

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan negara yang majemuk karena memiliki beragam suku, agama, ras, kebudayaan, adat istiadat, dan bahasa yang terbentang dari sabang sampai merauke. Keberagaman yang ada ini bisa dijadikan sebagai simbol persatuan sesuai dengan semboyan Negara Indonesia “Bhinneka Tunggal Ika” yang berarti walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Oleh karena itu, untuk menjaga persatuan agar tetap utuh dan harmonis perlu adanya usaha yang harus dilakukan oleh seluruh warga negara Indonesia. Namun pada kenyataan dilapangan, belakangan ini Indonesia rentan mengalami krisis toleransi. Salah satu contohnya adalah rusaknya simbol-simbol salib di makam RS Bethesda yang terjadi di tahun 2019.¹ Kasus intoleransi yang marak terjadi ini rasanya hanya menambah daftar mudarnya sikap toleransi di negarai ini. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka perlu adanya penanaman nilai toleransi sedini mungkin. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui Penanaman Pendidikan Karakter (PPK) yang dimuat dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar.

¹Daryono, *Mengintip Rahasia di Balik Aksi-Aksi Intoleran*, 2019), (<https://news.detik.com/kolom/d-4502667/mengintip-rahasia-di-balik-aksi-aksi-intoleran>), Diakses pada tanggal 10-02-2022,pukul 14.30.

Penanaman Pendidikan Karakter (PPK) dalam kurikulum 2013 memiliki lima nilai utama, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Jika dilihat, sebenarnya nilai toleransi tidak termasuk dalam kelima nilai utama PPK, tetapi memiliki peranan yang penting. Nilai toleransi ini tidak hanya terfokus pada satu nilai utama saja, yaitu religius, tetapi juga didalamnya mengandung nilai nasionalisme kebangsaan atau cinta tanah air. Penanaman nilai ini dilakukan untuk menciptakan lulusan yang berkarakter, inovatif, kreatif, dan memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 dirancang oleh pemerintah untuk menjawab tantangan global agar peserta didik mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat di era revolusi industri 4.0. Pada Kurikulum 2013, peserta didik ditempatkan sebagai pusat belajar (*student centered*) yang diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.² Tugas guru menjadi beralih fungsi, yaitu sebagai fasilitator dan manajemen kelas yang akan mengkondisikan kelas agar tetap kondusif.

Selain itu, pada tema pembaharuan kurikulum 2013, Pemerintah juga menetapkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kompetensi ini meliputi berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), berpikir kreatif dan inovatif (*creative thinking dan innovative*), kemampuan berkomunikasi

²Elwien Sulistya Ningrum dan Ahmad Yusuf Sobri, Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar, Malang. *Jurnal Manajemen Pendidikan Vol.24*, 2015, h.417.

(*communication skills*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), kepercayaan diri (*confidence*), keterampilan menggunakan informasi, media, dan teknologi (*information, media, and technology skills*), serta kemampuan dalam karir dan kehidupan sehari-hari (*life and career skills*).³ Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah mengintegrasikan pendidikan karakter dan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) ke dalam kurikulum 2013. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pada kurikulum 2013, pemerintah menerapkan pembelajaran tematik terpadu untuk Sekolah Dasar, dimana muatan pembelajaran seperti PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP dimuat menjadi satu kesatuan untuk dikemas menjadi satu tema sehingga peserta didik tidak hanya belajar konsep dasar secara parsial tetapi secara holistik (menyeluruh). Dengan demikian, diharapkan pembelajaran dapat memberikan makna yang utuh kepada peserta didik untuk nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu muatan pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam penanaman karakter adalah muatan pembelajaran PPKn.

³Yoki Ariyana, dkk. "Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi" (Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 2018). h.33.

Pembelajaran PPKn bukan hanya berisi materi-materi saja tetapi fokus utamanya adalah menanamkan karakter kepada peserta didik yang bertujuan agar peserta didik bukan hanya pintar dalam hal materi tetapi juga harus cakap dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Hal ini juga termasuk dalam upaya memperkuat nilai-nilai yang terkandung di dalam UUD 1945, Pancasila, dan semangat Bhinneka Tunggal Ika. Salah satu nilai yang dapat ditanamkan adalah nilai toleransi dan saling menghormati serta menghargai keberagaman yang dimiliki antar setiap individu. Dalam menanamkan nilai tersebut, diperlukan pemahaman mengenai keberagaman budaya yang terdapat di Indonesia. Guna mewujudkan tujuan tersebut, tentunya dibutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Namun faktanya, masih dijumpai beberapa peserta didik yang kurang memahami konsep keberagaman yang terdapat di lingkungan sekolahnya (kurangnya sikap toleransi antar peserta didik).

Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru kelas V di SDN Tugu Utara 17 pagi. Dari hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti, peserta didik mengalami sedikit kesulitan menjawab soal-soal cerita atau pemecahan soal terutama yang berhubungan dengan keberagaman sosial dan budaya yang terdapat di Indonesia. Hal ini disebabkan, karena dalam menyampaikan materi, guru masih belum menemukan media yang tepat yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran tersebut.

Padahal guru sudah menggunakan media *power point* serta video-video animasi untuk membantu proses pembelajaran, tetapi karena fasilitas di sekolah yang kurang mendukung guru tidak bisa selalu menggunakan media tersebut. Selain itu, terdapat kendala lain yang dihadapi guru, yaitu rumitnya administrasi sekolah yang menyebabkan terbatasnya waktu guru untuk membuat media pembelajaran, sehingga guru tidak selalu bisa menyiapkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan, maka diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan di atas, yaitu diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan sesuai dengan kondisi di sekolah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan tentunya menanamkan sikap juga kepada peserta didik. Tentunya, dalam merancang pembelajaran diperlukan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri. Diharapkan pembelajaran ini dapat mengambil alih perhatian peserta didik dan menjadikan pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran biasanya dijadikan alat untuk memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *game* atau permainan. Dalam *game* atau permainan yang berperan bukan hanya aktivitas

fisik tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan ludo.

Ludo merupakan media permainan seperti papan catur yang dapat dimainkan secara berkelompok. Media ini tentunya bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga turut melatih kecermatan peserta didik, sebagai sarana penanaman nilai karakter, dan dapat melatih peserta didik memahami keberagaman dari setiap individu. Media ini juga telah digunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya oleh Nasya Tikalisti , yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi IndahNya Keragaman di Negeriku” pada tahun 2020. Media ini dikembangkan dengan tujuan mengembangkan media permainan ludo yang layak digunakan untuk pelajaran PKn materi indahNya keragaman di negeriku di kelas IV.⁴ Kemudian, di tahun yang sama, penelitian dilakukan oleh Amalia Riska Ristanti, yang diberi judul “Pengembangan Media Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ludo berbasis budaya pada

⁴Nasya Tikalisti, Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi IndahNya Keragaman di Negeriku, Depok. *Jurnal PGSD 026*, 2020, h.193.

materi keragaman budaya Indonesia.⁵ Selanjutnya pengembangan media ludo yang ketiga pada tahun 2021, peneliti bernama Ade Ramadina mengembangkan ludo yang diberi judul “Pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Pada Pembelajaran Ppkn Kelas IV Berbasis *Cooperative Learning* Di SDN Srengseng Sawah 07”. Penelitian ini berupa permainan ludo pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.⁶ Pengembangan media permainan ludo yang dikembangkan ketiga peneliti sebelumnya, dinilai layak karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik memahami pembelajaran.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian yang telah dijelaskan dan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti ingin mengembangkan media permainan LUKER dalam muatan pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas V SD. LUKER adalah media permainan yang akan membantu peserta didik memahami keberagaman dan peserta didik bisa menerapkan sikap toleransi dalam menghadapi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Pada permainan LUKER terdapat sejumlah perangkat permainan, diantaranya papan permainan, kartu pertanyaan dan kartu kesempatan yang berisikan

⁵Amalia Riska Ristanti, Pengembangan Media Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang, Semarang. *Skripsi Kependidikan Dasar*, 2020, h.182.

⁶Ade Ramadina, Pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Pada Pembelajaran Ppkn Kelas IV Berbasis *Cooperative Learning* Di SDN Srengseng Sawah 07, Jakarta, *Repository UNJ*, 2021, h.156

materi-materi tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia, serta pedoman permainan, dadu, dan bidak.

Peserta didik nantinya akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dalam memainkan permainan ini, yang tentunya berbeda suku dan latar belakang. Permainan LUKER ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bisa digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam memahami materi keberagaman sosial budaya di Indonesia dan untuk menanamkan karakter kepada peserta didik khususnya karakter toleransi dan saling menghargai antar peserta didik, serta permainan ini juga yang dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran karena melibatkan peran langsung peserta didik.

Perbedaan Media permainan ludo yang akan dikembangkan peneliti dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu, (1) Papan permainan yang akan dikembangkan berbentuk segi enam. Sedangkan untuk papan permainan pada penelitian sebelumnya hanya berbentuk segi empat dan segi lima. (2) Konsep pion dalam permainan ludo yang akan dikembangkan ini terdiri dari enam pion orang memakai pakaian adat dari perwakilan enam pulau yang ada di Indonesia. (3) Permainan LUKER juga turut mengenalkan nilai toleransi kepada peserta didik, ditandai dengan pemberian pertanyaan berupa cerita (pemecahan soal) mengenai menentukan sikap yang sesuai jika peserta didik

dihadapkan dengan keberagaman. (4) Pada papan permainan LUKER ditampilkan lebih banyak kebudayaan yang terdapat di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Permainan LUKER pada Muatan Pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas V SDN Tugu Utara 17.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya dalam muatan pembelajaran PPKn di kelas V.
2. Media permainan LUKER (Ludo Keberagaman) bisa menjadi solusi kesulitan belajar peserta didik di kelas V.
3. Perlunya media LUKER (Ludo Keberagaman) dalam materi keberagaman sosial budaya di masyarakat di kelas V.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran LUKER (Ludo Keberagaman) pada muatan pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian, yaitu bagaimana pengembangan media permainan LUKER (Ludo Keberagaman) pada muatan pembelajaran PPKn di kelas V SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini yang mengembangkan media permainan Ludo sebagai media pembelajaran, dapat dilihat sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk permainan LUKER (Ludo Keragaman). Produk permainan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang keberagaman sosial budaya di Indonesia, serta dapat meningkatkan peran aktif peserta didik pada muatan pembelajaran PPKn di kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Media permainan LUKER digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam memahami makna keberagaman sosial budaya di Indonesia dan penerapannya dalam kehidupan

sehari-hari, serta untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menjawab soal-soal cerita (pemecahan soal) yang disajikan pada permainan LUKER.

b. Bagi Guru

Media permainan LUKER dapat membantu guru menyampaikan materi keberagaman sosial budaya di Indonesia, memperkenalkan cara belajar yang menyenangkan kepada peserta didik menggunakan media permainan ludo, dan menjadi motivasi guru dalam menggunakan media yang kreatif, efektif, dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah mendapatkan manfaat dengan adanya pengembangan media permainan LUKER ini. Selain itu, untuk menambah koleksi media pembelajaran di sekolah, menambah persepsi orang tua peserta didik bahwa di sekolah bukan hanya proses menanamkan ilmu, tetapi juga membuat peserta didik menjadi lebih senang dan semangat untuk belajar, dan juga media permainan LUKER memberikan solusi dalam menciptakan suasana belajar di sekolah sesuai keinginan peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ludo menjadi lebih sempurna agar tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

