

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keberagaman suku, budaya, agama, serta adat istiadat. Keberagaman ini tentunya merupakan kekayaan yang dapat menjadi kebanggaan tersendiri bagi bangsa Indonesia. Namun, hal ini juga dapat menjadi bom waktu yang dapat meledak kapan saja. Mengingat beberapa konflik antar suku, budaya, dan agama pernah terjadi di Sambas, Sampit, Poso, Surabaya, dan daerah lainnya. Konflik tersebut terjadi karena dipicu oleh beberapa hal, antara lain yaitu masalah politik, ekonomi, sosial budaya dan kurangnya nilai nasionalisme yang menyebabkan rendahnya sikap toleransi dan saling menghargai antar sesama. Hal ini tentunya menjadi permasalahan yang cukup krusial ditengah banyaknya keberagaman yang ada karena dapat merusak keharmonisan dan memecah belah bangsa Indonesia. Oleh karena itu, nilai nasionalisme perlu ditanamkan sedini mungkin agar nantinya dapat melekat dengan baik di dalam diri setiap individu.

Nilai nasionalisme merupakan salah satu nilai utama yang terdapat dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang ada di dalam kurikulum 2013. Selain nilai nasionalisme, PPK memiliki nilai-nilai utama lainnya yaitu nilai religius, mandiri, gotong royong, dan integritas yang ditanamkan dalam setiap

kegiatan pembelajaran. Penanaman nilai tersebut dilakukan untuk menciptakan lulusan yang berkarakter, kreatif, inovatif, dan memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan jaman. Kurikulum 2013 sendiri merupakan kurikulum yang dirancang untuk mempersiapkan generasi bangsa dalam menghadapi perkembangan jaman di era revolusi industri 4.0 yang terjadi di abad ke-21 ini. Kurikulum ini menerapkan sistem pembelajaran aktif dimana peserta didik tidak hanya berperan sebagai objek pembelajaran, melainkan subjek yang memiliki kesadaran serta berperan penting dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator serta manajemen kelas yang akan mengatur kondisi kelas sehingga kelas menjadi kondusif. Peran peserta didik sangat diperhatikan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses yang terjadi dalam pembelajaran sangat penting dalam membentuk diri peserta didik, sehingga diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kompetensi tersebut mencakup pengembangan dalam ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dielaborasi dalam setiap satuan pendidikan dan peserta didik diharapkan dapat mencapai ketiga kompetensi tersebut secara seimbang. Sebagaimana yang dikatakan oleh Dyah Tri Palupi, yaitu :

The 2013 curriculum accommodate a contemporary idea that learning process has an important role to gain student's competencies more than emphasize on learning aim and content only, this curriculum design

*also encourage to develop a more contextual content and learning process.*¹

Pemaparan di atas juga menyebutkan bahwa kurikulum ini mendorong pengembangan konten dan proses pembelajaran secara kontekstual dimana pembelajaran akan dikaitkan dengan kehidupan dan lingkungan sekitar. Hal tersebut membuat peserta didik dapat membangun pengetahuan baru dengan cara mengaitkan hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu peserta didik dapat belajar untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan sekitar

Indonesia sendiri telah memiliki kerangka konsep berpikir abad 21 yang dirumuskan menjadi *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standart (IP-21CSS)*. Kerangka tersebut berisi beberapa keterampilan yaitu, berpikir kreatif dan inovatif (*Creativity Thinking and innovation*), berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), komunikasi dan kolaborasi (*Communication and Collaboration*), keterampilan menggunakan informasi, media dan teknologi (*Information, Media and Technology Skill*), serta keterampilan dalam karir dan kehidupan (*Life and Career Skill*). Dimana dalam *Life and Career Skill* dibagi menjadi *Character*

¹ Dyah Tri Palupi, "What Type of Curriculum Development Models Do We Follow? An Indonesia's 2013 Curriculum Case", *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 6 (2), (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2018), hal.103

Building (Pengembangan Karakter) dan *Spiritual Values* (Nilai Spiritual).²

Berdasarkan kerangka tersebut, diharapkan Indonesia dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas, sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan jaman, serta memiliki nilai-nilai Pancasila. Untuk mendukung hal tersebut, pemerintah menerapkan pembelajaran tematik terpadu pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). Sesuai dengan namanya yaitu tematik terpadu, dimana dalam satu tema terdapat berbagai muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang digabungkan menjadi satu keterpaduan. Dalam mempelajari tematik terpadu, peserta didik akan belajar secara holistik atau menyeluruh dan dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekitar sehingga bukan hanya mendapatkan ilmu di dalam kelas, tetapi juga mendapatkan ilmu di luar kelas. Salah satu muatan pelajaran yang memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai pancasila yaitu pelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn merupakan suatu muatan pelajaran yang memiliki karakteristik spesifik dalam hal orientasinya untuk membentuk pribadi peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki pemahaman, penghayatan, dan kesadaran yang tinggi akan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu sikap yang dapat ditanamkan melalui pembelajaran

² Yoki Ariana, dkk, "Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi", (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hal.14

PPKn adalah sikap toleransi dan saling menghargai atas setiap keberagaman yang dimiliki oleh masing-masing individu. Dalam menanamkan sikap tersebut diperlukan pemahaman dan pengertian mengenai keberagaman yang terdapat di Indonesia. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya dibutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dan diserap dengan baik oleh peserta didik. Namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang belum dapat memahami keberagaman yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya tingkat toleransi serta rasa saling menghargai antar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan cara wawancara dan pengambilan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) genap tahun ajaran 2018/2019 di kelas V SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara, peneliti mendapatkan hasil bahwa sebanyak 75,86% peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah ketentuan minimum dalam muatan pembelajaran PPKn tema 7, dimana dalam tema tersebut membahas mengenai keberagaman sosial budaya yang mencakup keberagaman suku, budaya, agama, dan adat istiadat yang ada di Indonesia. Selain melakukan pengambilan nilai, peneliti juga mewawancarai salah satu guru kelas V, beliau mengatakan bahwa pemahaman mengenai keberagaman antar individu di sekolah tersebut masih rendah. Masalah keberagaman ini hampir terjadi di setiap tahun ajaran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu (1) guru masih mengalami kendala dalam menyampaikan materi

mengenai keberagaman, (2) peserta didik kurang memahami arti keberagaman itu sendiri sehingga sulit untuk menerimanya, (3) media pembelajaran untuk materi keberagaman masih belum tersedia. Ketiga faktor tersebut seharusnya dapat diselesaikan secara cepat dan tepat.

Setelah melihat faktor-faktor tersebut, terdapat salah satu faktor yang diharapkan dapat diselesaikan dengan segera. Faktor tersebut yaitu mengenai keterbatasan media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan dan memberi pemahaman kepada peserta didik mengenai keberagaman. Pihak sekolah mengatakan bahwa sejauh ini media yang digunakan hanya sebatas media cetak berupa buku tematik untuk kelas V, sedangkan untuk media audio maupun video tidak dapat digunakan karena adanya keterbatasan fasilitas sekolah. Jika melihat keterbatasan tersebut maka salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan permainan atau *board game*.

Papan permainan atau *board game* merupakan media permainan yang berbentuk seperti papan dan dapat dimainkan secara berkelompok. Media ini tentunya akan sangat berguna, terlebih apabila sekolah tidak memiliki fasilitas seperti *Liquid Crystal Display (LCD)* dan proyektor. Selain itu, media *board game* dapat meningkatkan sosialisasi antar peserta didik sehingga dapat berkolaborasi dan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan tersebut. Media ini juga telah digunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu "Perancangan *Board Game* Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 Dan

4” yang rancang oleh Anggun Fajarizka pada tahun 2016. Media ini dikembangkan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membedakan aksara Jawa, memudahkan siswa dalam belajar membaca aksara Jawa, serta menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai metode belajar yang menarik.³

Penelitian kedua dilakukan oleh Desty Triastuti pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang”. Media papan permainan ini dikembangkan dengan mengadopsi permainan tradisional berupa panjat pinang dan bertujuan agar dapat menghasilkan produk media permainan yang dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam menstimulasi daya ingat dan penguatan materi bagi siswa kelas V SD dalam pembelajaran tematik.⁴ Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Tanti Setiawati pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Papan Permainan Pada Pembelajaran IPS”. Pengembangan media ini dilakukan dengan mengadopsi salah satu sistem permainan monopoli. Media ini dikembangkan sebagai media pembelajaran pada bahasan sejarah kerajaan Islam di Indonesia.⁵ Pengembangan media papan permainan dalam ketiga penelitian tersebut

³ Anggun Fajarizka, “Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4”, *Jurnal Sains dan Seni ITS 5 (2)*, (Surabaya: BP2KI ITS, 2016), hal.76

⁴ Desty Triastuti, “Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang”, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan 2 (10)*, (Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2017), hal.1344

⁵ Tanti Setiawati, “Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6 (1)*, (Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia, 2019), hal.1

dinilai layak karena dapat menjadi daya tarik serta dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian yang telah dipaparkan dan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti ingin mengembangkan media papan permainan atau *board game* Tusa-Tusa dalam muatan pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas V SD. *Board game* Tusa-Tusa (satu nusa, satu bangsa) adalah media papan permainan yang akan membantu peserta didik dalam memahami dan menghargai keberagaman yang ada di Indonesia. Papan permainan ini memiliki beberapa perangkat diantaranya yaitu papan permainan dengan ukuran A2 (42 cm x 59,4 cm), kartu pertanyaan, kartu akses, kartu penyelesaian, kartu cinderamata, kartu karakter, tiket penghargaan, bendera Tusa-Tusa, dan buku petunjuk permainan. Saat memainkan permainan ini, peserta didik akan bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk mencapai tujuan permainan. Setiap pemain akan mendapatkan kartu karakter yang di dalamnya memiliki karakter yang berbeda dengan anggota lainnya, dimana setiap karakter memiliki asal daerahnya masing-masing. Hal tersebut bertujuan untuk melatih para pemain agar dapat menghargai perbedaan dan keberagaman. Permainan ini juga menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu nilai religius, mandiri, integritas, nasionalis, dan gotong royong. Dengan semua unsur yang terdapat dalam *board game* ini peserta didik akan bermain untuk memahami arti keberagaman tanpa kehilangan nilai-nilai karakter, serta dapat

meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam muatan pembelajaran PPKn yang terdapat pada kurikulum 2013.

Walaupun memiliki kesamaan dalam hal pengembangan media pembelajaran yaitu berupa papan permainan, tetapi terdapat beberapa perbedaan diantaranya yaitu (1) papan permainan Tusa-Tusa yang dikembangkan oleh peneliti akan menjadi media pembelajaran yang digunakan dalam muatan pelajaran PPKn, sedangkan ketiga penelitian di atas menghasilkan media pembelajaran untuk mempelajari tematik, Bahasa Jawa, dan IPS. (2) papan permainan ini menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang tidak ditanamkan pada ketiga penelitian sebelumnya (3) pada permainan Tusa-Tusa, setiap pemain akan memiliki kartu karakter yang berbeda dimana setiap karakter mempunyai perannya masing-masing sehingga setiap pemain akan berlatih untuk saling menghargai, sedangkan pada ketiga penelitian sebelumnya tidak memiliki kartu karakter untuk setiap pemainnya. Dengan demikian, *board game* Tusa-Tusa layak untuk dikembangkan karena memiliki nilai originalitas, sesuai dengan kurikulum 2013, dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran, dan dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik di abad ke-21 ini.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada peserta didik kelas V di SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Media *Board Game* dalam Muatan Pelajaran PPKn pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran tematik terpadu sudah diterapkan di SDN Penjaringan 03, namun guru masih kesulitan untuk menyediakan media yang sesuai dengan materi terutama materi mengenai keberagaman yang terdapat pada kelas V tema 7
2. Guru masih kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai keberagaman yang terdapat di lingkungan sekitar, baik keberagaman budaya, suku maupun agama.
3. Fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah sangat terbatas, sehingga media yang dapat digunakan hanya media cetak berupa buku dan gambar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tentang kendala dalam penyampaian materi keberagaman sosial budaya di kelas V SD, maka peneliti membatasi masalah penelitian dan pengembangan pada pengembangan media *board game* pada muata pelajaran PPKn kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana pengembangan *board game* Tusa-Tusa dalam muatan pembelajaran PPKn pada peserta didik kelas V SD pada materi keberagaman yang terdapat di lingkungan sekitar?

E. Tujuan Pengembangan

Mengembangkan *board game* Tusa-Tusa dalam muatan pembelajaran PPKn pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, maka didapatkan beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sumber dalam pengembangan media *board game* untuk muatan pelajaran PPKn dalam konteks yang lebih luas.
2. Secara teoritis, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengembangan media *board game* khususnya dalam muatan pelajaran PPKn

3. Secara praktis, media *boardgame* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran interaktif khususnya untuk menanamkan pemahaman mengenai keberagaman pada peserta didik kelas V SD dalam muatan pelajaran PPKn.

