

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Segala informasi dapat dengan mudah tersebar ke berbagai penjuru dunia. Hal ini menimbulkan berbagai dampak, terutama menyebarnya nilai-nilai dari budaya luar yang tidak sesuai nilai bangsa Indonesia masuk dalam kebudayaan bangsa kita dan secara tidak sadar telah diterapkan oleh para muda-mudi bahkan siswa sekolah dasar di dalam kehidupannya. Hal yang ditakutkan dari peristiwa ini ialah nilai-nilai yang terbawa dari budaya luar akan mempengaruhi pola pikir dan moral para generasi muda sehingga jati diri bangsa akan mengalami kemerosotan serta pengikisan.

Kenyataannya, dalam dunia pendidikan pada saat ini seringkali terjadi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kemerosotan moral siswa di sekolah dasar. Pada laman kompasiana.com disebutkan contoh perilaku-perilaku peserta didik yang sering terjadi saat ini seperti tawuran antarpelajar, banyaknya kejadian hamil di luar nikah, kasus bunuh diri yang disebabkan kegagalan saat melaksanakan ujian nasional, perkelahian masal, serta

demonstrasi mahasiswa yang dilakukan secara tidak santun merupakan bukti dari kegagalan pendidikan moral pada peserta didik.¹

Kasus lainnya yaitu dalam laman suara.com, SN (13) salah seorang murid SD mengalami perasaan trauma dan depresi yang diakibatkan oleh bullying dari teman-teman di sekolahnya sebanyak 6 orang. Akibatnya murid tersebut hanya dapat berdiam dan menangis di salah satu kasur pasien yang berada di Rumah Sakit Umum Daerah Kolonel Abundjani Bangko. Kejadian ini terjadi di Sungai Ulak, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi.²

Di Indonesia, kasus bullying ini sudah sangat merajalela di lingkungan sekolah. Kasus bullying yang dilakukan oleh sesama siswa disebabkan karena pengaruh negatif yang didapatkannya dari lingkungan sekitar. Dengan kurangnya pemahaman mengenai karakter, siswa tidak dapat membedakan hal baik dan hal buruk yang harus dilakukan oleh dirinya terhadap orang lain.

Contoh-contoh di atas merupakan sebuah permasalahan yang cukup serius bagi anak muda di Indonesia. Hal ini terjadi karena pembentukan karakter serta moral yang tidak berjalan maksimal baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun dalam masyarakat. Melihat berbagai realita yang cukup

¹ Alfi Wulandari, 2019, *Rendahnya Moral Peserta Didik Akibat Problematika Pendidikan Moral di Sekolah*, <https://www.kompasiana.com/alfi43844/5dbbb9cc097f365aa831dc82/rendahnya-moral-peserta-didik-akibat-problematika-pendidikan-moral-di-sekolah?page=all> (Diakses pada 24 Juni 2020 pukul 15.30)

² Bangun Santoso, 2020, *Diduga Jadi Korban Bullying, Anak SD di Jambi Depresi dan Masuk Rumah Sakit*, <https://www.suara.com/news/2020/03/12/124416/diduga-jadi-korban-bullying-anak-sd-di-jambi-depresi-dan-masuk-rumah-sakit> (Diakses pada 24 Juni 2020 pukul 16.05)

memperhatikan tersebut, Pemerintah menerbitkan sebuah program yaitu “Penguatan Pendidikan Karakter”. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menjelaskan “Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).”³ Pendidikan karakter memberikan bekal kepada para siswa dalam menghadapi tantangan globalisasi dan dinamika perubahan di masa yang akan datang. Dengan pendidikan karakter dapat membekali siswa menjadi generasi emas Indonesia yang memiliki akhlak mulia dan memiliki karakter yang kuat sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah dasar terintegrasi ke berbagai muatan mata pelajaran yang diajarkan di dalam kelas, salah satunya adalah pembelajaran PPKn. Proses pembelajaran PPKn pada dasarnya ialah sebagai wahana pedagogis dalam membangun watak atau karakter. Mata pelajaran PPKn adalah sebuah pendidikan nilai yang artinya bahwa materi tidak hanya

³Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2017), hlm. 8

diajarkan kepada siswa di dalam kelas, tetapi prosesnya berjalan lebih jauh lagi yaitu dengan dicerna, di mana yang dimaksud adalah ditangkap, ditanamkan, dan dibakukan melalui proses pembelajaran yang menempel pada kualitas diri siswa. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar memiliki tujuan untuk menanamkan sikap dan perilaku siswa dalam hidupnya sehari-hari di lingkungan sekitarnya yang didasarkan pada nilai-nilai yang tertuang pada Pancasila dan UUD 1945 dan membentuk siswa menjadi pribadi yang baik untuk dirinya sendiri dan untuk bangsanya. Dengan nilai-nilai yang tertanam dalam pembelajaran PPKn, akan menjadikan siswa menjadi generasi di masa yang akan datang dan mampu membawa Indonesia bersaing dengan bangsa lain dengan berbekal moral dan karakter mulia dalam dirinya.

Kesuksesan pelaksanaan pendidikan karakter yang digalakkan pemerintah ini perlu didukung oleh semua pihak mulai dari keluarga, sekolah, masyarakat, sampai pada negara. Salah satu pihak yang paling berpengaruh pada pelaksanaan program ini adalah seorang guru. Guru memiliki otonomi dalam proses pembelajaran untuk mengatur dan mengarahkan siswa agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu guru juga memiliki peran dalam mengenalkan berbagai karakter untuk siswa melalui proses pembelajaran di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam rangka membantu program pemerintah menerapkan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar juga dapat melalui sebuah penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan tradisional berbasis karakter.

Media permainan juga cocok digunakan bagi siswa sekolah dasar di mana sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung⁴. Fadlillah mengungkapkan dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”.⁵ Melalui kegiatan bermain, anak akan memperoleh berbagai pengetahuan dan wawasan baru yang belum mereka miliki sebelumnya. Selain itu bermain dapat membentuk kreativitas anak dalam kegiatan belajar, anak merasa tertarik mengikuti pembelajaran dan proses pembelajaran akan berjalan lebih maksimal sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PPKn terutama dalam pembelajaran PPK adalah permainan tapak gunung. Permainan tapak gunung atau engklek menurut Siska Permata Sari merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.⁶

⁴ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), hlm. 154-155.

⁵ Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia, 2017), hlm. 1

⁶ Siska Permata Sari, Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X DIII C1 SLB C Payakumbuh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 4 No. 1 (2015) hlm. 163-164.

Pengembangan media permainan tapak gunung ini berdasarkan pada analisis kurikulum yang dilakukan dari buku tema kelas IV yaitu tema 1 (Indahnya Kebersamaan), subtema 2 (Kebersamaan dalam Kebergaman) terdapat pembelajaran mengenalkan permainan tradisional, salah satunya yaitu permainan tapak gunung atau engklek. Mengingat Indonesia adalah negara yang kaya akan kebudayaan, maka permainan tradisional di Indonesiapun sangat melimpah. Penggunaan media berbentuk permainan tradisional akan mengenalkan siswa pada warisan budaya, sehingga siswa akan lebih mencintai dan melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Selain itu, permainan tapak gunung adalah salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang tersebar di Indonesia yang memiliki nilai dan makna di dalamnya. Asolihin dalam Hanifah dan Julia mengungkapkan permainan tapak gunung atau engklek memiliki nilai-nilai luhur dan makna filosofis. Permainan ini diartikan sebagai simbol usaha kita untuk membangun tempat tinggal atau rumah. Selain itu memiliki makna filosofis sebagai simbol usaha manusia untuk mencapai keberhasilan dengan usaha sungguh-sungguh secara bertahap mulai dari yang sederhana dan mudah hingga kepada yang sulit, dan dalam proses usaha tersebut tetap menaati peraturan-peraturan yang berlaku.⁷ Dalam upaya mengenalkan karakter-karakter utama

⁷ Asih Suryani, "PETE (Permainan Tradisional Engklek) Sebagai Alternatif Metode Pengajaran Matematika Pada Kurikulum 2013", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik"*, (2014) hlm. 79.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), media permainan tapak gunung kemudian dikembangkan dan diintegrasikan dengan materi mengenai nilai karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV Sekolah Dasar Laboratorium PGSD UNJ pada hari Selasa, 23 Juni 2020 menyebutkan bahwa pembelajaran PPKn di SD sejatinya adalah pembelajaran awal mengenai norma dan adab yang berlaku di masyarakat mulai dari lingkungan paling dekat (keluarga) sampai lingkungan luar (masyarakat umum). Pengajarannya tidak hanya melalui lisan tetapi juga praktek dan penggunaan media yang tepat. Namun penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang optimal dalam menyampaikan materi pada pembelajaran PPKn. Tidak seperti yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Matematika, media yang biasa digunakan dalam pembelajaran PPKn hanya terbatas pada hasil dari kreativitas guru saat mengajar dan menyesuaikan dengan materi. Beliau menyebutkan diperlukan alternatif media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran PPKn khususnya mengenai pendidikan karakter yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif, moral, dan psikomotor siswa.

Permainan tapak gunung dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti, Malik, dan Razak (2020), yang menyatakan bahwa media permainan tradisional engklek atau tapak

gunung efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD Muhammadiyah 1 Anggana. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi dari hasil perlakuan pada siswa dengan menggunakan media permainan tradisional engklek atau tapak gunung sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penelitian Teatantia dan Nurhadi (2020) menyatakan bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab setelah mendapatkan skor dengan kategori sangat baik dan baik.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, media permainan tapak gunung nantinya akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran PPKn terutama untuk mengenalkan 5 nilai karakter utama dalam Penguatan Pendidikan Karakter kepada siswa. Permainan ini akan dimainkan secara berkelompok di dalam satu kelas yang terdiri dari sekitar 30-40 siswa. Dalam penggunaannya, membutuhkan lebih dari 1 set media dikarenakan tidak akan cukup untuk dimainkan langsung oleh seluruh siswa dalam proses pembelajaran yang terbatas. Maka setidaknya dibutuhkan 3-4 set media dengan membentuk kelompok yang terdiri dari maksimal 12 siswa di tiap kelompoknya dengan tujuan agar waktu yang tersedia lebih efisien dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan mendapat kesempatan lebih banyak untuk mendapat bagian melompat dan menjawab pertanyaan. Dengan langkah tersebut diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami dan mengenal mengenai nilai-nilai karakter yang disajikan dalam media permainan tapak gunung.

Permainan ini memiliki banyak nilai dan makna di tiap aspeknya. Pada aspek kognitif, akan membantu menyampaikan materi kepada siswa yaitu mengenai 5 nilai karakter utama dan bagaimana contohnya di dalam kehidupan sehari-hari. Pada aspek moral, permainan ini dimainkan bersama-sama sehingga memunculkan sikap-sikap baru pada siswa seperti toleransi, mengenal budaya bangsa, kerja keras, kerjasama, jujur, kesabaran, saling menyemangati, mempererat persahabatan, dan membangun hubungan baik dengan sesama teman. Dan aspek terakhir yaitu psikomotor, permainan ini memiliki nilai dan manfaat untuk fisik dan motorik siswa karena dibutuhkan gerak tubuh yang nantinya akan melatih kemampuan siswa dalam perkembangan motoriknya. Kemampuan fisik siswa lebih kuat dan mengasah keseimbangan siswa karena dimainkan dengan melompat satu kaki.

Dengan terciptanya media pembelajaran ini, peneliti mengharapkan pengembangan akan menjadi sebuah alternatif media pembelajaran berbasis pendidikan karakter yang di dalamnya memuat nilai-nilai dan pesan moral untuk siswa dengan kebaharuan dari penelitian terdahulu yaitu terdapat beberapa komponen seperti arena permainan, kartu karakter, lemparan/gacu, pin karakter, dan buku panduan penggunaan media dengan aspek-aspek pendukung seperti kata-kata bijak, gambar dan warna yang bervariasi sesuai dengan nilai-nilai karakter yang diperkenalkan. Selain itu dalam pengembangan media permainan ini peneliti akan mempertimbangkan pendapat dari Ibu Serly Aditya sebagai wali kelas IV di SD Laboratorium PGSD

mengenai kriteria media permainan tapak gunung yaitu permainan memiliki peraturan yang sederhana namun tidak ambigu dan tidak memakan waktu yang lama agar tidak membosankan, mudah dimainkan di tempat yang memiliki lahan terbatas atau tidak terlalu luas, dan yang terakhir mudah dimainkan di luar pembelajaran. Harapan utama pengembangan ini adalah untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk siswa SD kelas awal dan kelas lanjut.

Dengan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKn SD”.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diuraikan di dalam latar belakang, untuk pembatasan lingkup penelitian maka perlu menentukan fokus penelitian yaitu pengembangan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn kelas II (kelas awal) dan kelas IV (kelas lanjut) SD.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn kelas II (kelas awal) dan kelas IV (kelas lanjut) SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn kelas II (kelas awal) dan kelas IV (kelas lanjut) SD?
2. Apakah media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter layak digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas II (kelas awal) dan kelas IV (kelas lanjut) SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki dua kegunaan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan hasil penelitian dari aspek teoritis yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan, informasi dan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran dalam rangka menambah wawasan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membangun aktifitas belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga pelaksanaan pembelajaran PPKn dapat berjalan optimal.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi kepada guru dalam melaksanakan proses pembelajaran PPKn melalui media pembelajaran berupa permainan tradisional tapak gunung.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dan sebagai pertimbangan untuk kepala sekolah dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran PPKn khususnya mengenai pendidikan karakter untuk perkembangan moral siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi bagi peneliti lainnya dalam penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis karakter.