

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh setiap manusia secara sadar dan terencana guna mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif agar setiap individu dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan merupakan proses pembelajaran atau interaksi antara guru dengan peserta didik. Melalui interaksi yang baik, peserta didik dapat membangun pengetahuan yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditandai dengan hasil belajar yang baik dan meningkatnya penguasaan konsep materi yang telah diajarkan.

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha

untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa.<sup>1</sup> Oleh karena itu, pembelajaran yang berhasil sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi berkualitas dan dengan adanya pembelajaran tingkat laku peserta didik terjadi perubahan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan peserta didik sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pembelajaran PPKn di SD mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn diarahkan untuk

---

<sup>1</sup> Sunhaji, Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Kependidikan*, Vol. II No. 2, 2 November 2014, h.32.

membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mengenai pembelajaran mata pelajaran PPKn, kondisi pembelajarannya masih identik menggunakan metode ceramah. Guru belum menerapkan pembelajaran pendidikan nilai yang layak dalam pembelajaran PPKn. Sementara itu, metode ceramah dan tanya jawab masih digunakan sangat dominan dalam menyampaikan bahan pelajaran, guru belum mendayagunakan model-model pembelajaran pendidikan nilai-moral.<sup>2</sup> Pembelajaran PPKn pada umumnya masih identik dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan (observasi) yang peneliti lakukan di SDN Srengseng Sawah 07, pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada muatan pelajaran PPKn materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya masih berpusat pada guru. Guru berperan lebih dominan dibanding dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik disini terlihat tidak aktif dalam pembelajaran, karena saat pembelajaran guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Hal tersebut dikarenakan metode yang digunakan hanya menggunakan metode seperti ceramah, tugas kelompok dan menekankan pada hafalan saja tidak dikaitkan dengan

---

<sup>2</sup> Norman Syam, Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran, *Perspektif Ilmu Pendidikan* - Vol. 24 Th. XV, 31 Oktober 2011, hal.109.

penalaran yang ada di kehidupan sehari-hari ataupun dengan lingkungan disekitarnya dimana hanya dengan menggunakan metode pembelajaran yang seperti itu membuat peserta didik menjadi pasif. Selain itu, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik untuk peserta didik.

Proses pembelajaran PPKn di kelas IV guru hanya menggunakan media *Power Point* untuk memberitahukan gambar dan video saja, dengan menggunakan media *Power Point* saja belum tentu membuat peserta didik merasa semangat untuk belajar, terdapat juga peserta didik yang merasa bosan dan kurangnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn sehingga sering menimbulkan terjadinya kesalahan dalam proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan peserta didik, karena kesalahan tersebut maka banyak peserta didik yang takut bertanya kepada gurunya. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran peserta didik masih kurang baik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya pada pembelajaran PPKn kurang diminati. Peserta didik hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, pemberian tugas yang terlalu banyak, adanya penghafalan materi, kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik untuk peserta didik. Hal ini cenderung membuat peserta didik jenuh atau bosan yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran terutama pada mata pelajaran PPKn.

Jadi, dapat disimpulkan permasalahan yang ditimbulkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang guru gunakan untuk membuat tujuan dalam pembelajaran berhasil, metode pembelajaran hanya ceramah, hafalan dan penugasan saja serta peserta didik yang pasif dalam kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan juga konkret untuk menjembatani kesenjangan materi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memahami dan mempelajari materi tersebut dengan antusias tanpa ada rasa bosan yaitu media pembelajaran berbentuk permainan salah satunya yaitu permainan Ludo yang dikaitkan dengan model pembelajaran yang efektif salah satunya yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Permainan Ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu.<sup>3</sup> Permainan ini mudah dan menyenangkan dijalankan, peserta didik dapat memahami dan mengingat kembali penjelasan yang telah disampaikan oleh guru, serta menguji pemahaman peserta didik lebih dalam melalui latihan soal yang terdapat pada permainan dengan menyenangkan. Selain itu, interaksi antar

---

<sup>3</sup>Sri Armiyanti Ningsih., Meyta Pritandhari, Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* Vol.7. No.1, 2019, hal. 52.

peserta didik sepanjang proses pembelajaran lebih banyak dan peserta didik dapat menjadi sumber belajar sesamanya.<sup>4</sup>

Model pembelajaran yang mendukung dalam pengembangan media serta melibatkan peserta didik secara aktif adalah model *Cooperative Learning*. *Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.<sup>5</sup> Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Cooperative Learning*, akan menciptakan media interaksi edukatif baik antara siswa dengan siswa lainnya maupun siswa dengan guru, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan pengertian permainan Ludo di atas, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang juga menggunakan media permainan Ludo untuk pembelajaran diantaranya yaitu, Marhadi pada tahun 2019 dengan judul

---

<sup>4</sup>Yusi Pratiwi dan Jaka Nugraha, Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X Otkp Di Smk Negeri 10 Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Vol. 07 No. 03*, 2019, h.45

<sup>5</sup> Etin Solihatin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* ( Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2007) hal. 4.

“Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar” Hasil dari permainan ini dikemas dalam sebuah buku dan VCD pembelajaran. Model permainan Ludo yang dikembangkan juga sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes.<sup>6</sup>

Selanjutnya, Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman, Nurhasanah pada tahun 2019 dengan judul “Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar” pada penelitian ini konsep media pembelajaran yang berupa permainan Ludo carpet. Ludo Carpet merupakan karpet edukatif yang disertai gambar-gambar berkaitan dengan sejarah Indonesia. Media ini berfungsi untuk mengenalkan kembali peserta didik mengenai sejarah indonesia mulai zaman penjajahan hingga mampu meraih kemerdekaan.<sup>7</sup>

Kemudian yang terakhir Wening Niki Yuntari, pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2” pada penelitian ini Ludo yang sudah dimodifikasi dengan tujuan untuk membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa Siswa Kelas IV. Terdapat konten pertanyaan pada pengembangan Ludo ini, secara umum konten pertanyaan dibuat repetitif atau

---

<sup>6</sup> Marhadi, Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar, *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education* Vol. 7, No. 2, 2019, hal. 19.

<sup>7</sup> M azmi, Nur., Andi Reski A., Nurhasanah, Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI* Vol. 20 No.2, Desember 2017, hal. 124.

selalu diulang. Pengulangan tersebut bertujuan agar huruf-huruf yang siswa lihat dan baca dapat dipahami dan melekat dalam ingatan.<sup>8</sup>

Beberapa penelitian di atas, relevan dengan media yang akan dikembangkan yaitu Media Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) yang berbasis *Cooperative Learning*. Media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi *eye catching*, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) ini disertai dengan gambar yang menarik dan *full colour* yang dibutuhkan dalam desain permainan ini. Media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) juga berbasis *Cooperative Learning*, dimana dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif melatih peserta didik untuk bekerjasama bersama temannya untuk mencapai tujuan permainan serta melatih tanggung jawab peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Media permainan ini memiliki komponen-komponen di dalamnya yaitu papan permainan, kartu, dadu, pion, buku panduan, kemasan produk yang menggunakan bahan yang aman untuk peserta didik.

---

<sup>8</sup> Wening Niki Yuntari, Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 23 Tahun ke-8, 2019, hal. 200

Perbedaan Media permainan Ludo yang akan dikembangkan dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu, (1) Materi pembahasan berbeda, Permainan Ludo yang akan di kembangkan membahas materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya yang ada di Indonesia yang terdapat pada muatan pelajaran PPKn. Sedangkan, materi dari ketiga penelitian terdahulu membahas materi pendidikan jasmani dan olahraga, Sejarah Indonesia serta materi Aksara Jawa. (2) Papan Permainan Ludo yang akan dikembangkan berbentuk segilima. Sedangkan papan permainan Ludo pada penelitian terdahulu berbentuk persegi seperti papan permainan Ludo pada umumnya. (3) Konsep permainan Ludo yang akan di kembangkan tidak menggunakan pion seperti permainan Ludo pada umumnya sebagai alat untuk bermainnya melainkan, pemain (siswa) secara langsung memainkan permainan ini.

Peneliti membuat sebuah pengembangan produk media pembelajaran yang berbentuk permainan Ludo mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya yang merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran PPKn. Permainan Ludo ini dibuat bertujuan untuk meningkatkan keinginan siswa dalam belajar mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning*. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran aktif ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Berbasis Cooperative Learning Di SDN Srengseng Sawah 07”***

### **B. Fokus Masalah**

Fokus Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) pada pembelajaran PPKn Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Kelas IV berbasis *Cooperative Learning* Di SDN Srengseng Sawah 07 dan apakah pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) dapat memberikan pembelajaran pada peserta didik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebagai media pembelajaran PPKn Kelas IV Materi Kegeragaman Suku Bangsa dan Budaya berbasis *Cooperative Learning* Di SDN Srengseng Sawah 07.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahannya yang diteliti yaitu:

Bagaimana cara mengembangkan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) berbasis *Cooperative Learning* untuk pembelajaran PPKn pada siswa kelas IV SD?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini yang mengembangkan media permainan Ludo sebagai media pembelajaran, dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu:

##### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbentuk permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya). Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan serta pada pembelajaran PPKn di kelas IV dan memberikan kontribusi keinginan peserta didik dan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas IV dapat ditingkatkan.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai pengetahuan yang baru tentang media pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif serta memberikan pengetahuan baru tentang media pembelajaran yang berbentuk permainan seperti permainan Ludo untuk meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar.

### b. Bagi Siswa

Produk media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa untuk dijadikan motivasi agar siswa lebih senang mempelajari mata pelajaran PPKn, melatih penguasaan materi PPKn, dan melatih keberanian dan tanggung jawab siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan yaitu Permainan Ludo.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah mendapatkan manfaat dari produk ini untuk menambah koleksi media pembelajaran baru. Menambah persepsi orang tua bahwa sekolah tidak hanya menanamkan ilmu, tetapi bagaimana membuat siswa senang dalam belajar dan tidak membuat belajar sebagai beban. Menumbuhkan kerjasama pada guru dalam rangka meningkatkan mutu proses pembelajaran, dan memberikan solusi dalam upaya meningkatkan keinginan siswa pada proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan Ludo menjadi lebih sempurna yang membuat peserta didik tertarik dalam belajar.

