

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam kemajuan suatu bangsa dan negara. Setiap negara membutuhkan pendidikan yang berkualitas untuk mendukung kemajuan bangsanya, termasuk Indonesia. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1:

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

Sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas di atas, pendidikan harus dapat membentuk manusia yang cerdas dalam aspek intelektual, spiritual, sosial, emosional, dan memiliki kepribadian yang kuat serta akhlak yang mulia. Pendidikan yang berkualitas menjadi pilar utama bagi perbaikan kualitas manusia.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dimuat:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

¹ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokusindo Mandiri, 2012), h. 2.

berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggungjawab.²

Sesuai Undang-Undang tersebut, pendidikan nasional memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter peserta didik. Melalui pendidikan, diharapkan dapat membentuk karakter mulia (*good character*) seperti beriman, bertaqwa, berperilaku baik, berjiwa demokratis dan bertanggungjawab.

Namun pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia belum secara maksimal menghasilkan generasi penerus bangsa seperti yang diharapkan. Pendidikan Indonesia saat ini hanya memindahkan aspek pengetahuan kepada peserta didik (*transfer of knowledge*) ketimbang memindahkan nilai (*transfer of value*). Praktik pendidikan di Indonesia lebih berbasis pada *hard skill* atau bersifat keterampilan teknis yang lebih bersifat mengembangkan *intelligensi quotient* (IQ), sedangkan *emotional intelligensi* (EQ) dan *spiritual intelligensi* (SQ) sangat kurang.³

Pendidikan nasional cenderung menonjolkan pembentukan kecerdasan berpikir dan menepikan kecerdasan rasa, kecerdasan budi, bahkan kecerdasan batin. Jika ditelaah lebih mendalam hal tersebut sudah tidak sejalan dengan tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia yaitu membentuk karakter mulia (*good character*).

² *Ibid.*, h. 6.

³ Zaenal Aqib dan Sujak, *Panduan & Aplikasi Pendidikan Karakter*, (Bandung: Yrama Widya, 2011), h. 6.

Berdasarkan realita pendidikan Indonesia sekarang, membuktikan bahwa proses pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya berhasil membangun manusia Indonesia yang berkarakter, khususnya karakter toleransi. Dapat dikatakan demikian, karena masih banyak ditemui peserta didik yang memiliki sikap intoleransi di sekolah khususnya pada jenjang sekolah dasar, seperti tidak adanya saling menghargai perbedaan diantara teman sebaya. Indikator tersebut ditandai dengan ucapan saling ejek yang sering dijumpai dalam percakapan pergaulan siswa sehari-hari.⁴ Ucapan-ucapan tersebut sepintas biasa saja, tetapi jika dibiarkan dapat menjadi akar masalah kelak dewasa.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 26 Oktober 2018 di SDN Jatiwaringin VII Bekasi, menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas IV di SDN Jatiwaringin VII Bekasi memiliki sikap toleransi yang cukup baik, namun ada 1 atau 2 siswa yang usil. Hal ini terbukti dari ucapan-ucapan rasis yang sering dilontarkan siswa ketika proses pembelajaran belum dimulai, seperti sebutan “Jawir-Jawir” atau Jawa Ireng kepada temannya yang berasal dari suku jawa namun memiliki kulit hitam tersebut. Sebutan-sebutan rasis ini menandakan belum bijaknya siswa dalam menyikapi keberagaman yang ada di sekitar. Selain itu, indikator sikap intoleransi lainnya yang terlihat pada siswa kelas IV di SDN Jatiwaringin VII

⁴ Radjiman Ismail, 2017, Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa Melalui Pembelajaran Tematik (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Wilayah Kecamatan Kota Ternate Utara), *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), h. 1.

Bekasi yaitu siswa mengejek temannya yang baru pindahan dari Jawa yang memiliki logat medok, sehingga logat bahasa siswa ini sering menjadi bahan olokan di kelas. Sikap tersebut mencirikan belum optimalnya sikap toleransi pada diri siswa kelas IV SD Negeri Jatiwaringin VII Bekasi.

Beragamnya masalah intoleransi yang menimpa siswa sekolah dasar sebagai bukti mengapa penanaman sikap toleransi sangat penting dan dibutuhkan sesegera mungkin. Bangsa Indonesia membutuhkan penanganan dan pengobatan secara tepat melalui penanaman sikap toleransi dalam proses pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan dalam menanamkan sikap toleransi yaitu mengintegrasikannya dalam mata pelajaran.

Dalam mata pelajaran misalnya, sikap toleransi dapat diselipkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Meskipun semua mata pelajaran mempunyai tanggung jawab yang sama untuk membimbing peserta didik, tetapi mata pelajaran PPKn memiliki porsi serta peranan yang cukup besar dalam mendidik siswa dan membentuk siswa agar menjadi warga negara yang beradab serta berjiwa Pancasila, terutama dalam mengembangkan sikap toleransi. Sikap toleransi sangat penting bahkan tergolong hal utama yang harus ditimbulkan, ditanamkan bahkan dilestarikan terutama pada anak-anak usia sekolah dasar, agar peserta didik mampu bersikap kearah hal-hal yang positif seperti menghargai perbedaan diantara mereka dan memandang perbedaan tersebut sebagai kekayaan bangsa yang harus dijaga.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.⁵

Berdasarkan pendapat tersebut PPKn bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn memiliki arti penting sebagai usaha untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang memiliki budi pekerti, pengetahuan, mandiri, cerdas, dan terampil dalam membangun hubungan antar sesama warga negara dengan mewujudkan perilaku yang terpuji sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945.

Namun berdasarkan fakta di lapangan, masih terdapat sekolah yang belum mengoptimalkan pembelajaran PPKn. Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Jatiwaringin VII Bekasi, menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan

⁵ M. Daryono, *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2011), h. 261.

penugasan sebagai metode yang paling dominan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Penugasan yang dilakukan gurupun mengenai isi materi terkadang harus dihapalkan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran PPKn siswa cenderung menghafal isi materi pelajaran daripada memaknai atau memahami isi dari materi yang dipelajari.

Selain itu, guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran PPKn. Guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar, tidak ada media untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga membuat guru kesulitan dalam mentransfer materi pelajaran kepada siswa. Kurangnya variasi penggunaan media dalam pembelajaran, membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru masih kurang menerapkan pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap siswa, terutama sikap toleransi. Guru cenderung hanya mengaktifkan pengetahuan siswa, sehingga melupakan penanaman sikap yang harus didapati siswa setelah pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan wawancara langsung dengan siswa kelas IV SDN Jatiwaringin VII Bekasi, mereka rata-rata menjawab kurang tertarik dengan pembelajaran PPKn. Menurut siswa, pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang terpaku pada hapalan, teks bacaan yang terlalu panjang dan soal-soal yang memerlukan jawaban yang menalar mengenai sikap, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran PPKn. Teks

bacaan yang panjang juga membuat siswa malas untuk membacanya, sehingga siswa kesulitan untuk memahami pelajaran.

Dalam pembelajaran PPKn, siswa bukan hanya sekedar menjadi objek penghafal materi, namun diharapkan siswa juga dapat memahami, menerapkan, dan mengetahui lebih dalam hal-hal yang sedang dipelajarinya sehingga siswa tidak hanya belajar karena terpaksa atau ketika diminta oleh guru, namun siswa bisa mencari tahu lebih dalam tentang arti pentingnya menerapkan nilai-nilai yang sesuai falsafah bangsa Indonesia untuk membentuk kepribadian yang baik untuk dirinya dan sekitarnya.

Menyikapi kenyataan tersebut dan memperhatikan pendapat yang dikemukakan, perlu dilakukan perbaikan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta tahap perkembangan siswa sekolah dasar adalah media permainan. Media permainan mengutamakan keaktifan siswa dan menciptakan rasa senang pada siswa, sehingga siswa yang pasif diharapkan akan menjadi aktif. Pemilihan media permainan ini bertujuan untuk tercapainya suatu pembelajaran yang menyenangkan. Belajar PPKn pun akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Masa anak-anak adalah masa untuk belajar dan bermain. Siswa sekolah dasar termasuk masa dimana siswa dapat belajar mengenai sesuatu hal melalui bermain. Siswa yang belajar dengan membaca buku pelajaran atau hanya mendengarkan guru yang mengajar tentu akan mudah merasa bosan

sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Santrock mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.⁶ Apabila siswa sudah menanamkan *Learning is fun* dalam pikirannya, maka tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.⁷ Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan si anak untuk menghadapi masalah. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan bermain, anak akan merasa senang dan melalui bermain anak juga senang untuk belajar.

Apabila hal tersebut diterapkan pada pembelajaran PPKn, maka siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa akan merasa senang belajar PPKn dan anggapan PPKn adalah mata pelajaran yang membosankan akan hilang dengan sendirinya. Seseorang yang belajar akan merasa senang jika dirinya mampu memahami apa yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan lebih baik jika diterapkan pada pembelajaran PPKn. Siswa akan merasa senang belajar PPKn jika mereka memahami materi apa yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya upaya dari guru dalam mengajar PPKn agar

⁶ John W. Santrock, *Perkembangan Anak. Edisi Kesebelas Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 216.

⁷ Loeloek Endah, dkk. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2013), h. 88.

siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan memahami materi PPKn yang sedang dipelajari.

Selain itu, anak pada usia sekolah dasar merupakan fase yang tepat untuk mengembangkan potensi dan menanamkan karakter serta akhlak mulia. Sudah sepantasnya sekolah dasar dapat memfasilitasi anak didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang cerdas, memiliki kekuatan moral, berakhlak mulia, berperilaku yang baik, mandiri, dan menjadi insan kamil. Sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan, bertugas mengembangkan karakter mulai dengan mengajarkan dan mempraktekkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari pada peserta didik.

Pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar diperlukan sebagai fondasi untuk menanamkan karakter yang kuat sejak dini pada diri anak. Menurut Piaget dalam Desmita, tahap perkembangan moral terjadi pada anak-anak usia 9 sampai 12 tahun yang disebut tahap *autonomous morality* atau *morality of cooperation*.⁸ Oleh karena itu, pendidikan karakter khususnya penanaman sikap toleransi sangat penting diimplementasikan di tingkat sekolah dasar khususnya pada siswa kelas IV.

Menyadari latar belakang masalah di atas, penulis berupaya untuk mengatasinya, yakni dengan mengembangkan media permainan berbasis sikap toleransi yaitu Monopoli Keragaman Indonesia. Monopoli merupakan

⁸ Desmita, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 260.

salah satu permainan papan yang sangat dikenal di dunia. Permainan monopoli dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan memodifikasi papan monopoli sedemikian rupa dengan beberapa sisipan materi yang menjadi tujuan pembelajarannya.

Adapun keunggulan dalam media permainan monopoli ini ialah menyajikan materi pembelajaran PPKn mengenai keragaman Indonesia secara ringkas dan menarik serta media permainan ini dikemas dengan menyelipkan sikap toleransi didalamnya, sehingga dapat menumbuhkan sikap toleransi siswa. Selain itu, media permainan Monopoli Keragaman Indonesia ini dibuat dengan desain yang *fun, simple* dan bergairah yang dilengkapi dengan ilustrasi digital dengan menggunakan *warm colours* dan warna panas yang sesuai dengan karakteristik warna untuk siswa sekolah dasar, sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Selain itu permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah memainkannya. Sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain.⁹ Bentuk media permainan Monopoli Keragaman Indonesia ini dibuat berbeda dari biasanya yaitu berbentuk segilima sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk mencoba memainkannya. Melalui media permainan Monopoli Keragaman Indonesia ini, diharapkan dapat membangun sikap toleransi siswa

⁹ M. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), h.143.

dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran PPKn khususnya materi keragaman Indonesia.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ini telah banyak dilakukan. Telah ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar, antara lain penelitian yang dilakukan Luthfiah yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Pembelajaran IPS Kelas III SD”.¹⁰ Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan yaitu monopoli. Namun terdapat perbedaan produk yang dikembangkan Luthfiah dengan peneliti yaitu produk yang dikembangkan oleh Luthfiah diperuntukan untuk kelas III SD, sedangkan peneliti mengembangkan media permainan monopoli untuk kelas IV SD.

Selanjutnya juga ditemukan penelitian oleh Priyati yang berjudul Pengembangan Media Permainan MOMO (Monopoli Moral) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV SD.¹¹ Dalam penelitian ini, sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan untuk pembelajaran PPKn kelas IV SD, namun ditemukan perbedaan pada pembaruan muatan pelajarannya, dalam penelitian Priyati

¹⁰ Luthfiah, “Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas III SD”, skripsi (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta).

¹¹ Asih Tri Priyati, “Pengembangan Media Permainan MOMO (Monopoli Moral) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV Sekolah Dasar, skripsi (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta).

mengembangkan sebuah media permainan untuk pembelajaran PKn yang merupakan mata pelajaran pada kurikulum 2006, sedangkan peneliti mengambil muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang merupakan mata pelajaran penyempurna dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kurikulum 2013. Selain karena perbedaan kurikulum yang digunakan, perbedaan lainnya juga ditemukan pada muatan materi yang dikembangkan, pada penelitian Priyati mengembangkan media permainan dengan muatan materi Globalisasi, sedangkan peneliti mengambil muatan materi keragaman Indonesia.

B. Fokus Masalah

Fokus pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam mata pelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar. Materi yang akan dikembangkan adalah pemahaman sikap toleransi terhadap keberagaman dalam kehidupan sehari-hari kepada siswa yang dikaitkan dengan materi PPKn pada Tema 7 'Indahnya Keragaman di Negeriku'.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan sebuah produk yaitu:
Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SD.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut :

1. Praktek pendidikan di Indonesia lebih berbasis pada hard skill atau bersifat keterampilan teknis yang lebih bersifat mengembangkan *intelligensi quotient* (IQ), sedangkan *emotional intelligensi* (EQ) dan *spiritual intelligensi* (SQ) sangat kurang.
2. Guru cenderung hanya mengaktifkan pengetahuan siswa, sehingga melupakan penanaman sikap yang harus didapati siswa setelah pembelajaran PPKn.
3. Belum optimalnya sikap toleransi siswa
4. Masih adanya peserta didik yang berperilaku intoleransi
5. Guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan
6. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran PPKn oleh guru
7. Siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran PPKn.

E. Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan Monopoli Keragaman Indonesia berbasis sikap toleransi pada pembelajaran PPKn kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media permainan Monopoli Keragaman Indonesia berbasis sikap toleransi pada pembelajaran PPKn kelas IV SD?

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Selain mempunyai tujuan yang ingin dicapai, penelitian pendidikan yang dilakukan diharapkan bermanfaat bagi sekolah maupun untuk menunjang kemajuan dunia pendidikan, baik manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang PPKn, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis sikap toleransi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk mengembangkan media permainan berbasis sikap toleransi di sekolah dasar, khususnya materi keragaman Indonesia pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Diharapkan juga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang penanaman sikap toleransi di sekolah dasar.

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami khususnya pada pembelajaran PPKn materi keragaman Indonesia.
- 2) Memotivasi siswa untuk mempunyai sikap toleransi dalam menyikapi keberagaman di Indonesia.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran PPKn khususnya materi keragaman Indonesia yang diselipkan dengan penanaman sikap toleransi didalamnya.
- 2) Sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berbasis sikap toleransi.
- 3) Meningkatkan motivasi bagi guru untuk mengintegrasikan sikap toleransi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan tambahan referensi pengetahuan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengadaan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar yang berbasis sikap toleransi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif.