BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Buku Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kewarganegaraan yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004, mengemukakan bahwa garis besar mata Pelajaran Kewarganegaraan mencakup pengetahuan kewarganegaraan (kognitif), nilai-nilai kewarganegaraan (afektif), dan keterampilan kewarganegaraan (psikomotorik).[1] Ketiga pengetahuan tersebut terintegrasi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), sebagai bekal bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn yaitu menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan cerdas. Oleh karena itu, diharapkan ketiga dimensi pengetahuan tersebut dapat dipelajari secara optimal oleh peserta didik.

Pengetahuan kewarganegaraan merupakan dasar untuk dapat mengembangkan nilai-nilai kewarganegaraan, serta keterampilan kewarganegaraan peserta didik. Pengetahuan kewarganegaraan dalam pelajaran PKn dijabarkan dalam pokok-pokok bahasan. Salah satu tolak ukur bahwa peserta didik telah menguasai suatu pokok bahasan dengan optimal ialah ketika peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran pada tiap pokok bahasan. Ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik, dapat direpresentasikan dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan

[1] Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 117.

belajar. Hasil belajar yang diperoleh dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai. Hasil belajar dapat dikatakan baik, jika telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan.

Realitanya, di SMPN 3 Jakarta ditemukan bahwa penguasaan peserta didik kelas VII SMP terhadap pokok bahasan rendah. Hal ini tergambar dari data yang menunjukan rendahnya hasil belajar peserta didik. Sebagai bukti, hasil studi dokumentasi nilai UAS PKn semester ganjil tahun ajaran 2015-2016 kelas VII SMPN 3 Jakarta, menunjukan bahwa dari keseluruhan peserta didik yang mengikuti UAS hanya 48,92 % peserta didik yang tuntas atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) PKn yang ditentukan sekolah, sebesar 7,5.[2] Ketuntasan klasikal peserta didik sebesar 48,92% menunjukan bahwa hasil belajar peserta didik masuk ke dalam kategori sangat kurang. Nilai perolehan rata-rata seluruh peserta didik pun belum memenuhi KKM yaitu 73,96.

Berpijak dari uraian di atas, dibutuhkan suatu alternatif untuk meningkatkan penguasaaan peserta didik kelas VII SMP terhadap pokok bahasan PKn. Alternatif yang dibutuhkan adalah alternatif yang dapat membantu peserta didik menguasai pokok bahasan PKn. Fungsi untuk membantu peserta didik menguasai pokok bahasan PKn, merupakan salah satu fungsi media pembelajaran. Oleh karena itu, alternatif yang dipilih pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran dapat bekerja optimal, apabila media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Realitanya, sulit untuk memilih media yang sesuai karena ternyata ketersediaan

[2] Dokumentasi KKM kelas VII SMPN 3 Jakarta

media pembelajaran PKn amatlah minim. Informasi tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rahayu Prihandayani selaku guru PKn kelas VII di SMPN 3 Jakarta. Ibu Rahayu Prihandayani memaparkan bahwa Dinas Pendidikan maupun pihak swasta tidak pernah menyediakan media PKn, berbeda dengan mata pelajaran lainnya.

Keadaan minimnya ketersedian media pembelajaran PKn tersebut, akan diatasi dengan dikembangkannya media pembelajaran PKn. Media yang dikembangkan, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Aspek tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan menganalisis tujuan pembelajaran dari pokok bahasan yang akan digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Secara garis besar tujuan pembelajaran PKn seperti yang telah dibahas di atas, berkaitan tentang pengembangan tiga ranah kemampuan yaitu: kognitif (pengetahuan kewarganegaraan), afektif (nilai-nilai kewarganegaraan), dan psikomotorik (keterampilan kewarganegaraan). Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat memfasilitasi ketercapaian ketiga ranah tersebut. Media berbentuk permainan menjadi salah satu bentuk media yang dapat mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran PKn, karena bermain dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, fakta yang ditemukan di lapangan menunjukan bahwa penggunaan media berbentuk permainan menurut Ibu Rahayu Prihandayani sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP, dengan bermain peserta didik menjadi *enjoy*, dan memudahkan peserta didik menguasai suatu pokok bahasan.

Berangkat dari paparan di atas, maka akan dikembangkan media berbentuk permainan. Permainan Ular Tangga dapat dijadikan salah satu alternatif pilihan

untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran PKn. Permainan Ular Tangga dipilih, karena permainan Ular Tangga merupakan permainan yang terkenal, aturan permainannya sederhana, dan menyenangkan. Selain itu, Ular Tangga juga merupakan permainan yang di dalamnya memuat nilai moral, hal ini sejalan dengan muatan dari mata pelajaran PKn.

Di sisi lain, permainan Ular Tangga memiliki kekurangan apabila dijadikan sebagai media pembelajaran. Kekurangannya yaitu: keterbatasan tempat untuk menyertakan pokok bahasan PKn, waktu yang dibutuhkan relatif panjang dalam menentukan pemenang dalam permainan, kurangnya tantangan dalam menyelesaikan permainan, jumlah pemain yang dapat memainkan permainan Ular Tangga terbatas 4-5 orang. Untuk menyempurnakan kekurangan permainan Ular Tangga tersebut, maka dibutuhkan modifikasi, baik dari segi ukuran, aturan permainan, *content*, serta perangkat permainan.

Berangkat dari uraian permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dibutuhkan pengembangan permainan Ular Tangga dalam pembelajaran PKn untuk peserta didik kelas VII SMP sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai pokok bahasan PKn, yang direpresentasikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, muncul beberapa masalah sebagai berikut.

a. Apakah guru telah memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mata pelajaran PKn?

b. Bagaimana cara mengembangkan media Ular Tangga dalam pembelajaran PKn untuk SMP?
c. Apakah media Ular Tangga yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran PKn untuk SMP?
d. Apakah media Ular Tangga yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn untuk SMP?
e. Apakah media Ular Tangga yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn untuk SMP?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media Ular Tangga untuk pokok bahasan PKn kelas VII SMP, dengan Kompetensi Dasar: *Menguraikan Pentingnya Arti Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat Secara Bebas dan Bertanggung Jawab*. Selain itu, dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

a. Bagaimana cara mengembangkan media Ular Tangga dalam pembelajaran PKn untuk kelas VII SMP?
b. Apakah media Ular Tangga yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran PKn untuk kelas VII SMP?

c. Apakah media Ular Tangga yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran PKn untuk kelas VII SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka diketahui tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Mengetahui cara mengembangkan media Ular Tangga dalam pembelajaran PKn untuk kelas VII SMP.
b. Mengetahui kelayakan media Ular Tangga yang dikembangkan dalam pembelajaran PKn untuk kelas VII SMP.
c. Mengetahui efektifitas media Ular Tangga yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran PKn untuk kelas VII SMP.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media Ular Tangga dalam pembelajaran PKn untuk kelas VII SMP.

b. Manfaat praktis

a) Bagi Guru

- Memudahkan guru dalam menyampaikan pokok bahasan PKn kepada peserta didik.
- Membantu guru menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan.
- Referensi untuk mengembangkan media permainan edukasi yang lain.

b) Bagi Peserta didik

- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.
- Membuat peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar PKn.
- Membantu peserta didik untuk lebih mudah menguasai pokok bahasan PKn.

c) Bagi Peneliti

- Mengetahui cara mengembangkan media Ular Tangga dalam pembelajaran PKn.
- Memotivasi peneliti mengembangkan media permainan edukasi yang lain.
- Produk yang dihasilkan dapat digunakan ketika peneliti suatu saat mengajar.