

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan penting bagi setiap negara, melalui pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermanfaat. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan pendidik guna mengembangkan kemampuan, sikap, maupun potensi peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan, yaitu memiliki pengetahuan maupun keterampilan melalui pembelajaran di sekolah.<sup>1</sup> Pendidikan dikatakan sebagai proses interaksi antara pendidik dan siswa guna membangun bangsa yang lebih baik, serta melatih dan menyiapkan manusia yang percaya diri sebagai generasi penerus bangsa. Pendidikan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman, dengan begitu sektor pendidikan Indonesia harus mampu melakukan perubahan dan pembaruan yang sesuai sebagai bentuk penyesuaian kebutuhan, kondisi pendidikan, dan perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi yang terus menerus berkembang. Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang berkomitmen kuat dalam mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sebagaimana telah tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk membentuk kemampuan dan watak yang berguna dalam mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga negara yang demokratis, serta

---

<sup>1</sup> Oktaviani, T., Rita, E., & Dewi, S. (2019). *"Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika"*. 24(1), h. 48.

bertanggung jawab.<sup>2</sup> Fungsi tersebut dapat diperoleh melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan siswa di sekolah. Sehingga, para pendidik harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, serta menyenangkan supaya siswa mudah memahami materi, bahkan tidak jenuh dalam pembelajaran. Tujuan dalam setiap mata pembelajaran tentunya berbeda, terutama pada pembelajaran PPKn.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai ilmu pengetahuan yang difokuskan dalam membentuk karakter pada diri anak dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia, dan sikap kebangsaan sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.<sup>3</sup> Dalam mata pelajaran PPKn bukan hanya sebatas penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta dan sejarah saja, melainkan juga proses pembentukan diri. PPKn adalah bidang ilmu yang mempelajari berbagai karakter kebangsaan yang berpedoman pada dasar negara. Namun pada faktanya, generasi saat ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Terlihat dari banyaknya anak-anak yang belum memahami arti penting dari dasar negaranya dan melakukan berbagai penyimpangan.<sup>4</sup> Tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk menciptakan peserta didik sebagai individu yang cerdas secara sosial, sehingga tujuan tersebut akan berhasil bila terlihatnya sikap komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi, salah satunya meliputi rasa hormat dan tanggung jawab sesama warga negara terutama dalam konteks adanya pluralitas masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai etnis, suku, ras, keyakinan agama, dan ideologi politik.<sup>5</sup>

Pembelajaran PPKn akan mudah dipelajari dan diterapkan jika pemberian materinya dilakukan dengan mengajak peserta didik mengalami pengalaman

---

<sup>2</sup> Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). "Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar". 17(1), h. 29.

<sup>3</sup> Latifah, N. U. R. (n.d.). (2019). "Pembelajaran PPKn SD. Anggota IKAPI". Di Yogyakarta: Samudra Biru. h. 1.

<sup>4</sup> Widiyaningrum, W. Y. (2019). "Menumbuhkan Nilai Kesadaran Pancasila di Kalangan Generasi Muda: Kajian Teoritis". 3(November). h. 70.

<sup>5</sup> Latifah, *op.cit.*, h. 21.

langsung terkait materi yang diajarkan. Dengan begitu pengalaman tersebut tertanam dan melekat dengan baik pada diri siswa guna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang bersifat “satu arah” dan pasif akan berakibat pada miskinnya pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) dalam proses pembentukan watak dan perilaku peserta didik dalam konteks Negara dan bangsa Indonesia.<sup>6</sup> Empat pilar belajar yang diperkenalkan oleh UNESCO dalam Soedijarto yaitu *learning to know* dengan maksud proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk terus memperoleh pengetahuan baru dari hasil penelitiannya sendiri. *Learning to do* yang berarti peserta didik menggunakan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari (praktikal). *Learning to live together* menjadikan peserta didik untuk berkemampuan dalam hidup bersama dengan orang lain yang berbeda dengan penuh toleransi. Paduan dari ketiga pilar ditujukan bagi lahirnya peserta didik yang mampu menemukan dan mencari ilmu pengetahuan baru, memecahkan masalah, dan mampu bekerja sama, bertenggang rasa, serta toleransi terhadap perbedaan. Keberhasilan ketiga pilar tersebut akan menghasilkan *learning to be* yang mana memiliki kemantapan emosional dan intelektual, mengenal dirinya, dapat mengendalikan diri, serta memiliki rasa empati.<sup>7</sup> Guna membentuk peserta didik yang dapat berpotensi bagi bangsa dan negara, maka guru berperan penting dalam menanamkan tunas empat pilar di atas. Dengan begitu nantinya peserta didik akan tumbuh menjadi individu yang telah memiliki arah dan tujuan yang jelas. Khususnya pada zaman ini, seorang anak sudah harus dibekali sejak dini mengingat pengaruh buruk globalisasi cepat menyebar bahkan di kalangan anak Sekolah Dasar.

Pembelajaran PPKn tidak terlepas dengan pembentukan karakter atau kepribadian seorang peserta didik. Pendidikan di sekolah tentunya tidak hanya terpusat pada peningkatan kecerdasan saja, melainkan diperlukannya

---

<sup>6</sup> Wardana, Djameluddin, A. (2019). “*Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*”. Anggota IKAPI, Jakarta: CV. Kaaffah Learning Center. hh. 89–93.

<sup>7</sup> Latifah, *op.cit.*, hh. 10–12.

kecerdasan karakter. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, tertuang bahwa terdapat 18 karakter utama yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila, meliputi nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta bertanggung jawab.<sup>8</sup> Pendidikan karakter yang perlu diajarkan sejak dini adalah sikap toleransi antar sesama, mengingat sikap tersebut dibutuhkan dikarenakan Indonesia sebagai negara multikultural yang terdiri dari berbagai perbedaan.

Sikap toleransi adalah tindakan menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, serta tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.<sup>9</sup> Upaya pendidikan karakter dalam mengembangkan nilai toleransi dan peduli sosial peserta didik harus dilakukan dalam berbagai aktivitas dan tentunya lingkungan yang ikut berpengaruh. Nilai yang penting dan mendasar untuk dikembangkan dalam lingkungan sekolah tidak lain ialah sikap toleransi ataupun peduli sosial. Bentuk sistem sosial yang terdapat di sekolah diantaranya meliputi komponen masyarakat dengan berbagai latar belakang, lingkungan keluarga, ekonomi, kebiasaan, serta pendapat atau pandangan yang berbeda. Pasca pandemi yang dialami peserta didik meninggalkan kesan individual akibat lamanya belajar mandiri di rumah. Padahal kunci untuk dapat membentuk karakter peserta didik terukur dari adanya interaksi sosial seseorang. Interaksi sosial yang dimaksud seperti berkomunikasi, pertemuan individu maupun kelompok. Guna mencapai keberhasilan pendidikan karakter, terutama sikap toleransi, maka dibutuhkan peran guru melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan beberapa metode seperti memberikan keteladanan, pemberian arahan, pembiasaan, kegiatan

---

<sup>8</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *“Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal Pasal 2”*, hh. 3–4.

<sup>9</sup> Nurafiah, Rejeki, S. (2021). *“Pentingnya Pembelajaran College Ball untuk menumbuhkan Sikap Toleransi”*. 9(2), hh. 64–65.

mendongeng, kegiatan permainan, dan penggunaan media.<sup>10</sup> Maka guna membantu membangkitkan semangat dan penanaman nilai karakter peserta didik, dalam kegiatan belajar khususnya pada pembelajaran PPKn, dapat dilakukan dengan menyediakan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik serta tentunya memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran.

Berdasarkan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003, Bab XI Tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Pasal 40, salah satu poinnya menyatakan bahwa Pendidik dan Tenaga Kependidikan berkewajiban untuk dapat menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, dinamis, dan dialogis.<sup>11</sup> Dengan demikian, pendidik dikatakan sebagai bagian penentu dalam menghidupkan suasana saat kelas berlangsung. Pendidik diharapkan dapat secara komitmen mampu merancang pelaksanaan pembelajaran dengan baik guna tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah mampu memberi kesan menarik dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penerapan permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran.<sup>12</sup> Pengembangan media pembelajaran disarankan dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Peneliti tertarik untuk mengembangkan produk berupa permainan sebagai media pembelajaran keberagaman sosial budaya masyarakat, pada pembelajaran PPKn, untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Pada umumnya seperti yang telah diketahui masyarakat luas, dikatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan terlebih

---

<sup>10</sup> Fadyah, L., Hasibuan, A. (2022). *“Menerapkan Sikap Toleransi Melalui Metode Bermain Peran Untuk Anak Usia Dini”*. 2(2), h. 1.

<sup>11</sup> Sistem Pendidikan Nasional, U. S. P. (2003). *“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: BAB XI Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pasal 40 Poin (2) Kewajiban Tenaga Kependidikan”*. h. 13.

<sup>12</sup> Damayanti, F., & Puspasari, D. (2020). *“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya”*. 8, hh. 163–164.

bagi anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar. Saat ini banyak guru melakukan pengajaran yang diselingi dengan penggunaan permainan sebagai media pembelajarannya. Bukan hanya sebagai media hiburan saja, melainkan penggunaan media permainan akan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik paham materi secara alami dan akan terus diingat.<sup>13</sup> Selain itu, kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media permainan dapat mengembangkan pendidikan karakter peserta didik, seperti disiplin, jujur, kerja sama, serta toleransi.<sup>14</sup> Alasan peneliti memilih untuk mengembangkan media permainan, yaitu pertama, permainan ini dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok. Hal itu dapat meningkatkan interaksi sosial dan menghilangkan rasa perbedaan. Kedua, karena media pembelajaran dapat dikemas menjadi permainan, yang mana sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang gemar akan bermain, berkelompok, senang bergerak, memperagakan langsung.<sup>15</sup> Terlebih permainan yang diterapkan menarik dan menantang, tentunya akan menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik dan menghilangkan rasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Diharapkan akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tentunya memberikan pengaruh positif terhadap psikologis peserta didik. Ketiga, penggunaan media permainan ini dapat membentuk dan membiasakan perilaku yang baik peserta didik melalui keikutsertaannya dalam bermain, mengikuti peraturan dalam permainan, menyusun strategi permainan, serta kemampuan kerja sama tiap siswa dengan siswa lainnya. Selain itu, mengajarkan peserta didik untuk saling menghargai dan bersatu sebagai satu

---

<sup>13</sup> Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). "Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". 6(1), h. 164.

<sup>14</sup> Kamin, V. A., Safitri, D., Utami, F. S. D., Leonard. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma". 1(2), h. 89.

<sup>15</sup> Hayati, F. (2021). "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur". 5, h. 1813.

kelompok yang solid, maka keberagaman sosial budaya yang ada diantara individu akan menyatu dengan sendirinya.

Melalui observasi, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan kemampuan peserta didik dalam menerima penyampaian materi. Pertama, dalam kegiatan belajar mengajar muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), peneliti menemukan beberapa peserta didik merasa jenuh dikarenakan materi yang diterima sudah pernah diajarkan di kelas sebelumnya. Dimana permasalahan yang serung dijumpai dalam kegiatan pembelajaran adalah siswa yang tidak fokus dalam belajar, jenuh pada keadaan sekitar, yang menjadikan siswa malas saat belajar dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, tentunya terkombinasi antara media belajar, pendidik, dan siswa guna mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>16</sup> Dalam proses pembelajaran, siswa juga membutuhkan rileksasi, hiburan, serta media pembelajaran permainan yang menarik sebagai pendorong motivasi siswa untuk belajar secara aktif. Kedua, peserta didik belum sepenuhnya memahami dan fasih terhadap keberagaman sosial budaya yang ada di masyarakat Indonesia. Jadi dapat dikatakan bahwa peserta didik belum sepenuhnya menguasai berbagai bentuk keberagaman sosial budaya Indonesia. Ketiga, kebiasaan berkomunikasi peserta didik yang bertopik budaya luar. Ketertarikan siswa terhadap kebudayaan di Indonesia juga menurun karena tampilan penayangan film maupun hiburan di televisi kurang diselipkan kebudayaan Indonesia, melainkan kebanyakan yang berasal dari negara asing.<sup>17</sup> Maka tak heran bila kebudayaan lokal kalah saing dengan budaya luar. Peserta didik kelas V Sekolah Dasar diharapkan mampu mengimplementasikan dan melestarikan sosial budaya yang ada di lingkungan masyarakat Indonesia,

---

<sup>16</sup> Prayoga, K. S., Kumala, F. N., & Yasa, A. A. (2019). *"Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak"*. 3, h. 231.

<sup>17</sup> Wulandari, Dwi, Yuniarti, V. D., & Wahyuningsih, Y. (2023). *"Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia"*. 05(02), h. 2379.

sehingga peserta didik akan terbiasa dan senantiasa mengingat betapa kaya serta indahnyanya keberagaman yang ada di Indonesia.

Berdasarkan kuesioner dan wawancara peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam (SDI) Al Azhar 13 Rawamangun pada tanggal 12 Desember 2022, mayoritas menyatakan bahwa membutuhkan media atau alat belajar dalam menunjang pemahamannya terkait dan kebudayaan yang beragam di Indonesia. Sebagian besar peserta didik kelas V mengalami kesulitan belajar pada materi pembelajaran keberagaman sosial budaya masyarakat. Serta masih adanya beberapa peserta didik yang terlihat belum mampu dalam merealisasikan sikap toleransi sesama teman sebaya, yang mana menjadi salah satu tujuan pembelajaran. Peserta didik dalam SDI Al Azhar 13 Rawamangun tentunya terdapat anak yang memiliki suku maupun kebudayaan yang berbeda-beda. Perbedaan inilah yang cenderung menimbulkan perselisihan di sekolah. Perbedaan suku, agama, ras dan antar golongan bukanlah titik dari perselisihan tersebut, melainkan terkadang munculnya perbedaan pendapat dan pandanganlah yang banyak timbul perselisihan antar peserta didik. Terlihat pada saat pemilihan kelompok belajar, masih adanya peserta didik yang enggan dengan siswa A atau siswa B dan berani menolak berkelompok dikarenakan adanya kekurangan dari siswa tersebut. Saat berdiskusi kelompok masih adanya siswa yang sulit untuk menerima perbedaan pendapat dan pandangan dari orang lain. Kemudian terdapat siswa yang menunjukkan keiriannya kepada teman yang dapat berkelompok dengan siswa populer dan pintar. Serta adanya beberapa siswa yang belum ingin berbaur ataupun keluar dari zona pertemanannya.

Selain itu, disebarkan pula kuesioner dan melakukan wawancara kepada wali kelas V. Berdasarkan kuesioner dan wawancara, responden menuturkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mempelajari pembelajaran PPKn berbeda untuk tiap individunya. Dalam pembelajaran PPKn mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat, sebagian peserta didik cukup mampu dalam memahami materi yang diberikan. Namun, masih terdapat



pula peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bentuk kebudayaan yang beragam di Indonesia. Sama halnya dengan pernyataan peserta didik kelas V, guru kelas mengatakan pula bahwa dibutuhkannya media yang sesuai supaya dapat memudahkan mengenalkan suku dan kebudayaan yang beragam kepada peserta didik. Model pembelajaran PPKn hendaknya menggunakan media yang bisa dipraktikkan langsung oleh peserta didik, sehingga memudahkan dalam pemahaman dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru kelas setuju dengan peneliti terkait media pembelajaran yang efektif untuk digunakan, yaitu menggunakan permainan yang mana mampu mengenalkan budaya dengan menyenangkan dan tentunya lebih mudah dalam mengingatnya. Penggunaan media permainan dikatakan sesuai dengan materi serta kebutuhan karakteristik dan tahap perkembangan peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Terbukti pula saat guru sesekali menerapkan permainan dalam proses belajar pada materi tertentu, siswa menjadi lebih aktif dan mudah mengingat *clue* terkait materi yang disampaikan. Kemudian, guru kelas memberikan respon positif pula terkait media permainan yang akan peneliti kembangkan. Beliau mengatakan bahwa media permainan yang dirancang sudah cukup bagus, dikarenakan dapat merubah kesan membosankan dalam pelajaran PPKn menjadi lebih menyenangkan dan aktif selama kegiatan belajar mengajar. Memang benar akan adanya kesan bosan tersebut, peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam pembelajaran PPKn yang terlihat saat peneliti melakukan observasi secara langsung.

Berbagai permasalahan yang telah disebutkan di atas, dapat muncul akibat pengemasan konten pada materi yang kurang menarik dan menyenangkan. Kemudian, walaupun guru sudah mengajarkan terkait keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia, siswa cepat lupa dengan materi yang diberikan. Muncul pula stigma bahwa pembelajaran PPKn itu sangat mudah dan membosankan, sehingga kegiatan belajar peserta didik kurang bersemangat. Maka terjadilah peserta didik yang mengalami kesulitan

dalam memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena kurangnya stimulus dan motivasi. Selanjutnya, peserta didik mengatakan pula bahwa merasa butuh media pembelajaran yang dapat memudahkannya dalam mempelajari materi. Diketahui selama kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran PPKn, guru telah menggunakan media pembelajaran seperti permainan, namun hanya pada materi tertentu. Maka pengembangan permainan ini berguna untuk menambahkan koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana dalam menarik perhatian peserta didik dan bahkan memudahkan penyampaian materi terutama tentang keberagaman sosial budaya masyarakat.

Permainan tentunya dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan ini juga telah dikembangkan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Saratu Naurah dalam skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Board Game* Dalam Muatan Pembelajaran PPKn Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar".<sup>18</sup> Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan sebuah papan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenai materi keberagaman untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Iriansyah, dkk. dalam jurnal dengan judul "Pengembangan Media Permainan Bingo pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat".<sup>19</sup> Media permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari media permainan bingo yang dilengkapi dengan komponen papan permainan. Permainan ini tentunya ditujukan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar

---

<sup>18</sup> Naurah, Saratu. (2021). "Pengembangan Media *Board Game* Dalam Muatan Pembelajaran PPKn Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta. h. iv.

<sup>19</sup> Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2021). "Pengembangan Media Permainan Bingo pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat". h. 570.

supaya terbantu dalam memahami materi pelajaran berbantuan media pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Regina Aditiadalam skripsi dengan judul "Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V SD/MI".<sup>20</sup> Media Monopoli 3 Dimensi yang dikembangkan peneliti merupakan hasil modifikasi dari permainan monopoli pada umumnya. Media Monopoli 3 Dimensi dilengkapi dengan komponen menarik, meliputi papan permainan, kartu *reward*, kartu sanksi, kartu soal, dan lain sebagainya. Pembelajaran konvensional kurang produktif untuk diterapkan, sehingga pengembangan permainan Monopoli 3 Dimensi ditujukan guna memberikan kondisi belajar yang aktif, tidak membosankan, serta menghilangkan rasa sulit dalam belajar pada kelas V Sekolah Dasar.

Pengembangan Permainan *Choose & Take* dilandaskan dengan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model *cooperative learning* merupakan model yang bertujuan untuk mengembangkan diri siswa dalam berpikir aktif serta mampu mencapai pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.<sup>21</sup> Pembelajaran kooperatif mengajarkan siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan bekerja sama dan tanggung jawab, baik pada diri sendiri maupun kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>22</sup> Selain itu, *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan peluang bagi siswa dalam berpartisipasi aktif dengan berinteraksi antarsiswa

---

<sup>20</sup> Aditia, Regina. (2021). "*Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V SD/MI*". Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. h. iii.

<sup>21</sup> Astuti, W., Gading, & Sudana. (2017). "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IP*"S. 5(2), hh. 2–3.

<sup>22</sup> Trianto. (2014). "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*". Surabaya: Prenada Media Group.

pada kegiatan belajar.<sup>23</sup> Model pembelajaran kooperatif setidaknya membangun lima komponen penting, yaitu interdependensi positif, interaksi tatap muka antarsiswa, akuntabilitas individu dan kelompok, keterampilan interpersonal dan kelompok, serta keterampilan pemrosesan kelompok.<sup>24</sup> Dapat dikatakan model pembelajaran kooperatif sangat sesuai dalam pengembangan permainan ini, dikarenakan model ini berfokus pada komunikasi antarsiswa secara informal yang menjadikan siswa cepat memahami suatu materi yang sedang dibahas. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajarkan sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi beberapa tipe pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang mana selaras dengan pengembangan Permainan *Choose & Take* itu sendiri, yaitu bersifat kompetisi.

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan.<sup>25</sup> Penggunaan model TGT dijadikan sebagai penumbuhan semangat belajar siswa dan menghilangkan rasa bosan atau jenuh, karena model pembelajaran TGT memuat adanya turnamen di dalam kelas guna meraih pemenang, sehingga siswa akan terpacu untuk menjadi yang terbaik.<sup>26</sup> Kegiatan pembelajaran melalui permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model

---

<sup>23</sup> Putri, Antika R. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Peta Konsep Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Pada Tumbuhan Di SMAN 3 Bandar Lampung". Sarjana thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. hh. 29–30.

<sup>24</sup> Gülşen ÇAĞATAY, G. D. (2013). "The Effect of Jigsaw-I Cooperative Learning Technique on Students' Understanding About Basic Organic Chemistry". *The International Journal of Educational Researchers*, 4(2), hh. 30–37.

<sup>25</sup> Rahmawati, Rafika. (2018). "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi". 14(2), hh. 70–76.

<sup>26</sup> Lastia, I Nyoman. (2021). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS". 5(1), hh. 74-79.

TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disertai menumbuhkan sikap menghargai perbedaan pendapat, kompetitif, kerja sama, dan keterlibatan belajar seluruh siswa. Dalam prakteknya di kelas, permainan *Choose & Take* dimodifikasi disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari. Adapun aturan permainan secara rinci adalah sebagai berikut: (1) masing-masing kelompok memilih bidak untuk mengambil kartu pertanyaan, (2) siswa diberikan kesempatan menjawab, (3) Jika bisa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok tersebut memberikan tanda pada bidaknya, (4) Kelompok yang ingin merebut bidak kuasa lawan dapat menggunakan dan melaksanakan isi perintah dari kartu tantangan, (5) pemenang adalah kelompok yang bidaknya berhasil membentuk sebuah garis vertikal, horizontal, maupun membidang.

Dari uraian di atas, dapat dirangkum bahwa media permainan *Choose & Take* yang berlandaskan model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar bersifat heterogen, yang nantinya masing-masing perwakilan kelompok dengan kemampuan setara akan dipertemukan untuk memainkan sebuah turnamen yang dirancang dengan mengintegrasikan media permainan *Choose & Take* dalam turnamen akademik tersebut. Dengan demikian, melalui penerapan media permainan *Choose & Take*, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Tentu saja hal tersebut berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar dan kemampuan berperilaku siswa yang optimal.

Permainan *Choose & Take* ini dirancang dengan memodifikasi dan menggabungkan dari dua permainan yang cukup terkenal, yaitu permainan bingo dan permainan monopoli. Permainan yang akan dikembangkan peneliti tentunya memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Melalui proses pengembangan dan perbandingan dengan permainan yang telah ada

sebelumnya, terdapat beberapa keterbaruan atau *novelty* dari permainan yang akan dikembangkan ini, adapun keterbaruan dari permainan *Choose & Take* sebagai berikut: 1) media permainan *Choose & Take* menyajikan informasi mengenai materi keberagaman sosial budaya masyarakat berupa video, yang dapat dijadikan acuan bagi peserta didik dalam bermain. 2) video materi yang disajikan akan diselipkan dalam permainan dalam bentuk *barcode*, 3) komponen-komponen permainan dirancang dan diilustrasikan dengan desain dan pemilihan warna yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar. 4) permainan *Choose & Take* menyajikan kartu permainan yang bervariasi meliputi kartu pertanyaan dan kartu tantangan, sehingga permainan dapat dimainkan berulang kali dan pemain berpeluang untuk mendapatkan kartu yang berbeda. 5) permainan *Choose & Take* dilengkapi dengan kegiatan yang bersifat kompetisi untuk meraih sang pemenang.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, dalam menyelesaikan permasalahan rasa kejenuhan dan menguasai materi pembelajaran, serta pengimplemetasian sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik kelas V Sekolah Dasar, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul 'Pengembangan Media Permainan *Choose & Take* Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar'. Diharapkan penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat yang berguna bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn di dalam kelas.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Peserta didik belum sepenuhnya menguasai akan adanya berbagai bentuk sosial budaya masyarakat di Indonesia.
2. Peserta didik merasa jenuh akan materi pembelajaran PPKn yang dirasa selalu diajarkan berulang kali.
3. Peserta didik belum sepenuhnya merealisasikan sikap toleransi di dalam kelas.
4. Pengemasan konten pada materi tertentu belum dilengkapi dengan media yang konkret dan interaktif, seperti permainan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan sebuah produk yaitu pengembangan media pembelajaran permainan *Choose & Take* pada pembelajaran PPKn Tema 7 Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

## **D. Perumusan Masalah**

Merujuk pada analisis masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan permainan *Choose & Take* pada pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media permainan *Choose & Take* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman sosial budaya masyarakat di kelas V Sekolah Dasar?

## E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat digunakan berdasarkan dua sudut pandang, yaitu:

### 1. Secara Teoretis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sektor pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan pula sebagai referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan mata pelajaran PPKn mengenai materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat.

#### b. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dan membantu dalam memahami materi terkait adanya keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

#### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan inspirasi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif supaya dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih baik.