

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan yang sangat pesat dalam bidang teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini memberikan banyak kemudahan. Segala bentuk informasi dapat diperoleh dengan mudah dan cepat dari berbagai penjuru dunia. Kemajuan yang pesat berdampak berbagai bidang, salah satu bidang yang berdampak pada perubahan yaitu bidang pendidikan, perubahan yang terjadi di bidang pendidikan antara lain, proses belajar mengajar, dan lingkungan pendidikan.

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan di lingkungan sekolah yang di dalamnya terjadi proses transfer ilmu pengetahuan. Peserta didik yang tumbuh kembang di abad ke-21 harus mampu beradaptasi dengan tuntutan hidup di era revolusi industri 4.0.<sup>1</sup> Hal ini memberikan momentum untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu didukung melalui beberapa aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Pendidikan pada saat ini masuk pada pembelajaran abad ke-21, pembelajaran abad ke-21 merupakan suatu peralihan pembelajaran di mana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah untuk mengubah metode pembelajaran dari *teacher center* menjadi *student center*. Metode *student center* diharapkan dapat menjadikan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan peran guru menjadi fasilitator serta manajemen kelas dalam mengondisikan kelas saat pembelajaran berlangsung.

Konsep pembelajaran pada abad ke-21 menggunakan 4-C, yaitu dengan kompetensi yang meliputi berpikir kritis (*critical thinking and problem solving*), berpikir kreatif dan inovatif (*creative thinking and*

---

<sup>1</sup> Otib Satibi Hidayat, *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad Ke-21*, ed. E.N. Sopian (Edura-UNJ, 2020), h. 34.

*innovative*), kerja sama (*collaboration*), komunikasi (*communication skills*), dan juga keterampilan dalam menggunakan informasi, media, dan teknologi (*information media, and technology skills*) dan kemampuan dalam karier dan kehidupan sehari-hari (*life and career skills*).<sup>2</sup> Program ini dikembangkan dan diterapkan ke dalam kurikulum 2013, hal ini merupakan upaya dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan memiliki kemampuan untuk dapat beradaptasi dengan kemajuan zaman. Upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) salah satunya dengan membentuk karakter peserta didik yang baik, yang diterapkan pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Muatan pembelajaran PPKn di sekolah dasar bukan hanya berisi tentang materi saja tetapi memiliki fokus utama untuk membentuk karakter generasi bangsa yang baik, bukan hanya pintar dalam memahami materi, namun harus mampu menjadi penerus bangsa yang bermoral dalam menjalani kehidupan sehari-hari berdasarkan kesadaran dan keinginan sendiri. Dapat dipahami bahwa pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang muatannya penuh dengan nilai-nilai karakter. Pembelajaran PPKn ini juga termasuk dalam upaya memperkuat nilai-nilai yang terkandung dalam UUD 1945, Pancasila dan semangat Bhinneka Tunggal Ika. Pada Kurikulum 2013 penerapan 4-C harus berjalan dengan baik, antara materi pelajaran dengan penerapannya pada kehidupan sehari-hari harus berjalan seimbang. Supaya dapat mewujudkan hal tersebut perlu adanya strategi yang sesuai sehingga materi yang disampaikan sehingga dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh peserta didik.

Pada kenyataannya yang terjadi di lapangan pada saat kegiatan Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTM-T) dilaksanakan, selama peneliti melakukan observasi di kelas ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi kesenjangan dari beberapa faktor seperti

---

<sup>2</sup> Yoki Ariyana et al., "Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi," *Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan* (2018), h. 10-19.

penggunaan media yang masih belum maksimal dikarenakan belum adanya media yang menarik, media yang sudah digunakan yaitu melalui *Power Point*, kemudian selama pembelajaran peserta didik cenderung hanya menggunakan buku tema saja. Interaksi seperti ini yang terjadi selama proses pembelajaran, hal ini berpengaruh pada peserta didik, pembelajaran menjadi cepat bosan, monoton, dan kehilangan fokus belajar. Dengan begitu, maka perlu adanya sebuah pendekatan yang menyeluruh, dimana semua pihak dilibatkan dan penyajian menggunakan berbagai cara yang dapat menunjang pembelajaran sesuai dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yaitu melalui pembelajaran dengan model *problem solving* dan pembelajaran holistik integratif. Model *problem solving* adalah model yang mengutamakan pemecahan masalah dalam kegiatan belajar untuk memperkuat daya nalar peserta didik, sedangkan *holistic* integratif merupakan model yang mengaplikasikan prinsip-prinsip perkembangan anak melalui kegiatan bermain sekaligus merupakan proses belajar bagi peserta didik, proses pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Dalam teori yang dikemukakan oleh Gestalt menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu fenomena kognitif yang melibatkan persepsi terhadap suatu benda, orang, dan peristiwa dengan cara berbeda-beda.<sup>3</sup> Dengan begitu maka pembelajaran harus mengutamakan makna bagi peserta didik, yakni dapat membuat ilmu yang diperoleh menjadi selalu teringat. Gestalt juga menyebutkan bahwa pembelajaran harus dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini memiliki tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. proses pembelajaran secara terus-menerus dapat memperkuat jejak ingatan peserta didik, proses pembelajaran bukan hanya berkaitan tentang rangsangan dan respon, melainkan juga pemahaman bagi peserta didik akan suatu permasalahan. Oleh karena itu, melalui adanya media penunjang yang

---

<sup>3</sup> Sabilla Irwina Safitri, Dwi Saraswati, and Esa Nur Wahyuni, "Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman)," *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2021): 23.

dapat membantu mempermudah proses pembelajaran dengan prinsip-prinsip yang dapat memperkuat, memperkaya dan mengingatkan secara berulang kepada peserta didik mengenai konsep dalam pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran di muatan pembelajaran PPKn.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas V, rata-rata setiap anak senang saat kegiatan pembelajaran dilakukan sambil bermain, contohnya pada saat pembelajaran olahraga, media yang digunakan oleh guru memanfaatkan buku tema, media berupa PPT dan video pembelajaran pada setiap pertemuan. Hal tersebut membuat peserta didik jenuh serta kehilangan fokus dalam belajar, karena belum adanya media yang secara aktif membantu peserta didik untuk tertarik belajar dalam memahami dari materi tersebut. Kemudian berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan dan jika dikaitkan dengan wawancara dengan guru kelas bahwa pentingnya sebuah media sebagai penunjang pembelajaran, selanjutnya melalui pemahaman peserta didik pada saat materi pembelajaran hak, kewajiban dan tanggung jawab dirasa masih kurang karena pembelajaran hanya melalui buku tema siswa dan adanya buku PR yang soal latihannya berasal dari buku tema untuk penugasan peserta didik. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya media sebagai penunjang pembelajaran bagi peserta didik agar materi yang disampaikan dapat dipahami dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Dibuatnya media diharapkan dapat menjadi suatu solusi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada pemilihan media yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dari media tersebut dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pengalaman belajar agar menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran dapat berupa sebuah gambar, bagan, model, film, video, alat digital dan sebagainya. Saat ini media telah menjadi bagian dari kehidupan. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, peran media sangat diperlukan dalam

menyampaikan materi saat pembelajaran. media pembelajaran tersebut dapat berupa media elektronik ataupun non-elektronik, mulai dari media pembelajaran yang sederhana maupun media yang paling kompleks.

Berdasarkan faktor-faktor permasalahan yang telah disebutkan, maka perlu adanya solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, yaitu diperlukannya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik dan sekolah, maka diperlukan pembaharuan dalam membuat media pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengurangi atau mencegah kejenuhan dan kehilangan fokus peserta didik dalam proses belajar sehingga minat belajar siswa meningkat dan tujuan pembelajaran PPKn dapat terlaksana baik dalam pemahaman materi maupun penanaman sikap dan karakter. Dalam membuat media pembelajaran tentunya diperlukan model, metode dan strategi yang tepat supaya media pembelajaran bisa sesuai dengan karakteristik peserta didik. Diharapkan media dapat mengambil alih perhatian dan fokus peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik serta mudah digunakan dapat menjadi solusi dalam membuat media pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Maka muncul keinginan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dari permasalahan yang sudah ada salah satunya adalah media pembelajaran permainan yang interaktif dalam menggali cara peserta didik dalam memecahkan sebuah permasalahan. Dalam sebuah permainan yang berperan bukan hanya aktivitas fisik saja tetapi juga melibatkan kognitif anak. Dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yang mengasikan dapat membantu anak untuk bertanggung jawab mematuhi peraturan/ norma/ adab sehingga memiliki dampak yang dirasakan anak saat melaksanakan atau tidak

melaksanakan peraturan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, melalui kegiatan bermain, peserta didik akan memperoleh berbagai pengetahuan dan wawasan baru yang belum mereka miliki sebelumnya, bermain juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik serta dapat membantu untuk menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik.

Maka dari itu untuk membantu dalam mengenalkan dan memahami materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab, dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional. Permainan tradisional erat kaitannya dengan nilai budaya bangsa, namun seiring dengan perkembangan zaman, permainan tradisional semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyak permainan modern berbasis teknologi yang lebih menarik perhatian anak-anak.<sup>4</sup> Padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi peserta didik, salah satunya mengenalkan budaya lokal, melatih kerja sama, membangun interaksi positif ke sesama teman, serta masih banyak manfaat lainnya, maka permainan tradisional perlu dilestarikan agar keberadaannya tidak menghilang,

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah permainan DAMDAS. Permainan DAMDAS merupakan permainan tradisional anak yang berasal dari Betawi atau dikenal dengan dam-daman di daerah Jawa Tengah, terutama daerah Yogyakarta dan Solo, cara bermain DAMDAS ini seperti permainan catur namun menggunakan alat-alat dan cara yang lebih sederhana, permainan DAMDAS ini menggunakan pion biasanya pion dibedakan antara pemain yang satu dengan lawannya, permainan DAMDAS ini memiliki 2 jenis, yaitu DAMDAS 3 batu dan DAMDAS 16 batu, perbedaannya terdapat di jumlah pion yang dimiliki pada setiap pemain dan papan permainannya juga berbeda. Dalam buku "Ragam Dolanan Anak Nusantara" menyebutkan bahwa permainan DAMDAS memiliki manfaat dalam melatih

---

<sup>4</sup> Hidayatu Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017), Pages: 86.

kecerdikan, kecermatan, dan melatih untuk mengambil risiko.<sup>5</sup> Hal ini memberikan arti bahwa permainan ini sesuai untuk membentuk peserta didik dalam menyelesaikan sebuah masalah (*problem solving*). Manfaat permainan ini juga dapat menanamkan karakter bertanggung jawab, konsisten dan menghargai orang lain. Selain itu, permainan tradisional ini juga dapat menjadi sarana mengenalkan budaya terutama daerah DKI Jakarta melalui sebuah permainan. Permainan ini merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang memiliki nilai dan makna di dalamnya.

Permainan DAMDAS (dam-daman) telah digunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, di antaranya oleh Anugerah, Epon Nur'aeni dan Hodidjah yang berjudul "Desain Didaktis Konsep Luas Daerah Persegi melalui Permainan Tradisional Dam-daman di Sekolah Dasar" penelitian ini menghasilkan data mengenai hambatan belajar peserta didik pada materi konsep luas daerah persegi, dengan menggunakan papan permainan tradisional dam-daman, melalui media ini dapat mengatasi hambatan belajar siswa pada materi konsep luas daerah persegi.<sup>6</sup> Penelitian yang sejalan dilakukan oleh Nur Linda Sari, Muhammad Yunus dan Sundari Hamidah yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran DAMDAS Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode *Course Review Horay* di Kecamatan Tallo Kota Makassar" pada tahun 2021, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada hasil pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran DAMDAS di kelas IV SD Inpres Galangan Kapal II dan Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Makassar.<sup>7</sup> Kemudian ditahun sebelumnya 2020, penelitian lainnya yang

---

<sup>5</sup> Sheren Viona Ananda Novia Khairana, Desvia Fitri Puspita, Ridia Olivia Sholikhah, Ratnawati Dwi Setyaningsih, Fahmi Nur Azizah, Dian Setiawan, Sinta Mardikawati, Devia Nurfitri, *Ragam Dolanan Anak Nusantara* (Yogyakarta, 2021).

<sup>6</sup> Epon Nur L, "PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Desain Didaktis Konsep Luas Daerah Persegi Melalui Permainan Tradisional Dam-Daman Di Sekolah Dasar" 5, no. 4 (2018), Pages: 178–194.

<sup>7</sup> Nur Linda Sari, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid, "Pengaruh Media Pembelajaran Damdas Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode *Course Review Horay* Di Kecamatan Tallo Kota Makassar," *Bosowa Journal of Education* 2, no. 1 (2021), Pages: 82–87.

dilakukan oleh Siti Hardiyanti Hasibuan dan Damri, yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Deret Ke Samping bagi Siswa Tunarungu” penelitian ini menggunakan permainan tradisional DAMDAS 16 batu untuk membantu peserta didik tunarungu dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan deret ke samping dengan hasil lebih dari 10 di kelas II, dari penelitian ini mendapatkan hasil bahwa permainan DAMDAS 16 batu dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan deret ke samping dengan hasil lebih dari 10.<sup>8</sup>

Penelitian ini sangat diperlukan mengingat penggunaan media disekolah belum sesuai, dalam mengoptimalkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta kebutuhan akan adanya pengembangan media yang dapat menunjang pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan tradisional DAMDAS berbasis model *problem solving* dalam muatan pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Peneliti mengembangkan permainan DAMDAS ini untuk menjadikan permainan yang interaktif dalam pembelajaran PPKN, sedangkan basis model *problem solving* diterapkan dengan mengikuti konsep pembelajaran abad ke-21 salah satunya berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*). Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Media permainan DAMDAS ini yang nantinya akan membantu peserta didik untuk mampu memahami materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

Adapun keterbaruan dari penelitian sebelumnya yaitu permainan dirancang dengan mempertimbangkan cara bermain yang baru dan lebih modern yaitu dengan menggunakan kartu permainan berisi materi pembelajaran yang nantinya dapat membantu dalam memahami materi materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab, permainan dibuat dengan

---

<sup>8</sup> Damri, Siti Hardiyanti Hasibuan, “Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Deret Ke Samping Bagi Siswa Tunarungu” (2017), Pages: 214–221.

menerapkan konsep pembelajaran abad ke-21 yaitu dalam permainan terdapat konsep model *problem solving*. Kemudian keterbaruan lainnya terdapat pada aspek-aspek pendukung seperti gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran, warna yang bervariasi serta dikemas dengan *packaging* yang terlihat lebih modern sehingga dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, peneliti akan mempertimbangkan pendapat dari guru kelas V mengenai kriteria media untuk membuat peraturan yang sederhana namun tidak membingungkan dan tidak memakan waktu yang lama agar tidak membosankan peserta didik serta mudah ditiru anak-anak untuk dimainkan di luar sekolah (di rumah).

Dalam terciptanya media ini, peneliti mengharapkan pengembangan ini menjadi sebuah alternatif media pembelajaran dengan materi hak, kewajiban, dan tanggung yang berfokus pada memecahkan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka peneliti akan melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Permainan DAMDAS pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V di Sekolah Dasar".

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal selama proses pembelajaran khususnya dalam muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.
2. Peserta didik merasa jenuh dan kehilangan fokus dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang kurang bervariasi.
3. Ketertarikan peserta didik pada sebuah permainan di dalam kelas.
4. Pengembangan media dengan melibatkan model pemecahan masalah dalam rangka mengikuti pembelajaran abad ke-21.
5. Perlunya media penunjang permainan untuk pembelajaran PPKn kelas V di sekolah dasar.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka batasan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu pengembangan media permainan DAMDAS pada muatan pembelajaran PPKn kelas V tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media permainan DAMDAS dalam pembelajaran PPKn kelas V di sekolah dasar?
2. Apakah media permainan DAMDAS berbasis model *problem solving* pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar layak untuk digunakan?

### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini yang mengembangkan media permainan DAMDAS sebagai media pembelajaran, dapat dilihat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk permainan DAMDAS. Produk permainan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab, serta dapat meningkatkan peran aktif peserta didik pada muatan pembelajaran PPKn di kelas V.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peserta didik

Media permainan DAMDAS digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, dan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan

menjawab soal-soal cerita (pemecahan soal) yang disajikan pada permainan DAMDAS.

b. Bagi Guru

Media permainan DAMDAS dapat membantu guru untuk menyampaikan materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab, memperkenalkan cara belajar yang menyenangkan kepada peserta didik menggunakan media permainan DAMDAS, 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 DAMDAS 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 DAMDAS 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 DAMDAS menjadi lebih sempurna agar tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*