

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha dasar terencana yang dilakukan oleh setiap manusia untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif agar setiap individu dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Dengan adanya interaksi yang baik, peserta didik dapat membangun pengetahuan yang baik dan dapat lebih kritis dalam berpikir. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditandai dengan hasil belajar yang baik dan meningkatnya penguasaan konsep materi yang telah diajarkan.

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sekitar sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku siswa.<sup>1</sup> Oleh karena itu, proses pembelajaran yang berhasil sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi berkualitas.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu

---

<sup>1</sup> Sunhaji, Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya, *Jurnal Kependidikan*, Vol II No. 2, 2 November 2014, h. 32.

melaksanakan hak hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terletak di Asia Tenggara. Indonesia disebut negara kepulauan karena terdiri dari ribuan pulau, baik pulau besar maupun pulau kecil. Pulau-pulau besar diantaranya terdiri dari pulau Sumatera, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, dan pulau Papua. Berdasarkan data Direktorat Jenderal Pemerintahan Umum, Kementerian Dalam Negeri yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik bahwa Indonesia memiliki 17.504 pulau dan juga sekitar 300 kelompok etnis atau suku bangsa. Indonesia sebagai suatu negara kepulauan memberikan konsekuensi bagi bangsa Indonesia yang memiliki sifat dan corak tersendiri yang berbeda dengan bangsa lain dan hal ini merupakan ciri khas bagi bangsa Indonesia. Salah satu ciri khas bangsa Indonesia adalah keberagaman.

Keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia merupakan suatu kekayaan bagi bangsa Indonesia yang harus menjadi kebanggaan dan nilai lebih dari bangsa-bangsa lain, terutama keragaman budaya. Keragaman budaya yang terdiri dari suku bangsa, adat istiadat, dan lain sebagainya yang berbeda-beda memiliki ciri khas tersendiri. Keberagaman inilah yang membuat Indonesia memiliki semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yang artinya “berbeda-beda tetapi tetap satu”. Keberagaman atau perbedaan yang dimiliki inilah seringkali terjadi masalah. Karena sikap intoleran yang terdapat pada masyarakat sehingga menimbulkan permasalahan sosial. Permasalahan sosial, termasuk gesekan sosial atau konflik sosial dalam masyarakat Indonesia seringkali terjadi jika keberagaman budaya tersebut tidak dikelola dengan baik, bahkan sebaliknya perbedaan tersebut bisa menjadi sumber perpecahan atau disintegrasi bangsa.

Salah satu nilai yang dapat ditanamkan kepada siswa adalah nilai toleransi dan sikap saling menghormati serta menghargai keberagaman yang dimiliki antar setiap individu. Dalam menanamkan nilai tersebut, diperlukan pemahaman mengenai keberagaman budaya yang terdapat di Indonesia. Guna mewujudkan tujuan tersebut, tentunya dibutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Namun faktanya,

masih banyak dijumpai peserta didik yang kurang memahami konsep keragaman yang terdapat di lingkungan rumah dan sekolahnya (kurangnya sikap toleransi antar peserta didik).

Peneliti menyebarkan angket kepada 30 siswa kelas IV di SDN 09 Pagi. Hasil angket tersebut diperoleh hasil 73% siswa menyatakan materi keberagaman Indonesia merupakan materi yang sulit. Alasan materi tersebut paling sulit disebabkan media pembelajaran yang kurang bervariasi 33%, Bahasa yang sulit dipahami 23%, dan contoh yang diberikan masih abstrak atau tidak nyata 17%. Berdasarkan pada hal tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh siswa agar dapat memahami materi keragaman di Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka menurut siswa media yang dibutuhkan adalah media permainan 60%. Media permainan yang menarik bagi siswa yaitu berupa ludo 57%, *puzzle* 33%, dan monopoli 10%.

Menindaklanjuti dari hasil analisis kebutuhan pada siswa, maka untuk memperkuat data tersebut peneliti melakukan wawancara semi terstruktur kepada guru kelas IV SDN Cawang 09 Pagi terkait dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada bab 3 “Menjaga Jati Diri Bangsa dalam Kebhinekaan” yang dianggap sulit oleh siswa. Hasil wawancara guru mengatakan bahwa memang untuk materi Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia termasuk materi yang sulit karena terlalu luas dan sulit untuk dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari karena guru tidak sepenuhnya menguasai tentang keragaman budaya di Indonesia. Selain itu, guru masih belum menemukan media pembelajaran yang tepat yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran tersebut. Padahal guru sudah menggunakan media *Powerpoint* untuk membantu proses pembelajaran dalam menayangkan materi, gambar, dan video animasi, tetapi karena fasilitas di sekolah yang kurang jumlahnya guru tidak bisa selalu menggunakan media tersebut.

Hasil wawancara pada guru kelas IV SDN Cawang 09 Pagi, bahwa menggunakan media permainan seperti ludo dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum pernah dilakukan oleh guru dan guru tidak pernah membahas tradisi budaya dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia,

dikarenakan cakupan materinya sangat luas (suku bangsa dan budaya di Indonesia sangat banyak dan beragam) dan kebanyakan guru tidak bersinggungan langsung dengan tradisi budaya itu sendiri.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan wawancara guru kelas IV SDN Cawang 09 Pagi diperoleh: 1) Materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia merupakan materi yang sulit karena materi terlalu luas, bersifat abstrak dan sulit untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari; 2) siswa membutuhkan media pembelajaran berupa media permainan; 3) siswa tertarik dengan media permainan ludo untuk memperdalam pengetahuan siswa tentang keragaman budaya di Indonesia dengan melakukan permainan secara bersama-sama. Sebagaimana diuraikan tampak jelas bahwa untuk dapat memberikan hasil yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar bab 3 “Menjaga Jati Diri Bangsa dalam Kebhinekaan”, agar dapat memberikan pengetahuan diperlukan media permainan ludo yang memuat tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa adalah media permainan yang didalamnya terdapat ilustrasi atau gambar-gambar yang menarik serta penjelasan tentang keragaman suku bangsa di Indonesia sehingga memudahkan untuk memahami materi tersebut. Melalui media permainan siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan membuat siswa lebih antusias untuk memperdalam materinya tanpa ada rasa bosan dan sesuai dengan kondisi di sekolah. Tentunya, dalam merancang pembelajaran diperlukan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri. Diharapkan pembelajaran ini dapat mengambil alih perhatian peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran biasanya dijadikan alat untuk memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Banyak jenis pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan. Dalam permainan yang berperan bukan hanya aktivitas fisik tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan ludo.

Permainan Ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan bidak pion dengan menggunakan dadu. Permainan ini mudah dan menyenangkan dijalankan, peserta didik dapat memahami dan mengingat kembali penjelasan yang telah disampaikan oleh guru, serta menguji pemahaman peserta didik lebih dalam melalui latihan soal yang terdapat pada permainan dengan menyenangkan. Media ini juga telah digunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya oleh Ade Ramadina pada tahun 2021 mengembangkan media ludo yang diberi judul “Pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV berbasis *Cooperative Learning* di SDN Srengseng Sawah 07”. Penelitian ini berupa permainan ludo pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia<sup>2</sup>. Hasil penelitian selanjutnya ditulis oleh Nasya Tikalisti, yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKN Materi Indahya Keragaman di Negeriku”.<sup>3</sup> Pada tahun 2020 media ini dikembangkan dengan tujuan mengembangkan media permainan ludo yang layak digunakan untuk 1 tahun yang sama, penelitian dilakukan oleh Amalia Riska Ristanti, yang diberi judul “Pengembangan Media Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tendang 03 Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ludo berbasis pada materi keragaman budaya Indonesia.<sup>4</sup> Pengembangan media permainan ludo yang dikembangkan ketiga peneliti sebelumnya, dinilai layak karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik memahami pembelajaran.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian yang telah dijelaskan dan permasalahan yang ditemukan, maka akan dikembangkan media permainan DORAMI dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV Sekolah

---

<sup>2</sup> Ade Ramadina, Pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV berbasis *Cooperative Learning* di SDN Srengseng Sawah 07, Jakarta, *Repository UNJ*, 2021, h.156

<sup>3</sup> Nasya Tikalisti, Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PPKn Materi Indahya Keragaman di Negeriku, Depok, *Jurnal PGSD STKIP Kusuma Negara*, 2020, h.193

<sup>4</sup> Amalia Riska Ristanti, Pengembangan Media Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tendang 03 Semarang, Semarang. *Skripsi Kependidikan Dasar*, 2020, h.182

Dasar. Media permainan DORAMI (Ludo Keragaman Indonesia) telah direvisi menjadi media pembelajaran yang komunikatif dan mudah dipahami, menarik, serta menyenangkan untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran. DORAMI (Ludo Keragaman Indonesia) hadir dengan gambar-gambar menarik dan penuh warna yang sangat penting untuk desain pembelajaran ini. Media pembelajaran ini berisi komponen-komponen yaitu papan ludo berbahan dasar banner berukuran besar, kartu pertanyaan, kartu kesempatan, dadu, buku panduan, buklet jawaban dan tempat penyimpanan produk menggunakan bahan yang aman bagi peserta didik.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan memiliki hal sebagai berikut : (1) Permainan DORAMI akan dibedakan bahan dasarnya yaitu terbuat dari banner printing berukuran besar 3m x 3m yang berbentuk segi lima. Sedangkan papan permainan Ludo pada penelitian terdahulu berbahan papan permainan Ludo pada umumnya dan tidak berukuran besar. (2) Konsep permainan Ludo yang akan di kembangkan tidak menggunakan pion seperti permainan Ludo pada umumnya sebagai alat untuk bermainnya melainkan, pemain (peserta didik) secara langsung menjadi pion dan memainkan permainan ini. (3) Konsep dadu yang digunakan juga tidak menggunakan titik angka satu sampai enam seperti dadu pada umumnya, tetapi dadu pada permainan ini akan memuat gambar simbol Pancasila sila pertama sampai kelima di tiap sisinya. Sisi ke enam akan bergambar *boom* yang artinya jika peserta didik mendapatkan gambar *boom* saat pelemparan dadu maka ia harus kembali ke *home base* dan mengulang permainan. (4) Kartu pertanyaan dan kartu kesempatan akan berisi gambar *barcode* yang harus di scan menggunakan handphone. *Barcode* itu berisi pertanyaan dan kesempatan seputar keberagaman Indonesia yang harus dijawab dan dilakukan oleh peserta didik agar tim nya dapat menang.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan DORAMI (Ludo Keragaman Indonesia) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN Cawang 09 Pagi”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Rendahnya minat belajar peserta didik pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.
3. Media pembelajaran yang disajikan guru kurang menarik dan bervariasi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah penelitian yaitu produk yang dikembangkan hanya sampai dengan Pengembangan Media Permainan DORAMI (Ludo Keragaman Indonesia) sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV SD.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahannya yang diteliti yaitu:

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran DORAMI (Ludo Keragaman Indonesia) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran DORAMI (Ludo Keragaman Indonesia) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini yang mengembangkan media permainan Ludo sebagai media pembelajaran, dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu:

### **1. Secara Teoretis**

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbentuk permainan DORAMI (Ludo Keragaman Indonesia). Diharapkan produk ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, berkontribusi dalam memenuhi keinginan siswa dan

meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Produk media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa untuk dijadikan motivasi agar siswa lebih senang mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila, melatih penguasaan materi Pendidikan Pancasila, dan melatih keberanian dan tanggung jawab siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan yaitu Permainan Ludo.

### **b. Bagi Guru**

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai pengetahuan yang baru tentang media pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif serta memberikan pengetahuan baru tentang media pembelajaran yang berbentuk permainan seperti permainan Ludo untuk meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar.

### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Sekolah mendapatkan manfaat dari produk ini untuk menambah koleksi media pembelajaran baru. Menambah persepsi orang tua bahwa sekolah tidak hanya menanamkan ilmu, tetapi bagaimana membuat siswa senang dalam belajar dan tidak membuat belajar sebagai beban. Menumbuhkan kerjasama pada guru dalam rangka meningkatkan mutu proses pembelajaran, dan memberikan solusi dalam upaya meningkatkan keinginan siswa pada proses pembelajaran di sekolah.

### **d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan ludo menjadi lebih sempurna dan membuat peserta didik tertarik dalam belajar.