

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin tinggi menuntut pendidikan di Indonesia juga ikut berkembang. Sehingga diharuskan untuk menyesuaikan diri dengan dunia global. Dengan perkembangan IPTEK dapat menimbulkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak positifnya adalah dengan mudah mendapatkan informasi yang penting karena informasi tersebut dapat tersebar ke seluruh penjuru dunia dengan waktu yang sangat cepat. Sedangkan salah satu dampak negatifnya adalah pemanfaatan teknologi dan informasi yang tidak sewajarnya. Seperti dalam penggunaan internet yaitu banyak para siswa yang menyaksikan tayangan-tayangan serta gambar-gambar yang tidak normatif. Hal ini sangat mempengaruhi pola pikir dan moral masyarakat terutama generasi muda. Sehingga pola pikir dan moral masyarakat bangsa Indonesia akan mengalami penurunan serta pengikisan.

Siswa Sekolah Dasar sekarang begitu akrab dengan teknologi, banyak yang menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget* dan *game online* yang menyebabkan interaksi sosial anak tidak berjalan dengan baik dan optimal. Padahal dengan interaksi sosial dapat mengukur dan mengetahui karakter yang terdapat pada anak. Dalam interaksi sosial terdapat komunikasi,

pertemuan antara individu atau kelompok dan adanya pergaulan. Hubungan itulah yang dapat membentuk atau menumbuhkan karakter pada seseorang dan dapat mempengaruhi karakter yang sudah ada.

Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas merupakan karakter utama yang perlu dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter), karena lima nilai tersebut saling berkaitan. Pada penelitian ini karakter kerjasama atau gotong royong dipilih menjadi fokus utama, karena dibutuhkan oleh setiap individu dalam melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Kurangnya penanaman karakter kerjasama pada siswa dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi perkembangan pribadi sosial yaitu akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sehingga siswa cenderung menjadi individu yang pendiam, tidak pandai bergaul, serta menjadi pribadi yang egois dan tidak memperdulikan orang-orang di sekitarnya. Maka dari itu dalam pelaksanaan pendidikan karakter semua harus terlibat dan harus didukung oleh semua pihak mulai dari keluarga, peran guru dan masyarakat.

Abad ke-21 ini, pembelajaran tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif saja. Tetapi juga mencakup keterampilan personal dan sosial. Keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 4C yang salah satunya adalah *collaboration*. Aktivitas *collaboration* sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar siswa mampu dan siap untuk bekerjasama dengan siapa saja dalam kehidupannya. Saat berkolaborasi bersama orang lain, dapat

menambahkan kreativitas, karena kegiatan kerjasama dapat menyatukan berbagai ide setiap anggotanya. Dengan bekerjasama siswa merasa percaya diri, karena tujuan yang dicapai dilakukan secara bersama-sama. Selain itu, tidak membuat siswa terlalu kompetitif, mementingkan diri sendiri dan siswa tidak cenderung menyendiri, karena dengan bekerjasama siswa dilatih harus bisa berinteraksi dan berkomunikasi yang baik, maka dari itu manfaat kerjasama dapat menumbuhkan kemampuan dalam berhubungan sosial. Kesadaran akan manfaat dari pelaksanaan kerjasama akan terasa jika adanya kepercayaan pada kemampuan diri sendiri serta anggota kelompok lainnya.

Mengingat negara Indonesia memiliki banyak keberagaman, maka manfaat kerjasama dalam keberagaman adalah dapat meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan serta terciptanya kerukunan. Maka dari itu siswa sejak dini harus dimotivasi untuk melakukan suatu kegiatan secara bersama atau berkelompok dalam hal positif. Karena kenyataannya adalah kerjasama positif yang dilakukan siswa kurang optimal. Saat peneliti melakukan pengamatan di lingkungan sekitar rumah peneliti, peneliti mendapatkan sikap kerjasama siswa kurang optimal yaitu pada pembelajaran siswa memilih-milih teman saat pembagian kelompok dan saat mengerjakan tugas sekolah secara berkelompok, ada yang sibuk mengerjakannya serta ada yang sibuk bercanda dengan teman yang lainnya. Selain itu, ditandai dengan anak-anak yang bermain masih membedakan temannya. Peneliti mengamati saat anak-anak bermain benteng. Saat bermain tidak nampak kerjasama setiap anggotanya.

Anak lebih cenderung ingin memenangkan atau merebut benteng lawan hanya sendiri. Sikap tersebut menandakan kurangnya sikap kerjasama.

Upaya yang dapat dilakukan oleh pemerintah dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya dengan mengeluarkan kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai karakter, yang salah satunya adalah karakter kerjasama. Sesuai dengan pendapat Lickona yaitu karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*).¹ Komponen tersebut dinyatakan bahwa karakter yang baik harus didukung dengan pengetahuan mengenai kebaikan, keinginan untuk melakukan kebaikan dan melakukan hal-hal kebaikan.

Penerapan pendidikan karakter dibutuhkan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter untuk pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDS Labschool PGSD UNJ pada hari Selasa, tanggal 23 Juni 2020, untuk materi kerjasama, siswa kelas IV mudah memahami karena sering mempraktekannya saat kegiatan di kelas. Namun, media yang tersedia di SDS tersebut untuk muatan PPKn sangat terbatas, biasanya media PPKn yang digunakan guru adalah hasil dari kreatifitas guru saat mengajar dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Lalu beliau juga mengatakan bahwa pembelajaran PPKn di SD adalah pembelajaran awal mengenai norma

¹ Dalmeri Mawardi, "Pendidikan untuk Pengembangan Karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating for Character)". *Jurnal IAIN*. Vol. 14, No. 1, 2014, h. 271

dan adab yang berlaku di masyarakat mulai dari lingkungan paling dekat (keluarga) sampai lingkungan luar (masyarakat umum). Pengajarannya tidak boleh hanya lewat lisan tetapi juga melalui kegiatan praktek.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDS Laboratorium PGSD UNJ yang dilakukan pada bulan Oktober saat peneliti sedang melakukan Praktek Kuliah Mengajar (PKM) didapatkan bahwa guru menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa yaitu dengan memberikan video atau gambar-gambar sesuai dengan materi. Setelah siswa mengamati video dan gambar tersebut, maka siswa harus mengerjakan tugas yang diberikan guru di aplikasi Google Classroom. Dengan menggunakan media tersebut, peran siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan menjadikan suasana belajar yang tidak memberikan pengalaman langsung.

Media pembelajaran berupa permainan yang mengasyikkan dan dapat dimainkan beramai-ramai akan sangat membantu proses penerimaan peraturan/ norma/ adab dan dampak yang dirasakan anak saat melaksanakan atau tidak melaksanakannya dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu permainan tradisional yang dapat mengenalkan nilai-nilai karakter terutama karakter kerjasama adalah permainan tradisional engklek. Menurut guru kelas IV SDS Laboratorium PGSD, permainan engklek adalah permainan tradisional yang dimainkan beramai-ramai mulai dari menyiapkan alat dan bahan lalu saat bermain dilakukan bersama-sama, dan juga memiliki banyak makna

(kesabaran, saling menyemangati, dan mempererat persahabatan), jadi akan cocok digunakan untuk kegiatan mengembangkan karakter anak.

Dalam jurnalnya, Roshayanti mengatakan bahwa dengan menerapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran, maka terdapat beberapa karakter yang bisa dikembangkan yaitu jujur, bertanggung jawab, kerjasama, berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, patuh aturan, toleransi dan peduli.² Hal ini memberikan pengalaman langsung dan mengandung pesan moral untuk siswa yang nantinya dapat memahami nilai-nilai karakter yang positif terutama karakter kerjasama pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan permainan engklek merupakan salah satu upaya untuk melestarikan peninggalan budaya berupa permainan tradisional. Karena, saat ini siswa sangat asing dengan berbagai permainan tradisional karena terbawa arus modernisasi. Upaya ini dilakukan bukan sekedar menjunjung tinggi dan menghormati warisan budaya, melainkan agar anak-anak dapat mengetahui pentingnya bekerjasama dengan orang lain di lingkungan sekitarnya tanpa membeda-bedakan usia, jenis kelamin, ras, suku dan bangsa.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek ini karena kurangnya media pembelajaran PPKn dan penggunaan media pembelajaran PPKn yang kurang menarik. Selain itu,

² Fenny Roshayanti, Muhammad Syaipul dan Filia Prima, "Penerapan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran SAINS Melalui Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "ENGKLEK", *Jurnal ProsSemNasEntrepreneurship*, 2014, h. 329

permainan ini terdapat pesan-pesan moral yang dapat mengenalkan nilai-nilai karakter kepada anak serta permainan ini sudah jarang dimainkan lagi oleh anak-anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian Roshayanti dalam jurnalnya menunjukkan bahwa pendidikan karakter siswa dapat berkembang dengan baik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek.³ Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Teatantia dan Nurhadi menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis portable engklek arabic dengan memperoleh nilai rata-rata uji coba 88,8% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media portable engklek arabic layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁴ Maka dari itu pembelajaran dengan menggunakan media permainan engklek ini dapat mendukung dalam penyampaian materi dan siswa dapat belajar sambil bermain.

Produk yang akan dihasilkan akan diberi nama engklek kerjasama (ENKGER), ditambah dengan desain engklek yang berwarna, bergambar dan terdapat ilustrasi mengenai materi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, terdapat kartu permainan yang terdiri dari perintah, pertanyaan, pernyataan dan kesempatan, sehingga siswa tidak hanya menjawab soal saja. Peneliti juga akan memperhatikan kriteria media

³ *Ibid*, h. 326

⁴ Teatantia dan Nurhadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic di Kelas IV Madrasah Ibtidaiya", *al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 6, No. 1, 2017, h. 23

permainan engklek ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD yaitu dengan cara memberikan peraturan permainan yang sederhana namun tidak menimbulkan penafsiran ganda dan tidak memakan waktu yang lama agar tidak membosankan. Lalu mudah untuk dimainkan di tempat yang memiliki lahan yang terbatas dan dapat dimainkan oleh siswa di luar pembelajaran. Harapan utama dalam penelitian ini adalah dijadikan sebagai media pembelajaran PPKn kelas IV pada Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” khususnya materi kerjasama dalam keberagaman. Selain itu permainan engklek ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru untuk mengenalkan nilai-nilai karakter terutama karakter kerjasama kepada siswa dan memudahkan siswa dalam penerimaan materi pelajaran.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di latar belakang, peneliti menentukan fokus penelitian yaitu pengembangan media engklek kerjasama (ENGKER) berbasis pendidikan karakter dalam muatan PPKn materi kerjasama dalam keberagaman kelas IV Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media engklek kerjasama (ENGKER) berbasis pendidikan karakter dalam muatan PPKn materi kerjasama dalam keberagaman kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media engklek kerjasama (ENGKER) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKn untuk materi kerjasama dalam keberagaman kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah media engklek kerjasama (ENGKER) berbasis pendidikan karakter layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk materi kerjasama dalam keberagaman kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran dalam rangka menambah wawasan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam penerimaan materi dan penggunaan produk dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran dalam penyampaian materi dan memudahkan guru dalam mengenalkan nilai karakter kerjasama pada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan pilihan bagi kepala sekolah untuk memberikan pertimbangan kebijakan mengenai penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran PPKn khususnya dalam mengenalkan nilai karakter kerjasama pada siswa.

d. Bagi Calon Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam melakukan penelitian dan pengembangan yang berhubungan dengan permainan tradisional engklek.

