

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sebagaimana menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat” (Pristiwanti dkk., 2022). Sejalan dengan ini, kita dapat mendefinisikan bahwa mengenyam pendidikan ini penting sejak usia dini khususnya ketika masuk sekolah dasar, karena sejatinya sebagai bentuk pengembangan potensi yang dimiliki oleh para peserta didik dan memberikan kemampuan dasar kepadanya secara bermanfaat yang sesuai dengan tingkat perkembangannya itu sendiri, serta mempersiapkan peserta didik untuk menjalani pendidikan ke tingkat selanjutnya merupakan tujuan dari pendidikan di Sekolah Dasar (Alpian dkk., 2019).

Tidak dapat dipungkiri, kemajuan dalam perkembangan dan pengembangan teknologi yang di era revolusi Industri 4.0 ini sangat pesat dan mengalami perkembangan secara besar besaran. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang tidak dapat kita hindari. Revolusi Industri 4.0 yang mana secara melekatnya mengakibatkan berubahnya cara manusia dalam berpikir, dalam menikmati hidup, dan tentunya juga mengenai sosialisasi antara satu insan dan satu insan lainnya. Tentu, sebuah hal yang menandai berkembangnya sebuah teknologi dan ilmu pengetahuan ini salah satunya adalah negara Indonesia, yang tak heran hal ini juga sudah dialami oleh hampir seluruh masyarakat dunia (Enny dan Dianawaty, 2019).

Dalam hal ini, Tondeur dalam Mulyani dan Haliza (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi terutama dalam halnya teknologi digital sekarang dapat digunakan dalam berbagai bidang ilmu pendidikan dalam mendukung pembelajaran, baik digunakan sebagai alat informasi maupun sebagai sarana dalam penunjang belajar juga. Secara pesat bahwa perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pun dapat dengan mudah dipelajari dan dimanfaatkan keberadaanya seperti yang sering kita temui yakni aplikasi, *website*, dan lain hal sebagainya. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan ini

memberikan pengaruh positif bagi para pendidik untuk mengkolaborasikan teknologi dalam dunia pembelajaran. Pengembangan dan penerapan teknologi terhadap dunia pendidikan ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Suripto (dalam Sari, 2022), dengan penjabaran sebagai berikut.

- 1) Munculnya Media Massa, seperti halnya dengan media elektronik penunjang pendidikan. Contohnya adalah Jaringan internet, Komputer, Tablet, dan lain hal sebagainya. Sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada informasi yang diberikan oleh guru sahaja, namun peserta didik pun dapat mengakses materi pembelajaran pada internet dengan rujukan dari guru tersebut. Peran guru disini adalah bukan hanya mengajar, namun pula mendidik serta mengawasi peserta didik dalam penggunaan teknologi informasi tersebut dalam pembelajaran agar tidak salah haluan.
- 2) Munculnya kebaruan metode maupun dengan adanya media pembelajaran ini merupakan hal yang dapat dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar yang ada didalamnya. Contohnya jika dikaitkan pada masa kini adalah menggunakan media pembelajaran digital sehingga pembelajaran dapat dimaksimalkan menjadi lebih berinovatif, sehingga peserta didik akan merasa termotivasi karena menganggap pembelajaran tersebut menarik.
- 3) Pembelajaran yang menggunakan sistem dengan tidak mengharuskan untuk bertatap muka. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan adanya kemajuan teknologi disini, kegiatan belajar mengajar tidak harus bertatap muka antara siswa dengan guru secara langsung namun juga dapat dengan melalui tatap maya (seperti halnya *zoom meeting*, *google meet*, dan lainnya). Jadi dalam pembelajaran ini pun bisa dikemas dalam bentuk interaktif sehingga kita bisa berkomunikasi langsung dengan siswa.
- 4) Adanya sistem olahdata yang menggunakan pemanfaatan teknologi. Tentunya zaman sekarang telah berbeda jika dibandingkan dengan zaman dahulu. Dahulu semua kegiatan dilakukan secara manual sehingga dapat memakan waktu dalam pengerjaannya. Namun berbeda dengan sekarang yang tidak sulit untuk mengerjakan suatu hal dengan adanya media teknologi seperti dengan komputer maupun laptop yang dapat mengolah

data dengan berbagai aplikasi penunjang yang ada didalamnya. Kemudian, Kebutuhan yang terpenuhi dengan fasilitas pendidikan seperti halnya yakni mesin printer, mesin *fotocopy*, dan lain-lain (Jamun, 2018).

Meninjau dari aspek sejarahnya, teknologi ini sudah ada sejak tahun 80-an. Tahapan demi tahapan perkembangan sudah dilalui, sejak dahulu hingga sekarang yang jauh lebih baik daripada sebelumnya. Pembelajaran Abad 21 pun mengacu pada landasan ilmu pengetahuan dan teknologi digital, sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk menguasai berbagai keterampilan, seperti berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran yang diintegrasikan dalam karakteristik pembelajaran di abad 21 yakni pada generasi alpha dan gen Z (Ariani dan Festiyed, 2019). Hal ini dipertegas kembali oleh Haris dkk, (2022) agar pendidik merasa lebih percaya diri dalam mempersiapkan peserta didik sendiri untuk mengembangkan 6 C (*Critical thinking, Collaboration, Creative thinking, Character, Citizenship, and Communication*) secara mandiri.

Pemakaian teknologi dalam pemilihan media pembelajaran kaitannya sebagai proses belajar yang dapat menaikkan minat dan motivasi ketika belajar sehingga akan timbul keteraturan. Media pembelajaran ini dalam penggunaannya keberaturannya sebuah proses pembelajaran pesan yang tersampaikan oleh guru pada isi pembelajaran tersebut (Junaidi, 2019). Guna mendukung guru dalam pengarahan peserta didik agar lebih fokus pada pembelajaran adalah dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran tersebut.

Melalui perkembangan teknologi, media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi saat ini yakni media pembelajaran dengan basis digital. Media digital dalam hal ini dapat menyajikan pembelajaran secara kontekstual, audio, maupun visual secara menarik dan interaktif (Mariyah dan Audina, 2021). Media interaktif disini merupakan media yang dapat memberikan arah komunikasi dengan siswa sehingga bentuk komunikasi tersebut akan tercapai secara dua arah. Format elektronik lain dalam media pembelajaran berbasis digital ini antara lain seperti *ebook, platform web, e-modul, flash*, CD multimedia interaktif dan masih banyak lagi. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital tersebut dapat memberi kesan baru dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran

sebelumsebelumnya. Sehingga pengemasan dalam media pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.

Sejalan dengan teori kognitif dari Piaget (dalam Marinda,2020) bahwa usia bermain anak ini berada pada tahapan usia anak sekolah dasar. Hal ini mengartikan bahwa dengan bermain sang anak mampu untuk mengaktifkan otaknya, dan menyeimbangkan fungsi yang ada pada otaknya sehingga ia akan membentuk pemahamannya sendiri. Jadi, sangat baik dalam memahami dan menerima pelajaran apabila anak tersebut aktif, terutama jika dikreasikan dalam model pembelajaran yang lebih inovatif. Pada tahapan perkembangan masa sekolah, dikaitkan dengan kelas V SD ini masuk pada tahap tengah tengah yakni tahap operasional konkret dan tahap operasional formal.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional/Depdiknas (Magdalena dkk., 2020) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar dalam membentuk siswa menjadi individu warga negara yang dapat memahami dan menjunjung tinggi hak dan tanggung jawabnya agar menjadi cerdas, cakap, dan bermoral. warga negara Indonesia. sesuai dengan UUD 1945 dan amanat Pancasila. Pendidikan Kewarganegaraan dalam Sistem Pendidikan Nasional merupakan mata pelajaran yang wajib dilaksanakan di semua jenjang pendidikan formal. Sebagaimana yang tercantum dalam buku Winarno (2020, hlm.11) dalam paradigma baru, Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah berkembang hingga terakhir kali mengalami beberapa perubahan nama menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam kurikulum 2013. Ketentuan akan mata pelajaran PPKn tersebut termuat dalam Permendikbud No.24 Tahun 2016. Hal ini juga masuk pada istilah *civic education* yakni dalam arti sempit seperti halnya dengan yang dilakukan melalui sekolah.

Selain itu, mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) Selain itu, mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam membentuk kepribadian peserta didik dan menanamkan kedisiplinan dalam berperilaku sehari-hari dengan harapan mampu memperbaiki diri menjadi lebih baik. Sebagaimana materi yang ada dalam mata pelajaran PPKn ini, khususnya di kelas V SD mengenai materi tanggung jawab siswa yang terintegrasi dalam buku

tematik. Pembentukan sikap peserta didik ini penting untuk membentuk sikap siswa dalam pembentukan rasa tanggung jawab yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Tanto dkk., 2019). Upaya dalam mencapai tingkat karakter dan pemahaman peserta didik pun juga dapat dilalui oleh pembelajaran PPKn agar senantiasa diimplementasikan dan juga dipahami oleh para peserta didik di zaman sekarang (Maharani, Furnamasari, & Dewi, 2021).

Tanggung jawab merupakan karakter esensial dan eksklusif dalam kehidupan manusia. Dengan melalui mata pelajaran PPKn siswa dibelajarkan mengenai materi tanggung jawab yang diajarkan pada buku tema 2 kelas V SD. Tanggung jawab yang dimiliki oleh siswa pun mempunyai tujuan agar siswa memiliki sikap dan perilaku unggul dan terpuji untuk kepentingan mereka sendiri saat terjun ke masyarakat nantinya. Tanggung jawab ini juga perlu untuk dipelajari dari pengalaman, hal ini berarti tanggung jawab bukan sifat yang dibawa sejak lahir yang bersifat intrinsik ataupun diturunkan dari orang tua (Ansori dkk., 2021).

Tetapi masih saja ditemukan perilaku tidak bertanggung jawab yang terjadi di sekolah dasar. Pada penelitian terdahulu oleh Wuryandani dkk., (2014) mengemukakan bahkan hingga saat ini, masih banyak kita jumpai siswa sekolah dasar yang sembarangan membuang sampah dan menginjak tanaman yang memiliki tanda jelas bertuliskan, “Dilarang menginjak tanaman”, membuang sampah sembarangan, dan tidak melaksanakan kewajibannya sebagai siswa yang telah diberikan tugas oleh guru yaitu tidak mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas yang tidak tepat waktu. Berdasarkan penelitian Maolia, dkk (2019) Siswa SD N 1 Patikraja lebih dari 15 siswa sudah memiliki rasa tanggung jawab yang baik pada saat proses pembelajaran. Namun ada saja beberapa siswa yang masih belum memiliki sikap tanggung jawab seyogianya sebagai seorang siswa. Siswa yang menunjukkan sikap bertanggung jawab antara lain adalah mereka yang menyelesaikan tugasnya dengan efektif, menyapu kelas setelah kelas selesai, dan segera mengembalikan barang yang dipinjam dari teman-temannya. Sebaliknya, siswa yang menolak berpartisipasi dalam kelompok menunjukkan kurangnya tanggung jawab.

Disamping itu, proses pembelajaran PPKn yang banyak terjadi adalah masih saja menggunakan metode yang konvensional. Seperti halnya ceramah, tanya

jawab, diskusi, atau hanya dengan pemberian tugas saja. Sehingga siswa kurang aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran pada akhirnya. karena selama belajar, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Jadi disini peserta didik hanya mendengar guru saja dan menjawab soal soal yang diberikannya. Sehingga pembelajaran akan terkesan menjenuhkan dan monoton yang pada akhirnya siswa menjadi pasif dalam pelajaran (Van Gobel dkk., 2022). Selain itu, peserta didik pun tidak tertarik pada pembelajaran karena guru ketika mengajar PPKn guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada (Lisnawati, Furnamasari & Dewi, 2022).

Di sekolah dasar Negeri 2 Jambudipa, ditemukan pula beberapa siswa sekolah dasar yang masih juga tidak melaksanakan tanggung jawabnya sebagai seorang siswa. Seperti halnya dengan dengan bagaimana beberapa siswa memilih untuk tidak berpartisipasi dalam piket kelas, ada juga yang melakukannya. Kemudian, ada siswa yang lalai menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru, hingga tidak mengenakan seragam sekolah. Lalu dalam pembelajaran yang biasa dilakukan pun juga masih bersifat konvensional, sehingga siswa pun sulit untuk memahami pembelajaran PPKn. Sehingga belum ada yang muncul dari sikap siswa untuk bertanggung jawab.

Hal ini pun ditinjau kembali pada hasil observasi menurut penelitian Pratomo (2023) di Sekolah Dasar Negeri 102 Cikudayasa dan Sekolah Dasar Negeri Rancamanyar 06 melalui wawancara kepada salah satu guru wali kelas, permasalahan yang sering muncul dari proses pembelajaran PPKn diantaranya menggunakan cara konvensional yang dimana masih menerapkan indoktrinasi atau sekedar hafalan, serta kurangnya inovasi dikarenakan minimnya media penunjang berbasis digital untuk menyampaikan materi tersebut. Dengan demikian, dari permasalahan ini dapat disimpulkan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar.

Salah satu sarana pembelajaran yang mungkin dapat menggugah minat siswa adalah media ludo. Alat bermain yang dikenal dengan nama ludo media sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun hingga sekarang dan dapat dinikmati oleh semua kalangan. Media ludo ini pun merupakan permainan dengan terdiri dari papan ludo, dadu, dan juga pion. Pion-pion ini berwarna biru,

merah, kuning, dan juga hijau. Biasanya, cara bermainnya adalah dengan mengocokkan dadu terlebih dahulu, dan pion yang dahulu mendapatkan angka enam berarti pion tersebut yang memulai permainan terlebih dahulu. Permainan ini dimainkan hingga pion-pion dalam kotak dapat memutar mengelilingi kotak besar dan masuk pada kotak kemenangan yang berada di tengah. Siapa yang dapat melajukan pion hingga semua pion dapat berada di kotak tengah sesuai warnanya, berarti dialah pemenangnya.

Seiring berjalannya waktu, media ini dikembangkan Media ini akhirnya diubah menjadi materi ludo digital yang disajikan dalam bentuk permainan. Modifikasi khas media ludo digital ini terdapat pada peraturan permainannya, menjadikannya menjadi media pembelajaran yang unik. Permainan dalam media pembelajaran yang bukan hanya berupa permainan ludo digital biasa, namun letak pada papan ludo tersebut berisi kartu soal pertanyaan-pertanyaan mengenai materi tanggung jawab siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Terdapat kebaruan maupun *rule of the game* dari media ludo digital ini yaitu, (1) Adanya pembeda materi pembahasan yakni materi tanggung jawab siswa kelas v sesuai dengan yang ada pada buku siswa tema dua. (2) Permainan ini dimainkan menggunakan satu buah dadu, yang dimainkan oleh 4 kelompok, yang dimainkan secara klasik. (3) Dalam permainan ini diselipkan beberapa pertanyaan mengenai tanggung jawab siswa dalam tiap kotak secara acak. (4) Adanya lkpd yang diberikan secara perorangan namun dikerjakan bersama dengan kelompoknya sembari bermain. (5) Permainan ini mengutamakan banyaknya point yang didapat, juga tentang siapa yang sampai lebih dahulu ke titik akhir. (6) Kemudian yang tidak dapat menjawab soal berarti tidak bisa melempar dadu pada putaran berikutnya sebagai hukuman yang diberikan. (7) Penilaian berupa point yang dikumpulkan dapat dilihat pada permainan hingga batas waktu yang telah ditentukan. (8) Apabila salah satu kelompok telah mencapai titik akhir, maka permainan dinyatakan selesai, dan untuk kelompok lainnya dinilai berdasarkan point yang didapat. (9) Permainan ini akan diberikan point berupa bintang sebagai *rewards*. 10) Jika permainan telah selesai, guru bersama siswa membahas soal yang ada pada *boardgame* ludo digital.

Mengacu pada penelitian sebelumnya, kini dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran ludo telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan

sebagai media pembelajaran PPKn (Nugroho, 2020). Tentunya media pembelajaran dalam bentuk permainan ini mempunyai tujuan tersendiri dalam pencapaiannya. Inovasi pendidikan melalui permainan digital ini memiliki beberapa nilai moral yang tersembunyi, diantaranya adalah:

- a) Permainan ludo ini mengajarkan kita untuk dapat bertanggung jawab dalam bermain hingga akhir bersama teman sekelompok.
- b) Pemain perlu menunjukkan sportivitas dalam memenangkan permainan, yang berarti menerima kemenangan dan kekalahan dengan bermartabat dan jujur.
- c) Masing-masing siswa akan memunculkan ide kreatif dirinya dalam mengatur taktik yang dapat dilakukan agar memperoleh kemenangan dalam bentuk kejujuran, dan dapat menjawab pertanyaan pada setiap papan yang dilewatinya (Silviani, 2022).

Atas dasar latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengusung judul “PENGEMBANGAN MEDIA LUDO DIGITAL MATERI TANGGUNG JAWAB SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SD” yang dapat menjadikan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran PPKn dan dapat menyeimbangkan diri dengan memanfaatkan teknologi pada abad 21. Peneliti berharap dengan penerapan yang benar media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana pengembangan media ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain media ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pencerahan mengenai cara terbaik dalam membuat dan mengembangkan materi pembelajaran digital khususnya ludo bagi siswa kelas V SD, mengetahui kelayakan penggunaan media ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar, serta dapat memberikan informasi respon pengguna yakni guru dan siswa pada saat implementasi media ludo digital pada pembelajaran PPKn materi tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengatasi dan menjawab rumusan masalah yang dapat meningkatkan informasi dan kemampuan yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan dan ketika menjadi pendidik di masa yang mendatang.

b. Bagi Pengguna

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengguna dalam pelaksanaan pembelajaran ketika di kelas, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital mata pelajaran PPKn materi Tanggung Jawab Siswa kelas V Sekolah dasar. Selain itu, hal ini dapat membantu siswa menjadi lebih mahir menggunakan teknologi digital dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Struktur laporan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri atas beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

B. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan mengenai Kajian Pustaka, didalamnya memuat teori mengenai variabel-variabel yang akan diteliti seperti: Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar, Tanggung Jawab, Media Pembelajaran, Pengembangan Media Ludo Digital.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Metodologi Penelitian didalamnya yang menguraikan metode dan model yang memuat desain penelitian yang akan dilakukan, termasuk beberapa komponen pelengkap lainnya yakni instrumen penelitian, partisipan penelitian, prosedur penelitian, dan teknik dalam mengumpulkan dan menganalisis data.

D. BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisikan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, berdasarkan hasil pengolahan analisis data yang disesuaikan dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

E. BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir berisi simpulan, implikasi serta rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan penelitian.