

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak hanya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi membimbing, mengarahkan, mendorong, dan menciptakan aktivitas belajar peserta didik ke arah perkembangan yang optimal agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang berisi:

“Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Tujuan pendidikan nasional ini dapat tercapai melalui peningkatan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik

¹ Depdiknas, Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, Jakarta: Depdiknas, h.4

selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu menanamkan makna belajar agar hasil belajar peserta didik dapat bermanfaat bagi kehidupannya di masa sekarang dan masa yang akan datang. Dalam proses pembelajaran ini, guru memiliki peran penting membuat kegiatan pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan, agar dapat meningkatkan pengetahuan dan potensi diri, serta membentuk kepribadian peserta didik. Dapat dikatakan peningkatan mutu pendidikan bergantung pada peran guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain guru, pemerintah juga memegang peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam hal ini, pemerintah telah melakukan berbagai upaya, seperti menyediakan sarana dan prasarana pendidikan, menyelenggarakan program sekolah gratis, menyalurkan dana BOS di setiap sekolah dan mencanangkan wajib belajar 12 tahun. Dengan upaya-upaya pemerintah ini diharapkan mutu pendidikan di Indonesia dapat meningkat dan tujuan pembelajaran nasional dapat tercapai.

Pendidikan yang berkualitas merupakan sebuah kekuatan yang dapat mengubah dan menentukan masa depan sebuah bangsa. Namun, sampai saat ini kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan ini disebabkan oleh beberapa permasalahan. Permasalahan yang sering terjadi rendahnya kesempatan menempuh pendidikan, meskipun

pemerintah sudah memprogramkan sekolah gratis tetapi tetap saja ada kebutuhan-kebutuhan lainnya memerlukan biaya sehingga mayoritas masyarakat yang kurang mampu tidak dapat merasakan pendidikan. Sarana dan prasarana pendidikan yang tidak merata terutama pada daerah-daerah terpencil membuat peserta didik tidak dapat merasakan pendidikan yang layak. Guru yang kurang kreatif dan inovatif dalam merencanakan pembelajaran, selain itu terkadang guru kurang memberikan perhatian kepada peserta didik terutama peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Peserta didik yang kurang memahami pelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya minat belajar, kurangnya motivasi, pembelajaran yang diberikan oleh guru membosankan dan peserta didik yang pasif saat proses pembelajaran. Selain itu kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam belajar, guru hanya berperan sebagai fasilitator saja. Pada kurikulum 2013, peserta didik tidak hanya dinilai melalui pengetahuannya saja, tetapi penilaian peserta didik mencakup tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sehingga guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran aktif dan inovatif agar peserta didik dapat mencapai penilaian tiga aspek tersebut dengan baik.

Berdasarkan kurikulum 2013, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pelajaran yang disajikan secara tematik. Peserta didik sekolah dasar mulai mempelajari IPS pada kelas tinggi, yaitu kelas empat, lima dan enam.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik sekolah dasar yang membahas tentang kehidupan lingkungan masyarakat dan masalah-masalah sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS di tingkat sekolah bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*), serta keterampilan (*skill*) yang membantunya untuk memahami lingkungan sosialnya dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, maupun mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.²

Pendidikan karakter merupakan proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya, yang berkarakter dalam dimensi hati, pikiran, raga, serta rasa dan karsa.³ Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, moral dan watak yang memiliki tujuan untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara yang baik dan menerapkan kebaikan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pendidikan afektif kepada peserta didik secara maksimal dengan menekankan pada penanaman sikap dan nilai yang berkarakter. Salah satu

² Toni Nasution dan Maulana Arafat, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), h. 11.

³ Novan Ardy Wiyani, *Konsep, Praktik & Strategi Membumikan Pendidikan Karakter di SD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) h. 27 - 28.

muatan pelajaran yang dapat dijadikan wadah pembentukan karakter adalah muatan pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam bersosialisasi di kehidupan bermasyarakat. Integrasi pembelajaran IPS dengan pendidikan karakter bertujuan agar pengamalan nilai moral dapat dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS dituntut untuk dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dan memberikan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik. Dalam pembelajaran IPS guru harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menanam pendidikan karakter. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik tidak jenuh saat belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi, didapatkan informasi bahwa sebagian besar peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami muatan pelajaran IPS terkhusus materi tentang sejarah proklamasi Indonesia. Permasalahan ini terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Pada proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar tokoh

sejarah dan *power point*. Selain itu, guru juga belum pernah melakukan permainan-permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar dan menguatkan ingatan peserta didik tentang pengetahuan yang sudah mereka dapatkan pada pembelajaran tersebut.

Kegiatan pembelajaran seperti ini dirasa kurang efektif karena peserta didik hanya menyimak dan tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik merasa bosan dan mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu untuk meningkatkan minat, motivasi dan keaktifan peserta didik di kelas, guru harus membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sebagai solusi dalam masalah media pembelajaran yang monoton, guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa permainan yang dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media permainan guru juga dapat meningkatkan minat, motivasi dan keaktifan peserta didik di kelas sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menunjang proses pembelajaran aktif dan menyenangkan adalah permainan kartu UNO. Permainan ini sudah tidak asing lagi bagi peserta didik. Permainan kartu UNO berbeda dengan kartu remi atau domino karena permainan kartu UNO lebih bertujuan untuk media bermain anak-anak.

Permainan kartu UNO adalah permainan kartu yang dimainkan dengan cara menyamakan warna dan angka yang terdapat pada kartu. Kartu UNO terdiri dari empat warna yang berbeda-beda dan ada pula yang menggunakan gambar tokoh kartun pada kartu. Selain itu ada yang membuat permainan kartu ini lebih menarik lagi karena terdapat *action card* (kartu aksi) yang memiliki aturan khusus apabila kartu-kartu tersebut dimainkan. Permainan yang menarik ini sangat disenangi oleh berbagai usia.

Pengembangan permainan yang akan dirancang untuk keperluan pembelajaran siswa kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi adalah permainan kartu UNO Proklamasi berbasis pendidikan karakter. Permainan kartu UNO Proklamasi ini akan dikembangkan dengan memuat informasi-informasi peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia pada kartu. Selain itu pada *action card* akan ditambahkan beberapa tantangan yang harus dilaksanakan oleh peserta didik ketika memainkan kartu tersebut. Permainan kartu UNO Proklamasi akan membuat siswa lebih mudah memahami muatan pelajaran IPS yang sukar dipahami.

Guru dapat menggunakan permainan kartu UNO Proklamasi untuk meningkatkan kembali semangat peserta didik setelah belajar dan menanamkan pendidikan karakter pada dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar memahami sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia agar dapat memenangkan

permainan. Pengembangan pada permainan kartu UNO diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menghilangkan rasa jenuh saat belajar, meningkatkan minat belajar IPS, dan dapat menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu terkait permainan kartu UNO dilakukan oleh Dinar Anggraini dengan judul “Pengembangan Kartu UNO BUNDO untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa IV SDN Batulan” bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang dirasa masih rendah. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan permainan UNO BUNDO mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik di kelas IV SD.⁴

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, dan Sarwi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep Tema Optik dan meningkatkan karakter rasa ingin tahu, kerjasama, mandiri dan komunikatif pada peserta didik. Berdasarkan penelitian

⁴ Dinar Anggraini, *Pengembangan Kartu UNO BUNDO untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 8 No. 10, 2019, h. 13 – 24.

yang sudah dilakukan permainan Kartu UNO mampu meningkatkan pemahaman konsep dan karakter peserta didik kelas VIII SMP.⁵

Berdasarkan uraian diatas, permainan kartu UNO tidak hanya dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan tetapi tujuan pembelajaran yang diharapkan juga dapat tercapai dengan baik. Dalam permainan kartu UNO peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti membuat Permainan Kartu UNO dengan memuat materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia, kemudian pada *action card* peneliti menambahkan tantangan yang harus dilakukan oleh pemain saat memainkan kartu tersebut. Selain itu, pada UNO Proklamasi disisipkan pula nilai karakter jujur, disiplin, cinta tanah air, dan semangat kebangsaan. Pada permainan kartu UNO ini peneliti menambahkan gambar tokoh maupun gambar objek yang berkaitan dengan sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia yang dapat menarik minat peserta didik untuk memainkannya dan juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami muatan pelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti berusaha untuk melakukan pengembangan media permainan dalam penelitian *Research*

⁵ Wahyu Estianti, dkk, *Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema OPTIK*. Unnes Science Education Journal Vol. 4 No. 1, 2015, h. 711 – 719.

and Development (RnD) yang berjudul: “Pengembangan Media Kartu UNO Berbasis Pendidikan Karakter Pada Muatan Pelajaran Proklamasi Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) dan pemberian tugas.
2. Media pembelajaran yang diberikan monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.
3. Guru belum pernah memberikan permainan saat pembelajaran.
4. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi peserta didik.
5. Peserta didik sulit memahami pelajaran karena minat belajar yang rendah.

C. Fokus Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan kartu UNO tema tujuh subtema dua “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan pengembangan media kartu UNO Proklamasi berbasis pendidikan karakter pada muatan pelajaran ips materi proklamasi kemerdekaan kelas V SD”.

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan kartu UNO. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran IPS

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk media kartu UNO tentang sejarah proklamasi kemerdekaan.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih yaitu kelas V SD.

3. Muatan Pelajaran

Muatan pelajaran yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan alasan masih kurangnya penelitian dibidang pengembangan pada muatan pelajaran IPS.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang berhubungan dengan penelitian. Adapun manfaat itu antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penggunaan media kartu UNO dapat digunakan dalam muatan pelajaran IPS sekolah dasar, yakni untuk mengenalkan sejarah proklamasi kemerdekaan dan menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memahami sejarah proklamasi kemerdekaan dan memiliki karakter-karakter yang baik.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru SD

Hasil pengembangan media kartu UNO dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif ketika mengajarkan materi tentang sejarah proklamasi kemerdekaan di kelas V. Selain itu, pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pendidik untuk mengembangkan ide dalam membuat media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar, menambah pengetahuan dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan bagi peserta didik khususnya pada muatan pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah kumpulan media pembelajaran ada di sekolah. Selain itu, produk hasil pengembangan media permainan ini juga sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media permainan kartu UNO diharapkan dapat dijadikan sebagai inspirasi, referensi, dan evaluasi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat mengembangkan media permainan yang lebih baik lagi.

