

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Analisis Masalah

Dalam menghadapi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi serta menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka pemerintah berupaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Dalam hal ini pendidikan dibutuhkan untuk kelangsungan dan kesejahteraan hidup seseorang bahkan kesejahteraan suatu bangsa. Melalui pendidikan seseorang akan terhindar dari kebodohan. Karena dengan modal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui proses pendidikan siswa mampu mengatasi berbagai permasalahan kehidupan yang diperolehnya.

Pendidikan juga mempunyai perananan penting dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental sehingga siswa akan tumbuh menjadi seorang manusia yang dapat berinteraksi dan melakukan hal terhadap lingkungannya, yang demikian dapat diperoleh siswa melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran PPKn diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang akan diidentifikasi. Penerapan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) perlu dilakukan secara bijaksana untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa, sehingga pemerintah memasukkan PPKn ke dalam mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) juga mengajarkan tentang berbagai kehidupan sosial yang ada dalam keluarga maupun di masyarakat serta mempelajari masalah-masalah yang ada di dalamnya. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memfokuskan pada pembentukan siswa yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia

yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar tahun 1945. Oleh karena itu selain menekankan pada aspek kognitif, mata pelajaran PPKn juga harus mendukung perkembangan aspek afektif kepribadian siswa. Sehingga pembentukan *character building* dapat terbentuk dan menjadi bekal keterampilan siswa untuk hidup bersama dalam masyarakat Indonesia yang multikultural.

Namun pada kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan permasalahan dalam penyampaian mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dipandang dengan sebelah mata dan diremehkan serta terkesan kurang menarik bahkan dirasa membosankan.<sup>1</sup> Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa di salah satu sekolah di Depok siswa masih sulit membedakan antara hak dan kewajiban. Hal yang sama juga terjadi di SD Negeri Soropadan kelas IV, dalam penelitiannya Naimah mengemukakan bahwa tingkat pemahaman konsep hak dan kewajiban relatif rendah. Siswa masih kebingungan dalam menentukan antara hak dan kewajiban.<sup>2</sup> Hal ini disebabkan oleh cara pengajaran guru yang kurang variatif serta menarik. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai metode yang paling dominan.

Penugasan yang dilakukan guru mengenai isi materi terkadang harus dihapalkan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran PPKn siswa cenderung menghafal isi materi pelajaran daripada memaknai atau memahami isi dari materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru di salah satu sekolah di Depok mengatakan bahwa dalam proses belajar hanya menggunakan buku tematik yang sudah ada, sehingga dalam proses belajar siswa hanya diperintahkan untuk memperhatikan isi buku dan mendengarkan guru ketika menjelaskan materi

---

<sup>1</sup> Yosaphat Haris, *Permasalahan dan Tantangan Guru PKn Menghadapi Perubahan Kurikulum (2013)*, Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan, Vol. 29, No. 1, h. 25, Tahun 2013 (Diunduh 10 Desember 2020)  
<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/122>

<sup>2</sup> Naimah Rahmawati, *Peningkatan Pemahaman Konsep Hak dan Kewajiban menggunakan Model Make a Match pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 6, No. 1, h. 53, Tahun 2020  
<https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/40518>

di depan kelas. Oleh karena itu, siswa pun kurang termotivasi untuk belajar PPKn. Belajar seharusnya tidak membosankan dan tidak membuat siswa untuk menghafal materi pembelajaran. Dalam muatan PPKn siswa bukan hanya sekedar menjadi objek penghafal materi, namun diharapkan siswa juga dapat memahami, menerapkan dan mengetahui lebih dalam hal-hal yang sedang dipelajarinya.

Salah satu yang dapat membantu agar siswa merasa tertarik dalam pembelajaran di sekolah adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.<sup>3</sup> Peranan media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran agar informasi yang disampaikan oleh guru dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan suatu pembelajaran. Apabila pembelajaran tidak menarik bagi siswa, kemungkinan besar siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Selain itu pendekatan yang diterapkan harus bervariasi sehingga menimbulkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, supaya siswa mampu untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupannya sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang dapat dijadikan guru sebagai rujukan dalam mengajar di kelas adalah pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* Atau yang biasa disebut dengan pendekatan SAVI. Pendekatan SAVI merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan indra siswa.<sup>4</sup> Hal ini sesuai dengan karakteristik belajar anak SD khususnya pada siswa kelas

---

<sup>3</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran* (Jakarta : Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 3

<sup>4</sup> Wiranda Sari, dkk., *Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic Auditory, Visual, and Intellectual dengan Menggunakan Media Edication Card Terhadap Pemahaman*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol. 1, No. 4, h. 109, Tahun 2017 (Diunduh 11 Juli 2020) <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-fisika/article/view/2189>

rendah. John Amos Comenius mengatakan bahwa anak-anak sejak dini proses pembelajarannya harus melibatkan panca indra, mulai dari penglihatan, sentuhan, pendengaran, pengecap serta penciuman.<sup>5</sup> Dalam hal ini pendekatan SAVI akan membantu guru dalam mengoptimalkan setiap panca indra siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung berdasarkan aktivitas siswa.

Media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan pendekatan SAVI adalah media pembelajaran monopoli modifikasi yang peneliti beri nama dengan monohawa. Menurut Eny Kurniawati, media pembelajaran monopoli merupakan permainan yang relatif disukai, mudah dimainkan dan dapat menarik perhatian peserta didik.<sup>6</sup> Berdasarkan hasil penelitian Eny Kurniawati menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn siswa di SMAN 1 Malang. Hal yang sama juga terjadi di SD Negeri 5 Ketewel. Ni Kadek Dela Kartika dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli siswa menjadi termotivasi dan semangat untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup> Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah memainkannya.

Selain itu, pemilihan media pembelajaran monopoli juga dikarenakan media ini mengutamakan keaktifan siswa dan menciptakan rasa senang pada siswa, sehingga siswa yang pasif diharapkan akan menjadi aktif dan anggapan PPKn adalah mata pelajaran yang membosankan akan hilang. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran monohawa atau monohawa

---

<sup>5</sup> Najamuddin Muhammad, *Tokoh Pendidikan Anak Usia Dini dan Pemikirannya*, Didaksi.Com, September 23, 2018, <https://www.didaksi.com/tokoh-pendidikan-anak-usia-dini-dan-pemikirannya/>

<sup>6</sup> Eny Kurniawati, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 1, No. 1, h. 1, Tahun 2021 (Diunduh 8 Desember 2022)  
<https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74/61>

<sup>7</sup> Ni Kadek Dela Kartika, *Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 5, No. 1 h. 69, Tahun 2021 (Diunduh 8 Desember 2022)  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32426/18330>

tepat untuk mengajarkan PPKn agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pada pemaparan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RnD)* berupa media pembelajaran monopoli yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Monohawa Berbasis Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Kelas III SD". Peneliti mengambil metode *Research and Development (RnD)* karena berdasarkan data yang sudah diuraikan media pembelajaran monopoli sudah digunakan pada pembelajaran PPKn materi Pancasila, tetapi peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi "Hak dan Kewajiban", diharapkan penyampain materi ini dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat membuat siswa membedakan antara hak yang harus diperoleh dan kewajiban yang harus dikerjakan oleh siswa.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran; (2) siswa membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran; (3) siswa kurang dilibatkan aktif dalam pembelajaran; (4) kecenderungan cara mengajar yang monoton dalam pembelajaran PPKn; (5) belum tersedia media yang dapat melibatkan seluruh indra siswa; (6) belum dikembangkan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran PPKn di kelas III SD.

### C. Pembatasan Masalah

Masalah yang dikaji pada penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut: (1) media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa monopoli berbasis pendekatan SAVI; (2) media pembelajaran monopoli dikembangkan hanya mencakup muatan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) tema 4 KD 3.2 yakni mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada siswa kelas 3 SD.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian analisis yang telah dipaparkan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah media pembelajaran monohawa berbasis pendekatan SAVI yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran materi “Hak dan Kewajiban” pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas 3 SD?”

### E. Kegunaan Hasil Penelitian

#### 1. Secara Teoretis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa permainan monopoli untuk siswa kelas III SD pada materi Hak dan Kewajiban sesuai dengan kurikulum 2013.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran, sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk terciptanya pembelajaran yang optimal dan meningkatkan mutu sekolah.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam membedakan materi hak dan kewajiban dengan mudah dan menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang kreatif, aktif, dan menyenangkan dengan menggunakan media monopoli.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan wacana tambahan secara teoretis dan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD.

