

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mendorong kemajuan suatu negara, tidak ada pilihan lain yang lebih tepat selain mengembangkan sektor pendidikan. Pendidikan telah terbukti sebagai metode utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pendidikan merupakan upaya manusia dalam menggali dan mengembangkan potensi baik secara fisik maupun mental, yang sejalan dengan nilai-nilai dan budaya masyarakat. Oleh karena itu, keberadaan pendidikan sangatlah penting dalam membangun suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan, para pemangku kepentingan (*stakeholders*) harus beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan yang tengah terjadi dalam masyarakat.

Salah satu pemangku kepentingan yang krusial dalam pendidikan adalah sekolah, sebagai institusi pendidikan formal yang berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Di era milenial ini, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang signifikan, dan dengan demikian, peningkatan kualitas pendidikan menjadi suatu keharusan. Perkembangan dalam dunia pendidikan menuntut para pendidik untuk lebih menggali potensi mereka dalam mengajar dan memberikan pendidikan kepada generasi penerus bangsa. Mutu pendidikan menjadi sangat tergantung pada kualitas para pendidik dan metode pembelajarannya. Peran pendidik sangatlah strategis dalam menjalankan proses pembelajaran, karena melalui tangan mereka, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan cara yang menarik dan menggugah minat.¹

¹ Muhammad Japar, "Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN", Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Katalog dalam Terbitan, 2019

Kini, di era modernisasi yang dipenuhi perkembangan, khususnya dalam teknologi yang terus maju pesat, memberikan kemudahan kepada masyarakat.² Namun, teknologi, seperti pisau yang dapat membantu atau melukai, juga memiliki aspek negatif jika tidak dimanfaatkan dengan bijak. Tantangan ini tercermin dengan jelas dalam sektor pendidikan.³ Pendidikan memegang peran utama dalam membentuk generasi penerus bangsa dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan,⁴ bertujuan menciptakan generasi berkualitas dan mampu bersaing global.⁵ Di samping pengetahuan, pentingnya karakter menjadi sorotan, yang mencakup sikap positif yang mencerminkan nilai-nilai sosial dan spiritual.⁶ Sekolah, sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki peran sentral dalam membentuk wawasan luas dan karakter yang baik pada anak-anak.

Ketika merunut pandangan ini dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kita dapat memahami pentingnya hak dan kewajiban dalam membangun masyarakat yang beradab. Dalam konteks pendidikan, hal ini merefleksikan komitmen untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan, sesuai dengan hak setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Namun, hak ini juga membawakewajiban bagi setiap individu untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan berkontribusi dalam proses pendidikan. Selain itu, karakter positif, seperti yang dijelaskan dalam Pendidikan Pancasila, menjadi hal yang tak kalah pentingnya. Teknologi yang canggih membuka akses informasi yang luas, tetapi kewajiban untuk menggunakan informasi ini dengan bijak dan

² Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>

³ Boli, M. (2018). Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas. *El-Idarah Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2).

⁴ Ainia, D. K. (2020). "Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter." *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.

⁵ Indra, H. (2019). Pendidikan Islam membangun akhlak generasi bangsa. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 299. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.1765>

⁶ Aristiyanto, R., & Indrawati, T. (2022). Pengaruh Karakter Religius Terhadap Perilaku Seksual Siswa Kelas 6 SD Islam Al-Bayan Wiradesa Pekalongan. *IJIEE : Indonesian Journal Of Islamic Elementary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.4324/9781410609632-8>

bertanggung jawab menggarisbawahi pentingnya karakter yang mencerminkan nilai-nilai positif.

Dalam tataran lembaga pendidikan, peran sekolah sebagai penyelenggara pendidikan formal memiliki hak untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada siswa. Namun, ini juga mengandung kewajiban bagi sekolah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter yang baik. Pendidik, sebagai pemegang peran strategis dalam proses pembelajaran, tidak hanya memiliki hak untuk mengajar dengan cara yang menarik, tetapi juga memiliki kewajiban untuk membentuk karakter siswa agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan beretika, sesuai dengan ajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki fokus pada pembentukan individu yang memahami dan mampu menjalankan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang mengedepankan demokrasi politik serta pengetahuan dari berbagai sumber, yang dibentuk melalui pengaruh positif dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan orang tua. Tujuannya adalah melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan bersikap serta bertindak secara demokratis, sesuai dengan semangat Pancasila dan UUD 1945.⁷

Sebagai mata pelajaran, Pendidikan Pancasila memiliki visi yang menitikberatkan pada pembentukan karakter bangsa dan pemberdayaan warga negara. Misi dari Pendidikan Pancasila adalah membentuk warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila juga memiliki tujuan agar peserta didik dapat berpikir kritis, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan sosial, serta berkembang secara positif dan demokratis.

⁷ Sumantri, Nu'man. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menguraikan karakter yang diharapkan dari warga negara Indonesia, yaitu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Pendidikan Pancasila, berperan dalam mengembangkan karakteristik yang mencirikan seorang warga negara.⁸ Pendidikan karakter warga negara memerlukan pendekatan yang mengacu pada filosofi negara dan menjadikan sekolah sebagai laboratorium kewarganegaraan yang demokratis. Dalam rangka menciptakan warga negara yang berkarakter, peran pendidikan sangatlah penting. Pendidikan Pancasila menjadi wadah untuk membentuk individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga berintegritas, bertanggung jawab, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila menjadi bagian integral dalam lingkup pendidikan yang berfokus pada pembentukan warga negara yang berakhlak mulia, cerdas, dan berdaya saing global.

Materi hak dan kewajiban merupakan salah satu topik yang diajarkan kepada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Melalui materi ini, siswa diperkenalkan kepada konsep dasar tentang hak-hak yang dimiliki sebagai warga negara serta tanggung jawab yang harus dilaksanakan dalam Masyarakat Selain hak, siswa juga diperkenalkan kepada konsep kewajiban sebagai bagian tak terpisahkan dari status sebagai warga negara. Kewajiban adalah tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh setiap warga negara demi kepentingan bersama dan keberlangsungan negara. Siswa memahami bahwa hak-hak seseorang tidak boleh merugikan hak orang lain, dan kewajiban harus dijalankan untuk memastikan keadilan dan kesejahteraan bersama. Melalui pemahaman ini, siswa diajarkan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan peduli terhadap masyarakat di sekitarnya. Dengan memahami materi hak dan kewajiban ini, siswa diharapkan dapat tumbuh menjadi in-

⁸ Cogan, J.J. 1998. *Citizenship for The 21 Century: An International Perspective on Education*. London: Cogan Page

dividu yang sadar akan peran dan kontribusi mereka sebagai warga negara yang baik. Siswa akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang hak-hak dan tanggung jawab dalam masyarakat, serta siap untuk berpartisipasi secara aktif dalam membangun negara yang lebih baik.

Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap membosankan karena cenderung mengandalkan buku teks dan lebih fokus pada aspek kognitif. Banyak yang berpendapat bahwa Pendidikan Pancasila hanya berpusat pada hafalan dan tidak melibatkan proses pembelajaran yang bermakna. Sebuah penelitian awal menunjukkan beberapa masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 01. Salah satu masalah utamanya adalah kurangnya pembentukan karakter yang baik pada siswa, karena pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila tidak mencapai tingkat maksimal, sehingga sulit untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama di lingkungan sekolah.

Tingkah laku anak-anak baik dalam masyarakat umum maupun di lingkungan sekolah juga dipengaruhi oleh masalah ini. Metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan didasarkan pada buku teks, dianggap terlalu konvensional dan minim interaktif. Ketergantungan pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi keterbatasan yang menyulitkan siswa maupun pihak sekolah. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan solusi yang melibatkan pengembangan sumber belajar yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Media pembelajaran dapat menjadi sarana efektif untuk mengubah pendekatan pembelajaran yang monoton.

Sekolah Dasar Negeri 01 Rawamangun adalah salah satu sekolah dasar yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, sayangnya, hingga saat ini, sekolah ini masih mengandalkan media pembelajaran tradisional, seperti buku paket dan power point, dalam proses belajar-mengajar. Hal ini telah menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan buku paket sebagai media pembelajaran utama memiliki beberapa keterbatasan

yang perlu diperhatikan. Pertama, buku paket umumnya bersifat statis, yang berarti siswa hanya mendapatkan teks dan gambar yang tercetak di dalam buku. Ini membuat pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang menarik, terutama bagi siswa yang lebih responsif terhadap media visual dan pengalaman langsung. Kedua, power point, meskipun sering digunakan dalam presentasi di berbagai institusi pendidikan, dapat menjadi monoton jika digunakan secara berlebihan. Siswa mungkin merasa bosan dengan tampilan slide yang seragam dan kurangnya interaksi yang terkait dengan pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi Sekolah Dasar Negeri 01 Rawamangun untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran baru dan menarik guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hal tersebut didukung oleh hasil kuesioner langsung dan wawancara sebagian yang peneliti telah lakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 01, didapatkan hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum sepenuhnya paham dan melakukan kewajibannya di rumah maupun di sekolah. Kendati demikian, ada juga yang sudah paham dan melaksanakan kewajibannya di sekolah dan di rumah, namun kebanyakan dari siswa yang telah melaksanakan kewajibannya sehari-hari karena faktor perintah atau adanya peraturan di rumah. Jadi, pemahaman serta inisiatif pelaksanaan kewajiban oleh siswa bukan berangkat dari pemahaman yang didapat dari sekolah, melainkan peraturan dan atau kebiasaan yang dibentuk di rumah siswa masing-masing. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di lingkungan kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 01, didapatkan banyak siswa yang tidak melaksanakan hak dan kewajibannya di sekolah, yaitu dalam hal kewajiban menjaga lingkungan kelas, hak dalam melakukan pembelaan ketika dibully, kewajiban dalam mengerjakan pekerjaan rumah, hak dalam mendapatkan pembelajaran oleh guru. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kesadaran tentang memahami hak dan kewajiban sebagai siswa di sekolah.

Selain dari hasil kuesioner yang telah dilaksanakan, peneliti juga melaksanakan analisis kebutuhan siswa, apakah siswa membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk ular tangga atau tidak. Dari analisis kebutuhan yang dilakukan, peneliti mendapatkan jawaban tentang media pembelajaran yang diminati siswa, mayoritas dari siswa lebih menyukai dan menginginkan media pembelajaran berbasis permainan, salah satunya permainan papan yang di mana permainan papan memiliki banyak jenis. Beberapa dari siswa ada yang lebih memilih monopoli, tetapi banyak juga siswa yang memilih permainan ular tangga untuk dijadikan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa siswa sangat merasa terbantu dalam memahami materi jika menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa memahami hak dan kewajiban dari sekolah dan mengimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan berupa media pembelajaran permainan ular tangga.

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam mencapai kesuksesan pembelajaran. Fungsinya adalah untuk memastikan bahwa pesan dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas dan diterima dengan baik oleh para peserta didik. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran⁹ Dalam rangka mengatasi masalah tersebut, peneliti mengusulkan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan menarik, yaitu permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk memuat konteks materi pembelajaran tentang hak dan kewajiban. Dalam permainan ini, siswa akan

⁹ Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).

menghadapi situasi-situasi yang terkait dengan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Jika siswa tidak mematuhi hak atau kewajiban tersebut, mereka akan mengalami konsekuensi dari tindakan mereka, yang diwakili oleh simbol ular yang membuat posisi mereka dalam permainan turun. Sebaliknya, jika siswa menjalankan hak atau kewajiban dengan baik, mereka akan mendapatkan manfaat atau penghargaan yang diwakili oleh simbol tangga, yang akan membuat posisi mereka naik dalam permainan.

Penelitian terkait media pembelajaran juga banyak dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti seperti Veri Arif Noviyanto dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Monggot”. Dengan demikian, media pembelajaran Gemul (media berbasis *board game*) telah layak dan telah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik disekolah dasar, serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi Pancasila.¹⁰

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Farida dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan”.¹¹ Dengan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Roda Keberuntungan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian terhadap pengaruh media, terutama media pembelajaran *board game* juga dilakukan oleh Lukman Hakim dengan judul “Pengaruh Media *Board Game* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Te-

¹⁰ Noviyanto, Veri Arif. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Monggot”. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <<http://lib.unnes.ac.id/38513/1/1401414285.pdf>>

¹¹ Farida. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan”. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram. <<https://repository.ummat.ac.id/3471/1/BAB%20I%2C%20BAB%20II%20DAN%20BAB%20III%20pdf.pdf>>

matik”.¹² Materi hak dan kewajiban yang terintegrasi dalam permainan ini disesuaikan dengan situasi nyata yang ditemui oleh anak-anak di tingkat sekolah dasar. Sebagai contoh, dalam permainan ular tangga ini, jika siswa tidak menjalankan kewajiban mereka untuk mengerjakan tugas sekolah, maka mereka akan mengalami konsekuensi tidak mendapatkan nilai yang baik. Namun, jika mereka mematuhi kewajiban untuk bersikap dan berkata jujur, maka mereka akan mendapatkan manfaat berupa kepercayaan dari orangtua atau guru.

Pendekatan ini diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran Pendidikan Pancasila yang monoton dan membosankan menjadi lebih interaktif dan bermakna. Melalui pengalaman langsung dalam permainan, siswa akan lebih terlibat dan memahami konsep hak dan kewajiban secara lebih mendalam. Mereka juga akan merasakan dampak dari keputusan mereka terhadap hak dan kewajiban dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Dibuatnya permainan "Ular Tangga Mari Bertanggungjawab" pada materi hak dan kewajiban dalam pendidikan kewarganegaraan penting untuk merespon tantangan dalam proses pembelajaran yang menuntut pendekatan yang lebih inovatif dan berdampak positif. Di era pendidikan modern yang dipenuhi dengan perubahan teknologi dan dinamika sosial yang cepat, para pendidik perlu mencari cara yang efektif untuk menarik perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam hal yang bersifat abstrak seperti hak dan kewajiban sebagai warga negara. Menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memberikan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, yang mampu

¹² Lukman Hakim. 2019. "Pengaruh Media Board Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik". Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. <[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/45421/1/LUKMAN%20HAKI M-FITK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/45421/1/LUKMAN%20HAKI%20M-FITK.pdf)>

mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran konvensional yang sering dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Selain itu, latar belakang atau permasalahan dibuatnya permainan ular tangga dalam konteks ini sangat terkait dengan masalah nyata dalam pembelajaran mengenai hak dan kewajiban, terutama di kalangan siswa. Hasil kuesioner dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kendala dalam memahami dan menginternalisasi konsep hak dan kewajiban. Hal ini tercermin dalam perilaku mereka di rumah dan sekolah, di mana ada yang belum menerapkan kewajiban mereka dengan baik. Permainan ular tangga ini timbul dari pemahaman bahwa pembelajaran yang efektif mengenai hak dan kewajiban harus menciptakan pemahaman yang mendalam dan motivasi internal bagi siswa untuk mengambil tindakan yang bertanggung jawab.

Salah satu temuan yang sangat penting adalah bahwa beberapa siswa hanya menjalankan kewajiban mereka karena adanya peraturan di rumah atau perintah dari orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka tentang hak dan kewajiban masih bersifat eksternal, bukan internal. Oleh karena itu, permainan ular tangga ini dianggap penting sebagai alat yang dapat membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban secara lebih mendalam, dan yang lebih penting lagi, dapat memotivasi mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Dalam konteks ini, permainan ular tangga dirancang sedemikian rupa sehingga siswa akan menghadapi konsekuensi dan penghargaan yang sesuai dengan tindakan mereka terkait hak dan kewajiban. Ini akan memberi mereka pengalaman langsung tentang pentingnya memahami dan menjalankan kewajiban mereka dengan sukarela, bukan hanya karena aturan atau perintah eksternal. Dengan demikian, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan perilaku siswa terkait hak dan kewajiban, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang lebih bertanggung jawab dan peduli terhadap masyarakat.

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan efektivitas pen-

yampaian materi. Permainan "Ular Tangga Mari Bertanggungjawab" dirancang khusus untuk memuat konteks nyata tentang hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat merasakan dampak dari keputusan dan tindakan mereka terhadap hak dan kewajiban. Dalam permainan ini, siswa akan berinteraksi langsung dengan situasi-situasi yang menggambarkan konsekuensi dari pelaksanaan atau pelanggaran hak dan kewajiban, menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Oleh karena itu, permainan ini terletak pada kemampuannya untuk mendekatkan abstraknya konsep hak dan kewajiban dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan.

Selain itu, permainan ini juga memiliki potensi untuk membentuk karakter siswa melalui pengalaman belajar yang melibatkan aspek tanggung jawab, kejujuran, dan kedisiplinan. Siswa tidak hanya belajar tentang hak dan kewajiban dalam teori, tetapi juga belajar mengambil keputusan dan menghadapi konsekuensinya dalam konteks permainan. Hal ini dapat membantu mengembangkan sikap positif dan bertanggung jawab dalam diri siswa, yang merupakan komponen penting dalam pembentukan warga negara yang ber karakter. Dengan demikian, permainan "Ular Tangga Mari Bertanggung Jawab" ini dibuat dalam mendukung pengembangan pendidikan kewarganegaraan yang lebih holistik, yang tidak hanya fokus pada pengetahuan, tetapi juga karakter dan sikap positif siswa sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab.

Di samping masalah yang telah ditemukan, lalu menjadi landasan mengapa hingga dirasa dibutuhkan untuk membuat media Ular Tangga Mari Bertanggung Jawab, media ini mempunyai kebaruan dari ular tangga-ular tangga pada umumnya. Seperti yang telah dipaparkan, media ular tangga ini mengusung pemahaman serta contoh langsung dari implementasi sebab akibat pada kehidupan sehari-hari, di lingkungan sekolah maupun di rumah. Pada ular tangga ini terdapat 2 susun / 2 halaman ular tangga, pada halaman pertama (bawah) adalah ular tangga

yang kotak-kotaknya berisikan sebab-akibat dalam bentuk tulisan, sedangkan pada halaman kedua (atas) adalah ular tangga yang kotak-kotaknya berisikan gambar-gambar yang menunjukkan sebab akibat sesuai dengan tulisan yang ada pada halaman pertama. Setiap kotak yang berisikan gambar bisa dibuka untuk melihat tulisan sebab/akibat yang terdapat di halaman bawah. Dengan demikian, siswa dapat berinteraksi dengan media ini, yang diharapkan siswa akan dapat mengingat hal ini dan bisa mengimplementasikan hak dan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan ini memiliki aktivitas evaluasi setelah permainan selesai. Evaluasi ini dilakukan oleh teman satu kelompok yang telah ditunjuk oleh guru kelas, untuk mereview apa saja yang telah didapat dari permainan ini. Jadi, setelah permainan selesai pun siswa tetap dituntut untuk berpikir kritis dan mendapatkan esensi dari permainan yang telah dimainkan.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Ketidakefektifan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 01, yang dianggap membosankan dan kurang interaktif.
2. Kurangnya pembentukan karakter yang baik pada para peserta didik, karena pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila tidak mencapai tingkat maksimal.
3. Ketergantungan pada media pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah dan buku teks, yang minim interaktif dan tidak menghadirkan pengalaman langsung.
4. Keterbatasan dalam media yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar, terutama dalam memahami hak dan kewajiban dalam konteks kehidupan sehari-hari.

5. Kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, seperti permainan ular tangga, untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus pada satu pembahasan, maka dari beberapa identifikasi masalah diatas peneliti membatasi pembahasan pada perlunya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga “Mari Bertanggungjawab” untuk materi hak dan kewajiban pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Rawamangun.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Dari pembatasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran "Ular Tangga Mari Bertanggungjawab" dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban dalam muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran “Ular Tangga Mari Bertanggungjawab” pada muatan Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran permainan papan pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Menghasilkan sebuah media pembelajaran permainan papan bertajuk Mari Bertanggungjawab untuk muatan Pendidikan Pan-

casila Kelas IV Sekolah Dasar yang layak dan dapat diaplikasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan alternatif media pengajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui media pembelajaran "Ular Tangga Mari Bertanggung Jawab", yang dapat membantu meningkatkan efektivitas penyampaian materi hak dan kewajiban kepada siswa.
- 2) Meningkatkan keterampilan pendidik dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.
- 3) Memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa, sehingga dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.

b. Bagi peserta didik

- 1) Menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran "Ular Tangga Mari Bertanggungjawab", sehingga siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan yang penting.
- 3) Memfasilitasi pengembangan karakter positif seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan kejujuran melalui pengalaman belajar yang aplikatif dan bermakna.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya:

- 1) Menjadi referensi dan inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media

pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan kewarganegaraan.

2) Memberikan kontribusi terhadap literatur tentang pengembangan media pembelajaran dan penerapannya dalam pembelajaran kewarganegaraan, khususnya pada tingkat sekolah dasar.

3) Mengarahkan perhatian pada pentingnya integrasi karakter dalam pendidikan kewarganegaraan, serta memberikan ide untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih holistik.

2. Secara Teoretis.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki manfaat dalam menambah serta memperluas wawasan pembaca mengenai media pembelajaran ular tangga khususnya pada muatan Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil pengembangan media pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberikan sarana baru dalam mengembangkan media-media pembelajaran lainnya, khususnya media pembelajaran berbasis permainan papan.