

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, pendidikan dituntut untuk mampu mengikuti setiap perkembangan zaman yang ada agar tercipta suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan saat ini. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan modern, dunia pendidikan pun ikut mengalami perkembangan terutama dalam proses pembelajaran. Saat ini, proses pembelajaran telah melihat inovasi yang mengarah pada perbaikan dan kemajuan. Siswa dianggap bukan hanya sebagai objek tetapi juga sebagai subjek yang kreatif dan partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga termasuk dalam proses pembelajaran. Perkembangan ini telah mendorong reformasi dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut menyebabkan munculnya berbagai jenis media dalam proses pembelajaran, seperti *game* atau permainan digital.

Guru sebagai penanggungjawab menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar dituntut untuk memiliki kemampuan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan

sesuai tujuannya dengan efektif dan efisien. Hal ini berarti bahwa hasil belajar dari peserta didik dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran juga tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Dalam definisi Teknologi Pendidikan menurut *Association of Education Communication and Technology* (AECT) tahun 2004 yaitu "*Education Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*"¹ berdasarkan definisi AECT tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fasilitator belajar memiliki tugas penting dalam mengelola pembelajaran, salah satunya dapat menyediakan media yang layak digunakan dan sesuai kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, juga dapat memfasilitasi belajar dengan cara memberikan intervensi berupa media pembelajaran yang sesuai dengan masalah belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik, sehingga

¹ Bambang Warsita, "Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): hal 77

peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti pelajaran salah satunya mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan kepada siswa sekolah menengah pertama yang mengarah kepada pembentukan kepribadian dan wujudnya terlihat dalam perilaku keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, perilaku etika dan moral serta rasa tanggungjawab kenegaraan dalam diri siswa. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.² Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan

² "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah," No. 22 (2006)

karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus didukung oleh tenaga pendidik yang berkualitas dan mampu menguasai metode pembelajaran yang efektif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran (Riastuti dkk, 2018). Pendidik harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan cara yang kreatif dan inovatif. Namun, berdasarkan hasil kuesioner, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa, karena sampai saat ini guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah serta model dan media pembelajaran yang mereka gunakan kurang inovatif dan kurang terlihat menarik bagi siswa yang akan belajar. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pencapaian hasil akhir yang baik.

Melalui hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMPN 28 Jakarta, diketahui bahwa materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa yaitu materi bentuk dan kedaulatan negara, yang mana materi tersebut pada kurikulum 2013 merupakan materi yang dipelajari saat kelas IX namun karena perubahan kebijakan yang saat ini terjadi yaitu, menggunakan kurikulum merdeka di mana materi bentuk dan kedaulatan negara harus dipelajari di kelas VIII dan

dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menjelaskan seluruh materi dan siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan guru sehingga, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila menyatakan bahwa terdapat kendala dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong minat belajar siswa agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu memahami materi, dan hasil belajar siswa memuaskan.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Ramayulis (2001), minat belajar merupakan suatu keadaan belajar yang mendorong seseorang yang sedang belajar untuk mempunyai perhatian terhadap suatu yang diajarkan kepadanya disertai dengan keinginan baik untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan kepadanya. Di dalam kegiatan belajar, minat belajar memiliki peran sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar dan siswa akan merasa senang dan tekun dalam belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai akan memuaskan. Menurut Dalyono (2009), minat belajar yang besar cenderung akan menghasilkan hasil belajar atau prestasi yang tinggi, dan sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar atau prestasi yang rendah.

Rendahnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat disebabkan karena kurang sesuainya sumber belajar yang digunakan maupun kurang tepatnya strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru. Selain itu, kesulitan yang dialami siswa ketika kegiatan pembelajaran yaitu memusatkan perhatian dan mengingat materi pelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Karena selama ini kegiatan pembelajaran masih terkesan hanya berpusat pada guru dan metode ceramah (satu arah) merupakan satu-satunya pilihan yang dianggap paling cocok dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa tidak ikut serta secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hal tersebut dapat dilihat dari tabel hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 28 Jakarta pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai berikut di bawah ini:

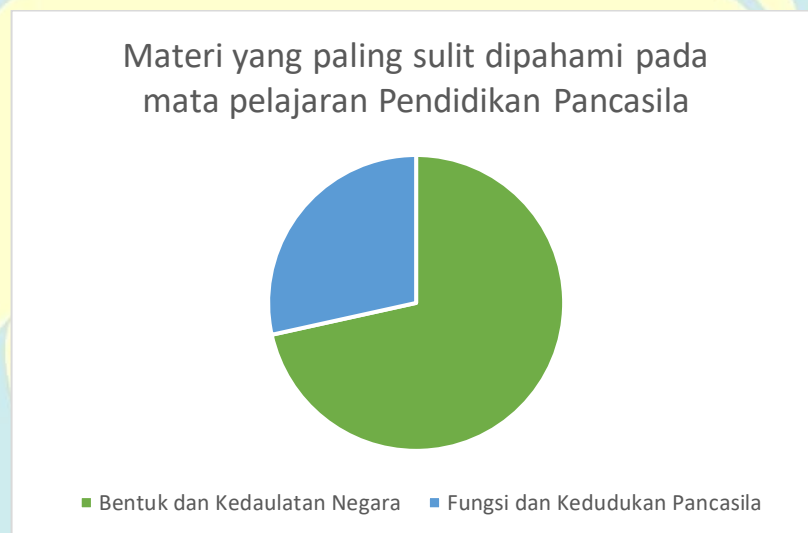
Tabel 1. 1. Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VIII SMPN 28 Jakarta

No.	Materi Topik Pembahasan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Semester 1 (Ganjil)	Hasil Belajar	KKM
1.	Kedudukan dan fungsi Pancasila	78,09	75
2.	Bentuk dan Kedaulatan Negara	71, 94	75

Data hasil belajar pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 28 Jakarta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Semester 1 (Ganjil) di atas bersumber dari rekapitulasi data hasil belajar ulangan harian siswa yang di data oleh guru yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII tersebut. Sehingga jika dilihat dari data hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Semester 1 (Ganjil) ini, terlihat pada materi Bentuk Dan Kedaulatan Negara mengalami penurunan hasil belajar yang di bawah angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan memperoleh nilai rata-rata 71,94 dibandingkan dengan materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila yang sudah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Seharusnya angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII semester satu yaitu, sebesar 75. Fakta dari yang ditemukan pada materi bentuk dan kedaulatan negara ini masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah.

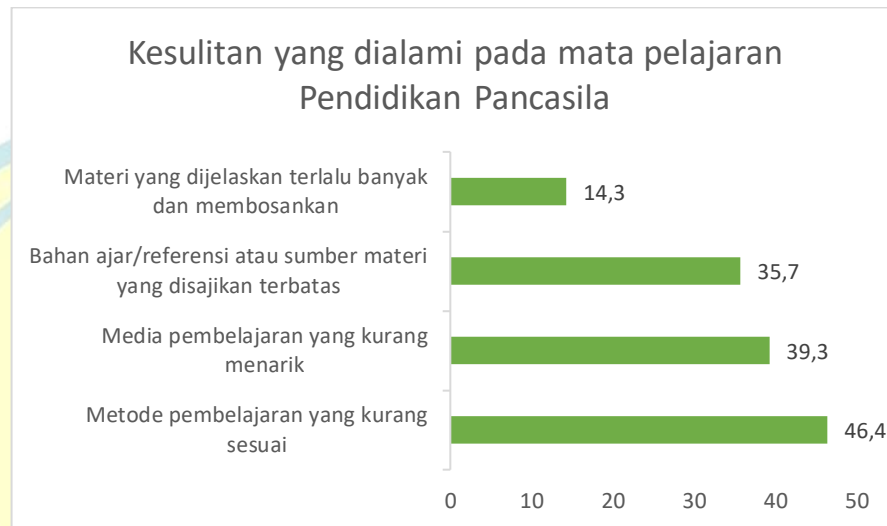
Peneliti juga telah menyebarkan kuesioner kepada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 28 Jakarta. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, didapatkan hasil bahwa sebanyak 71,4% peserta didik sepakat bahwa materi “Bentuk dan Kedaulatan Negara” adalah materi yang paling sulit untuk dipahami, karena materi ini melibatkan konsep

yang abstrak dan pemahaman mengenai berbagai bentuk pemerintahan, sistem politik, Sejarah dan budaya suatu negara tertentu.



Gambar 1. 1 Hasil kuesioner materi yang sulit dipahami pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Selanjutnya, sebanyak 46,4% peserta didik memilih metode pembelajaran yang kurang sesuai sebagai alasan mengapa mereka sulit memahami materi bentuk dan kedaulatan negara, sebanyak 39,3% memilih media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sebanyak 35,7% menyatakan bahan ajar atau sumber materi yang disajikan terbatas, dan sebanyak 14,3% mengatakan memilih materi yang disajikan terlalu banyak dan membosankan.



Gambar 1. 2 Hasil kuesioner kesulitan yang dialami pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dari hasil observasi, wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta penyebaran kuesioner untuk peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa masalah pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 28 Jakarta adalah 1) penggunaan media yang tidak sepenuhnya dapat mendukung proses pembelajaran, 2) Bahan ajar atau sumber materi pembelajaran yang disajikan terbatas, 3) kesulitan peserta didik dalam memahami materi bentuk dan kedaulatan negara yang konsepnya bersifat abstrak.

Dari permasalahan di atas menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan pada hasil belajar dan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner, perbaikan hasil belajar dan minat belajar

mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan tingkat kedalaman materi khususnya pada materi bentuk dan kedaulatan Negara. Sukiman (2012) menjelaskan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran dengan media dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan. Peran media dalam pembelajaran adalah membantu memperjelas konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan berkualitas. Salah satu jenis media ialah menggunakan *game* yang edukatif.

Game edukatif merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan yang menarik, menyenangkan, dan mendidik. *game* edukatif merupakan penggabungan antara belajar serta bermain, *game* edukatif dapat digunakan untuk menarik minat siswa untuk

belajar.³ Berdasarkan pernyataan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif adalah media pembelajaran dengan permainan yang dirancang untuk digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu contoh *game* edukatif antara lain *board game*, puzzle, role playing *game*, stimulations *game*, dll.

Board game atau permainan papan merupakan salah satu contoh alat permainan edukatif. Permainan ini memiliki ciri khas yakni dimainkan diatas sebuah papan. Danarti (2010) mendefinisikan bahwa *board game* adalah permainan yang dilakukan di atas tempat tertentu semacam “papan”. Contoh permainan papan antara lain Monopoli, Ludo, dan Ular tangga.

Jatmika (2012) mengungkapkan bahwa Monopoli merupakan salah satu permainan yang bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang di sederhanakan. Permainan monopoli dapat memicu peserta didik untuk saling berkompetisi. Hal ini dapat dimanfaatkan agar jalannya pembelajaran menjadi lebih menarik.

³ Ari Yulianti dan Ekohariani, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar,” *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1 (2020)

Pengembangan *board game* edukatif sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang positif. Salah satunya seperti penelitian yang dilakukan oleh Aldelia dkk (2022) pada siswa kelas VII SMP menunjukkan bahwa dengan media *game board* edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menarik perhatian siswa untuk belajar.⁴

Melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi di lapangan dan membutuhkan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana kemajuan dalam pendidikan yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Board game* Edukatif Materi Bentuk Dan Kedaualatan Negara Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII”. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan media *board game* edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang valid dan praktis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti dapat merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

⁴ Wahyu Nur Prasetya Ade; Yama, Dedi Kuswandi, dan Akbar; Dun, “Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar,” Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan 3, no. 11 (2018)

1. Apa saja kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi bentuk dan kedulatan negara pada siswa kelas VIII SMP?
2. Apakah dengan *board game* edukatif dapat memfasilitasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk dan kedulatan negara pada siswa kelas VIII SMP?
3. Bagaimana pengembangan *board game* edukatif sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk dan kedulatan negara pada siswa kelas VIII SMP?
4. Bagaimana Kelayakan *board game* edukatif materi bentuk dan kedulatan negara pada siswa kelas VIII SMP?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas pengembang membatasi ruang lingkup pada pengembangan *board game* edukatif mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII SMP sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Masalah pada penelitian ini terfokus pada kawasan pengembangan untuk meneliti bagaimana pengembangan media *board game* untuk materi bentuk dan kedaulatan negara pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

2. Topik Bahasan

Topik bahasan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII sekolah menengah pertama materi bentuk dan kedaulatan negara.

3. Sasaran dan Tempat

Sasaran pengguna dikhususkan untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Penelitian dilakukan di SMPN 28 Jakarta yang berlokasi di Jl. Johar Baru Utara I, RT.1/RW.5, Johar Baru, Kec. Johar Baru, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10560.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk *board game* sebagai media pembelajaran pendukung untuk materi bentuk dan kedaulatan negara kelas VIII SMP.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Secara Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ataupun studi pembandingan untuk digunakan sebagai bahan pada penelitian dan pengembangan selanjutnya. Dan juga diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam

perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Guru

Mendorong terlaksananya proses pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan *board game* edukatif. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Siswa

Dengan adanya *board game* edukatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan juga terlatih dalam mengembangkan kompetensinya dan merasa ikut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan tetap bersemangat saat proses pembelajaran di kelas berlangsung.

c. Peneliti

Memberikan wawasan tambahan secara teoritis dan praktis dalam mengembangkan *board game* edukatif.