

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang bersifat wajib nasional, yang diberikan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan dalam jenjang perkuliahan PKn masih menjadi mata kuliah wajib. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang penting guna membangun rasa patriotisme dan nasionalisme terhadap peserta didik. Hal ini merupakan upaya mengembangkan watak, kemampuan dan karakter peserta didik menjadi seseorang yang demokratis, peduli akan masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam lampiran Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk:

Membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.¹

Jadi, PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter siswa agar memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, berperilaku sesuai dengan nilai moral yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, sadar berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, dan

¹ Sindiker.dikti.go.id diunduh pada tanggal 1 Februari 2016, 12:49:43

memiliki rasa kesatuan dan persatuan, sehingga pendidikan bukan hanya bertujuan untuk membentuk manusia yang cerdas otaknya dan terampil dalam melaksanakan tugas, namun diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki moral, serta menghasilkan warga negara *excellent*. Oleh karena itu, pendidikan tidak semata-mata mentrasfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga mentransfer nilai-nilai moral dan nilai-nilai kemanusiaan yang bersifat universal. Dengan transfer moral bersifat universal, diharapkan peserta didik dapat menghargai kehidupan orang lain tercermin dalam tingkah laku serta aktualisasi diri, sejak usia SD hingga kelak dewasa nanti menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Berdasarkan pengalaman peneliti, saat ini mata pelajaran PKn dinilai para siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan, membuat jenuh dan menekankan siswa hanya untuk menghafal materi. Siswa juga sudah terlanjur beranggapan bahwa mata pelajaran PKn sebagai mata pelajaran hafalan bukan pemahaman. Selain faktor di atas, yang semakin membuat mata pelajaran PKn kurang diminati siswa adalah penyampaian materi yang terkesan membosankan, kurang kreatif dan kurang bervariasi. Mulai dari guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan penugasan, cara menerangkan yang terlalu cepat atau bahkan terlalu lambat, dan penguasaan materi guru yang kurang luas juga dapat membuat siswa tidak memperhatikan guru, sehingga siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, dan hasil belajar siswa masih di bawah

rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM). Maka dari itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang kreatif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tertarik dan berminat mengikuti kegiatan pembelajaran. Seorang guru juga diharapkan mampu menyampaikan materi dengan baik dengan didukung oleh pemilihan metode maupun penggunaan media yang sesuai, agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, antar lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami sehingga, dapat dipilih sesuai kebutuhan dan kondisi yang ada di sekolah.

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah, hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi oleh pabrik, ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan, ada pula yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.²

Terdapat banyak sekali jenis dan macam media pembelajaran yang dapat guru manfaatkan sebagai alat bantu mengajar, mulai dari yang murah harganya dan dapat dibuat sendiri oleh guru, sampai yang diproduksi oleh pabrik dengan harga yang mahal dan sangat canggih. Salah satu contoh dari media pembelajaran yang khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran adalah permainan monopoli. Guru dapat menggunakan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran agar dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar karena, permainan monopoli sangat populer dan sangat digemari oleh anak-anak dari zaman ke zaman.

Guru dapat menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran di kelas karena permainan monopoli adalah permainan yang sangat disukai oleh siswa dan sudah tidak asing lagi bagi siswa sehingga, memudahkan guru dalam menerapkan permainan monopoli dalam pembelajaran. Oleh karena itu, adanya permainan dalam proses belajar, dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung

²Etin Sholihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.189.

dalam proses pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Hal ini akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permainan monopoli dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran yang nantinya dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman kepada siswa khususnya pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi. Permainan monopoli dapat dibuat dalam bentuk cetak ataupun digital. Namun, melihat dari kondisi dan fasilitas sekolah yang belum memadai maka penggunaan jenis permainan digital yang berbasis komputer sepertinya belum dapat diterapkan, untuk itu peneliti menggunakan media pembelajaran yang sederhana yang dibuat dalam bentuk cetak. Selain itu, sebagian besar siswa mungkin pernah mendengar permainan monopoli bahkan pernah memainkan permainan monopoli, sehingga hal ini memudahkan guru untuk tidak terlalu jauh menerangkan permainan dan guru hanya mengarahkan permainan monopoli yang akan dikaitkan dengan mata pelajaran PKn pada materi Globalisasi.

Monopoli yang dimaksud dalam penelitian ini, sangatlah berbeda dengan monopoli yang beredar di pasaran. Monopoli ini adalah MOMO (Monopoli Moral). Hal yang membedakan monopoli yang beredar di pasaran dengan MOMO adalah adanya pesan moral yang terdapat dalam setiap langkah permainan tersebut. Permainan MOMO, terinspirasi dari perkembangan zaman pada saat ini, dimana warga negara Indonesia sudah mulai

melupakan nilai-nilai norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Perilaku masyarakat Indonesia sekarang ini cenderung berperilaku keras, cepat akseleratif dalam menyelesaikan sesuatu, sudah tidak peduli dengan lingkungan sekitar, selalu mementingkan diri sendiri, tidak memiliki moral yang baik, menganut budaya yang apa-apa serba instan serta berperilaku kebarat-baratan. Hal ini yang menjadi penyebab utama kebobrokan suatu bangsa jika tidak dengan cepat ditangani.

Dalam permainan MOMO ini siswa diperkenalkan dan diajak untuk mengetahui nilai-nilai moral apa saja yang terdapat didalam kehidupan sehari-hari serta dibiasakan untuk dapat berperilaku dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat, agar kelak ketika siswa terlibat langsung atau berada di dalam kehidupan bermasyarakat mampu bersikap dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat. Identitas bangsa tidak akan hilang jika sejak dini siswa diajarkan dan tanamkan pendidikan nilai-nilai moral.

Permainan MOMO ini nantinya akan dikaitkan pada mata pelajaran PKn khususnya materi Globalisasi. Permainan MOMO ini sangatlah cocok dengan materi yang akan diajarkan karena Globalisasi bagaikan pisau bermata dua yang memiliki sisi positif dan negatif terhadap pendidikan moral. Disatu sisi, arus globalisasi merupakan harapan yang akan memberikan berbagai kemudahan bagi kehidupan manusia tanpa batas. Namun disisi lain, era globalisasi juga memberikan dampak yang sangat merugikan.

Seperti saat ini, tidak sedikit berita yang didengar di televisi mengenai kenakalan-kenakalan anak seperti, tawuran, narkoba, menonton video-video atau film yang beradegan dewasa, games yang tidak mendidik, pelecehan seksual dan masih banyak lagi. Permainan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai nilai-nilai moral apa saja yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan paparan masalah di atas dan pengalaman peneliti, peneliti merasa sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan. Permainan yang peneliti pilih adalah permainan monopoli, alasan terbesar peneliti memilih permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan jenis permainan yang aktif, kreatif dan imajinatif yang dapat dikelompokkan kedalam bentuk permainan yang dapat mengasah otak karena permainan ini dimainkan secara langsung oleh setiap individu dengan berkelompok yang memerlukan keterampilan berpikir, daya ingat serta kreatifitas. Monopoli yang peneliti kembangkan adalah permainan MOMO. MOMO ini dikembangkan peneliti berdasarkan pengalaman peneliti melihat banyaknya masyarakat khususnya anak-anak yang berperilaku jauh dari nilai-nilai moral yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peneliti juga berharap permainan MOMO dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn yang sering dinilai para siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan, membuat jenuh dan menekankan siswa hanya untuk menghafal materi.

B. Fokus Masalah

Fokus pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam mata pelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar. Materi yang akan dikembangkan adalah pemahaman nilai-nilai moral kepada siswa yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang akan dikaitkan pada materi globalisasi.

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari fokus masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan sebuah produk yaitu: Pengembangan Media Permainan MOMO (Monopoli Moral). Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut :

1. Siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran PKn
2. Guru tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran PKn
3. Guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) dan penugasaan
4. Siswa tidak dilibatkan secara langsung dalam proses belajar

5. Perilaku siswa belum mencerminkan nilai-nilai moral yang terdapat dalam kehidupan.

E. Perumusan Masalah

“Bagaimana pengembangan media permainan MOMO (Monopoli Moral) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) kelas IV Sekolah Dasar ?”

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam mata pelajaran PKn. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk referensi kegiatan penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran PKn mengenai nilai-nilai moral yang

ada dalam kehidupan sehari-hari yang nantinya akan dikaitkan ada materi globalisasi.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami nilai-nilai moral yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari dan materi globalisasi pada mata pembelajaran PKn IV SD.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif.