

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang pendidikan yang harus ditempuh oleh siswa, yaitu jenjang sekolah dasar, jenjang sekolah menengah pertama, jenjang sekolah menengah atas/kejuruan, serta jenjang pendidikan perguruan tinggi. Pada jenjang sekolah dasar, siswa memiliki karakteristik belajar secara konkret dalam pembelajaran. Pembelajaran harus didukung dengan hal-hal yang konkret. Karena siswa sekolah dasar memerlukan sumber belajar yang dapat digunakan dengan panca inderanya.

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Salah satu upaya yang dilakukan manusia untuk berproses menjadi lebih baik yaitu dengan pendidikan. Menurut Jalil, pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan¹. Pendidikan bukan hanya tentang pengetahuan saja melainkan aspek sikap dan keterampilan yang harus diperoleh secara seimbang sehingga pendidikan dijadikan sebagai alat untuk menghadirkan agen-agen perubahan besar di

¹ Jalil, Abdul. (2012). Karakter Pendidikan untuk Membentuk Pendidikan Karakter. Jurnal Pendidikan Islam, 6(2). 178.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Nadwa/article/view/586>

masa mendatang. Maka, diperlukan pendidikan yang memadai untuk menumbuhkembangkan karakter dan potensi pada setiap manusia. Dengan demikian, bangsa Indonesia akan melahirkan siswa yang berpotensi dan berkarakter kuat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat wajib bagi setiap jenjang pendidikan. Mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Akhir (SMA), bahkan sampai jenjang Perguruan Tinggi. Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang penting guna membangun karakter siswa sejak dari sekolah dasar. Menurut Setyawan, sekolah dasar mempunyai peran strategis dalam mengembangkan karakter peserta didik.² Penerapan pembelajaran PPKn menjadi mata pelajaran wajib sejak sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk membentuk dan mengembangkan karakter siswa agar menjadi manusia yang demokratis, peduli akan masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam penerapannya, objek pembelajaran PPKn adalah siswa sebagai warga negara untuk membentuk sikap, watak, dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai dan norma Pancasila.³ PPKn merupakan mata pelajaran yang

² Wawan Wahyu S., & Ali Mustadi. (2015). Pengembangan SSP Tematik-Integratif Untuk Membangun Karakter Disiplin dan Kreatif Siswa kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 109

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4072/3525>

³ Darmadi, Hamid. (2013). Urgensi *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di*

bertujuan membentuk karakter siswa agar bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Melalui pembelajaran PPKn diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*to be smart and good citizen*), menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), serta sikap dan nilai (*attitudes and values*)⁴. Sehingga, pendidikan bukan hanya menghasilkan manusia yang cerdas namun diharapkan dapat menghasilkan manusia yang memiliki moral dan berkarakter kuat. Pendidikan bukan hanya tentang mentransfer ilmu semata, tetapi juga mentransfer nilai-nilai moral. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa beranggapan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan hanya menekankan siswa untuk menghafal materi. PPKn dijadikan mata pelajaran penghafalan materi bukan pemahaman. Selain permasalahan tersebut, mata pelajaran PPKn kurang diminati karena penyampaian materi yang membosankan, kurang kreatif dan inovatif. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional, tidak adanya penggunaan media

Perguruan Tinggi. Bandung : Alfabeta

⁴ Perangin-angin. (2017). Pengembangan Pembelajaran PPKn Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 9(2), 152
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis/article/view/8243/6931>

pembelajaran, dan cara guru dalam menyampaikan materi sangat monoton sehingga siswa menjadi bosan selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran PPKn dengan materi yang luas diperlukan suatu cara agar siswa dapat memahami dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, mudah dipelajari serta dapat digunakan siswa. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu masih senang bermain dan bergerak karena sekolah dasar merupakan masa peralihan dari masa bermain ke masa belajar. Karakteristik tersebut sesuai apabila guru menggunakan media pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain sehingga materi pun dapat dengan mudah dipahami, tidak membosankan, dan menyenangkan bagi siswa. Maka, guru harus menggunakan media pembelajaran yang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Dalam mengajar, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat guru manfaatkan sebagai alat bantu mengajar. Salah satu contoh dari media pembelajaran yang khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran adalah permainan ular tangga. Guru dapat menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran guna menarik perhatian dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, karena permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat populer dan digemari oleh anak-anak. Selain itu, permainan ular tangga di desain dengan menggunakan warna-warna yang menarik di setiap kolom serta gambar-gambar yang membuat

siswa tertarik. Tetapi permainan ular tangga juga memiliki kekurangan, yaitu bagi siswa yang kurang menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan saat bermain serta siswa akan merasa bosan jika kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.

Pada hakikatnya, media (*singular medium*) berasal dari Bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.⁵ Dengan memperhatikan kekurangan dari permainan ular tangga, dalam pembuatan soal harus dibedakan dan ada soal yang mengharuskan siswa untuk bermain peran, sehingga siswa tidak akan bosan saat bermain. Penggunaan media permainan ular tangga, diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi bermakna (*meaningful learning*). Hal tersebut dapat menepis anggapan bahwa pembelajaran PPKN sebagai pembelajaran yang membosankan serta selalu menekankan siswa pada penghafalan materi bukan pemahaman.

Guru dapat menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di kelas karena permainan ular tangga merupakan permainan yang disukai siswa dan tidak asing lagi bagi siswa karena siswa pernah memainkannya. Sehingga guru tidak terlalu sulit dalam menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran. Oleh karena itu, adanya

⁵ Muhammad Yaumi, *Media Teknologi dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2008), h.5

permainan ular tangga dalam proses belajar dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

Permainan ular tangga tepat digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Karena permainan ular tangga memiliki aturan-aturan yang harus ditaati oleh setiap pemainnya. Siswa kelas IV SD berusia 10-11 tahun sudah memahami setiap aturan yang berlaku dalam permainan ular tangga. Permainan ular tangga tidak tepat digunakan untuk siswa kelas awal, karena siswa kelas awal belum dapat memahami aturan yang berlaku. Selain itu, siswa kelas awal lebih senang dengan dunia mereka sendiri tanpa harus mengikuti aturan yang berlaku. Siswa kelas IV SD merupakan peralihan dari kelas awal ke kelas lanjut. Sehingga, dapat dengan mudah digunakan di kelas IV SD.

Media permainan ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan dua orang atau lebih.⁶ Media permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, karena dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan warna-warna yang cerah pada setiap kolom ular tangga serta gambar-gambar dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, penggunaan media permainan ular tangga guru tidak hanya

⁶ Maisyarah Elke, dkk. *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. h.5

mengajak siswa untuk bermain melainkan melatih siswa untuk bermain peran. Karena di beberapa kotak ular tangga, terdapat pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk bermain peran.

Pemaparan di atas digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya yang mengembangkan media permainan ular tangga sebagai alat bantu siswa mempelajari sesuatu, diantaranya yaitu Sasanti Ratna Gumelar dengan “Pengembangan Media Pembelajaran PKn UTAG-ATIK (Ular Tangga Anti Korupsi) Kelas V Semester 1. Pada penelitiannya, peneliti mengembangkan sebuah permainan ular tangga yang biasa dimainkan oleh anak-anak, berisi materi tentang anti korupsi dan beberapa bagian yang disesuaikan agar dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.⁷ Selanjutnya, ialah penelitian dari Epi Nuryanti dengan “Pengembangan Permainan Ular Tangga, Media Pembelajaran Jurnal Khusus Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dimana dalam jurnal dikatakan bahwa peneliti mencoba mengembangkan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁸ Serta penelitian dari Rahaju Rakoep dengan “Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Pada penelitiannya, peneliti

⁷ Gumelar, Sasanty Ratna, “Pengembangan Media Pembelajaran PKn UTAG-ATIK (Ular Tangga Anti Korupsi) Kelas V Semester 1”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 5, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), h.3

⁸ Nuryanti Epi, ‘Pengembangan Permainan Ular Tangga, Media Pembelajaran Jurnal Khusus Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Akuntansi Indonesia Vol.3 , 2017, h. 1–20.

mencoba mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.⁹ Ketiga penelitian tersebut dikatakan berhasil dalam mengatasi permasalahan serta mampu melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga tidak ada lagi siswa yang pasif di kelas.

Peneliti mencoba membedakan permainan ular tangga yang dikembangkan dengan permainan ular tangga yang sudah ada di masyarakat. Permainan ular tangga yang sudah ada hanya berfokus untuk menghibur pemain, papan permainan pun menggunakan bahan yang tidak bertahan lama. Permainan ular tangga Pancasila yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa perbedaan dengan yang sudah ada di masyarakat atau dengan penelitian sebelumnya, seperti (1) permainan ular tangga bermuatan materi PPKn makna simbol sila-sila Pancasila, (2) kotak ular tangga tidak disusun secara berbaris melainkan disusun menyerupai ular. (3) kartu pertanyaan dalam permainan ular tangga ini berbeda-beda sesuai dengan warna kotak permainan ular tangga. (4) Bahasa yang digunakan mudah dipahami sesuai karakteristik siswa kelas IV SD serta membuat pembelajaran makna simbol sila-sila Pancasila menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas dan dilihat dari efektivitas serta efisiensi dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan

⁹ Rahaju Rakoep, *'Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar'*, 2018.

peserta didik, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan ular tangga Pancasila dalam pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDN Lubang Buaya 02 Bekasi.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran PPKn.
2. Siswa kurang dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran PPKn membosankan bagi siswa.
4. PPKn pembelajaran yang menekankan penghafalan bukan pemahaman.
5. Siswa hanya mengerti tentang Pancasila namun masih banyak yang kurang mengimplementasikannya dalam kehidupan bermasyarakat.
6. Guru kurang menggunakan media pembelajaran.
7. Guru kurang mengetahui media pembelajaran yang cocok dalam PPKn.
8. Guru hanya menggunakan metode konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti menitikberatkan penelitian pada cara pengembangan media

permainan ular tangga Pancasila dalam pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDN Lubang Buaya 02 Bekasi.

D. Perumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalahnya yaitu: “bagaimana praktikalisasi pengembangan media permainan ular tangga Pancasila dalam pembelajaran PPKn berdasarkan uji ahli atau pakar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu:

1. Secara teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk referensi kegiatan penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan

yang dapat membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran PPKn mengenai makna simbol sila-sila Pancasila.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan mengembangkan media permainan ular tangga Pancasila pada materi makna simbol sila-sila Pancasila serta meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan guru dalam proses pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang mampu bersaing untuk melanjutkan ke jenjangan sekolah berikutnya.

