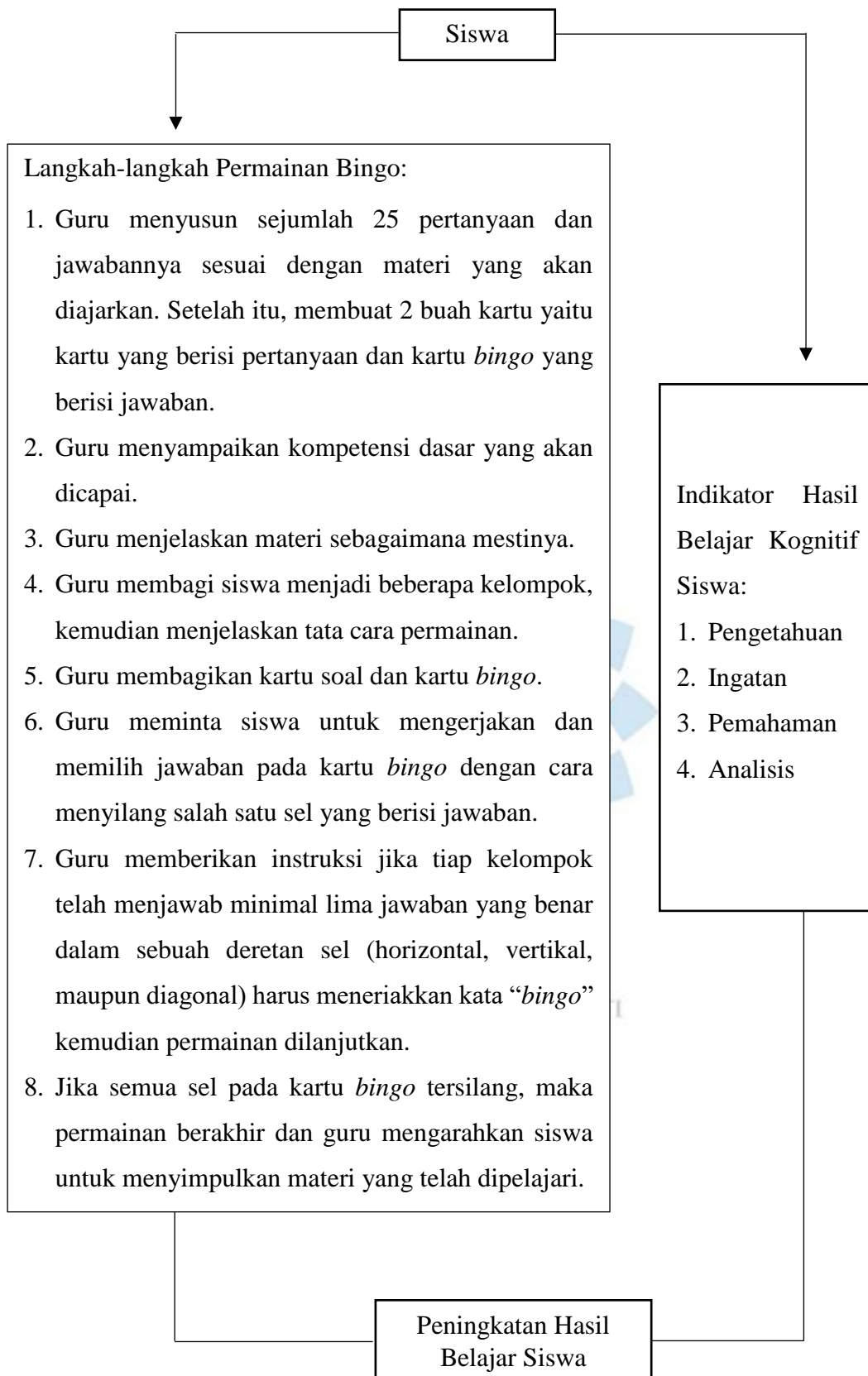
Indikator dari hasil belajar PPKn terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mencapai perubahan yang diharapkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, peneliti harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada perubahan hasil belajar kognitif, dengan indikator pengetahuan, ingatan, pemahaman, dan analisis.

Tabel 1. 1 Indikator Hasil Belajar PPKn Ranah Kognitif

No	Ranah Kognitif	Indikator
1	Pengetahuan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan
2	Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali
3	Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
4	Analisis	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan

Berdasarkan pemaparan di atas, terbentuk kerangka pemikiran sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian yang digambarkan dalam skema berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Berdasarkan teori-teori dan kerangka berpikir sebagaimana telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan *bingo* pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Cikapayang.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Restu Pertiwi dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2015. Dalam penelitian tersebut aktivitas belajar Matematika siswa mengalami peningkatan dengan menerapkan metode permainan *Bingo*. Peningkatan aktivitas belajar ditunjukkan dari hasil penelitian yaitu pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, karena rata-rata aktivitas belajar Matematika siswa sebesar 66%. Pada siklus II mengalami peningkatan pada nilai rata-rata aktivitas belajar Matematika siswa menjadi sebesar 85,20%. Dengan demikian metode permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu:
 - a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah membahas tentang penggunaan metode permainan *Bingo* dan sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas.
 - b. Perbedaannya adalah dari capaian yang diharapkan dan tempat penelitian yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Restu Pertiwi tentang aktivitas belajar Matematika siswa kelas III SDN Tunas Mekar, sedangkan pada penelitian ini membahas hasil belajar siswa kelas IV MI Cikapayang.
2. Penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Dinar Hapsari dari Universitas Islam Negeri Surabaya pada tahun 2012. Dalam penelitian

tersebut, metode permainan *bingo* memiliki pengaruh terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn siswa kelas IV di SDN Sumokembangsri I Balongbendo. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* kelas Eksperimen yang lebih tinggi dari kelas Kontrol. Terlihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas Eksperimen = 85,5 sedangkan pada kelas Kontrol 72,25. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

- a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah membahas tentang penggunaan metode permainan *bingo*.
 - b. Perbedaannya adalah dari capaian yang diharapkan dan tempat penelitian yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Dinar Hapsari ialah tentang motivasi dan pemahaman materi PPKn kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo dengan menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen*, sedangkan pada penelitian ini membahas hasil belajar siswa kelas IV MI Cikapayang dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas.
3. Penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Metode Permainan *Bingo* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ketty Shintia Panggabean dari Universitas Negeri Medan pada tahun 2019. Dalam penelitian tersebut, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan metode permainan *bingo*. Peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan dari hasil angket minat belajar siswa yaitu pada siklus I termasuk dalam kriteria kurang berminat dengan persentase klasikal minat belajar siswa sebesar 22,22% pada pertemuan 1 dan meningkat menjadi 44,44% pada pertemuan 2. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sehingga masuk dalam kriteria berminat pada pertemuan 1 dengan persentase klasikal minat belajar siswa meningkat menjadi 77,78% dan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan sehingga masuk dalam kriteria sangat berminat dengan persentase klasikal minat

belajar siswa meningkat menjadi 88,89%. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

- a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah membahas tentang penggunaan metode permainan *Bingo* dan sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas.
- b. Perbedaannya adalah dari capaian yang diharapkan dan tempat penelitian yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Ketty Shintia Panggabean tentang minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat, sedangkan pada penelitian ini membahas hasil belajar siswa kelas IV MI Cikapayang.

