BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, siswa akan cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang terkesan monoton dan hanya begitu begitu saja. Terlebih lagi jika kita berbicara tentang materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang dengan mendengarnya saja sudah dapat menimbulkan rasa malas dan bosan bagi kebanyakan siswa. Apalagi jika siswa disajikan pada materi yang sulit untuk di hafal seperti teks Proklamasi, Pembukaan UUD 1945, Sumpah pemuda, dll yang biasanya materi-materi tersebut seakan harus di hafal oleh siswa sekolah dasar. PPKn juga berbicara tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara. Menurut (Anggraeni, 2019) Hak dan kewajiban selalu didasari oleh sila-sila pancasila yang memuat tingkah laku serta norma bangsa Indonesia. Jika anak mampu memahami kedua hal tersebut, maka bisa dipastikan bahwa anak akan mampu untuk berkembang menjadi warga negara yang baik dan juga dapat bertindak dengan benar serta cermat dalam mengambil setiap keputusan dalam hidup. Tak jarang siswa merasa kebingungan dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada materi tertentu seperti keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Hal ini dikarenakan begitu beragamnya keberagaman yang ada di Indonesia, entah itu tentang keragaman suku, budaya, ras, agama, bahasa, maupun adat istiadat yang tersebar luas di Indonesia.

Keragaman memiliki banyak sekali arti dan juga definisi. Namun secara garis besar, keragaman dapat kita sebut sebagai suatu hal yang berbeda-beda. Apabila keragaman dikaitkan dengan kehidupan sosial, maka dapat kita temukan beberapa pokok hal yang berbeda-beda namun terkait dengan aspek-aspek sosial. Keragaman tersebut terdiri atas agama, ras, bahasa, dan budaya yang berbeda. Faridah Hanum dan Setya Raharja (2011:114) mengungkapkan bahwa keragaman itu berpengaruh terhadap tingkah laku, sikap, serta pola pikir manusia. Sehingga manusia memiliki cara-cara (*usage*), kebiasaan (*folk ways*), aturan-aturan (*mores*) atau bahkan adat istiadat (*customs*) yang berbeda satu sama lain.

Namun pada kenyataan yang ada, pembelajaran yang ideal tidak gampang untuk diwujudkan karena para peserta didik tidak suka jika pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, apalagi pada pembelajaran materi keberagaman social ini sangatlah banyak dan susah untuk dihafal dengan cepat. Temuan peneliti berdasarkan observasi pada pembelajaran di kelas V SDN 207 Cibogo sendiri, belum bisa dikatakan bagus. Dengan tidak meratanya hasil dari ulangan akhir semester di tema mata pelajaran PPKn kemarin, yang mana hanya terlihat beberapa orang saja yang menonjol dan memperoleh nilai yang bagus, dengan tersajinya data dari 38 siswa hanya terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan sisanya 23 siswa masih berada di kisaran nilai KKM. Yang berarti pemahaman terkait keberagaman sosial dan kebinekhaan siswa disana telatif rendah, hanya berkisar 39,4% yang nilainya diatas KKM. Hal itu menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas V di SDN 207 Cibogo pada materi PPKn inimasih kurang. Penyebab terjadinya hal tersebut antara lain karena materi yang sulit dipahami ataupun siswa tidak dapat fokus dalam belajar. Terlebih pada tahun pembelajaran sekarang yang mengharuskan siswa melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau belajar dirumah melalui daring, dengan berbagai kendala yang ada di masih masing keluarga siswa, siswa dapat dengan mudah merasa bosan saat mengikuti pelajaran atau bahkan enggan untuk belajar. Tak jarang dalam proses pembelajaran siswa cenderung ikut-ikutan jawaban temannya dan seakan enggan untuk mencari jawaban lain untuk sekedar melengkapi jawaban temannya sebelumnya. Terbukti pada saat pembelajaran tentang keberagaman sosial pada tema 8 saat peneliti melakukan observasi dan praktek mengajar lapangan disana.

Untuk menghindari hal-hal tersebut seperti rasa bosan, kurang fokus dan malas saat belajar, diperlukan pengembangan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan keinginan dan antusiasme siswa dalam proses belajarnya. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menjadi salah satu alternatif untuk mewujudkan proses pembelajaran seperti yang tercantum pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 19 ayat 1, yang menyatakan bahwa : Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan

ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik. Dengan tujuan pendidikan nasional yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Cara untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas guru, aktivitas belajar, sosialisasi, fasilitas dan sumber belajar, lingkungan yang kondusif, dan partisipasi warga sekolah (Mulyasa, (2013:39) dalam Indayanti E N).

Guru saat ini dituntut untuk lebih kreatif dalam membawakan pembelajaran, contohnya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Bentuk dari media pembelajaran sendiri sangat beragam, dapat berupa media berbasis aplikasi digital, berbasis audio, audio-visual, dan realia/obyek yang semua itu sengaja dibuat untuk menunjang terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran telah banyak berevolusi dari yang sebelumnya sederhana, menjadi hal yang lebih modern dan lebih dapat menarik perhatian siswa. Untuk menunjang hal tersebut, penulis merancang sebuah media pembelajaran berbasis kartu permainan yang di padupadankan dengan permainan yang bernama *Truth or Dare*.

Permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu Truth dan kartu Dare. Pada kartu Truth berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban “Ya atau tidak”, sedangkan pada kartu Dare berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai berbagai alasan. Urutan permainan akan ditentukan dengan cara memutarakan sebuah botol di atas meja atau alat lainnya yang dapat menunjukkan arah dengan masing-masing ketua kelompok duduk di sekelilingnya, pemain yang mendapat giliran adalah pemain yang ditunjuk oleh botol yang telah diputarakan. Pemain pertama akan melemparkan koin untuk menentukan kartu apa yang akan mereka mainkan. Pertanyaan pada kartu yang telah dipilih akan dibacakan oleh kelompok lain dan kelompok pemain akan diberi waktu 90 detik untuk menjawab pertanyaan pada kartu permainan. Kartu dicetak

dengan kertas art paper dengan ukuran 8x6 cm disajikan dengan dua warna, warna merah untuk kartu *dare* dan warna biru untuk kartu *truth*.

Pentingnya penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan *Truth or Dare* ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada hasil belajar siswa, Taringan (2019).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Tarigan dan Saskia pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah”, permainan ini berhasil dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dengan hasil penelitian pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan hasil belajar siswa pada pretest yaitu 45,67 dan pada posttest yaitu 73,33.

Dengan pemahaman mengenai materi keberagaman sosial budaya di Indonesia yang cukup sulit untuk dipelajari oleh siswa, media pembelajaran kartu TOD ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengenal dan menghafal berbagai keberagaman yang ada, karena kartu tersebut khusus di desain untuk materi keberagaman sosial budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah umum penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar?”.

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan sebagai berikut:

Koswara Dinata, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana desain media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana pendapat ahli terkait hasil desain media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan pendapat ahli terkait hasil desain media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sebagai variasi media pembelajaran.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis kartu permainan ToD ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karakteristik keberagaman sosial budaya Indonesia dengan lebih seru dan menyenangkan sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk terus belajar. Permainan ToD juga bisa memasukan pertanyaan pertanyaan tentang pengetahuan umum yang

berhubungan dengan materi, sehingga siswa dapat menambah wawasan lebih luas.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis kartu permainan ToD ini dapat dijadikan sebagai referensi, dan media evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran jarak jauh dengan sedikit modifikasi. Khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis kartu permainan ToD ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dapat menjadi promotor dalam pengembangan media pembelajaran ToD ini untuk meningkatkan eksistensi sekolah dibidang pengemangan media pembelajaran terbaru.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran khusus dalam pengembangan media kartu permainan ToD pada materi keragaman sosial dan budaya Indonesia, sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang inovatif, dan harapannya media yang peneliti buat dapat dipakai di semua sekolah yang membutuhkan.