

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan 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. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan (Pristiwanti, 2022, hal. 7915). Pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh negara untuk menghasilkan sumber daya yang berkualitas khususnya bagi mereka yang mampu bersaing di era revolusi industri seperti saat ini. Apabila sistem pendidikan yang ada tidak berjalan sesuai sistematis maka output sumber daya manusia yang dihasilkan akan mengalami kegagalan. Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas hidup suatu bangsa ditentukan oleh faktor (Egok, & Febriandi, 2021,hal. 4214).

Pendidikan merupakan suatu proses dimana siswa mempengaruhi adaptasi terhadap lingkungan. Proses pendidikan melibatkan perubahan pengetahuan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menunjang proses kehidupan seseorang. Seiring berjalannya waktu, berbagai tuntutan hidup ditimpakan, oleh karena itu

untuk bersaing di era ini diperlukan talenta manusia yang berkualitas. (Ilmiah,dkk, 2022, hal. 36)

Pendidikan sekolah dasar dapat dijelaskan sebagai proses pengembangan keterampilan dasar setiap siswa, dimana setiap siswa belajar secara aktif berkat motivasi internal dan suasana yang kondusif untuk mengembangkan diri secara optimal.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa dan sumber belajar pada satuan lingkungan Pendidikan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat menjadi terjadi perolehan ilmu pengetahuan, dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk bantu siswa agar dapat belajar dengan baik (Ubabuddin, 2019, hal. 18).

Peran guru dalam membentuk dan membentuk sikap serta nilai moral siswa sekolah dasar tentunya sangat penting. Namun pembentukan sikap dan nilai moral pada diri siswa tidak mungkin terjadi jika siswa itu sendiri tidak memahami konsep nilai dan moral. Konsep nilai dan moral sepenuhnya tercakup dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang fokus pada pengembangan warga negara yang memahami dan menerapkan hak dan tanggung jawab untuk menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas, dan berprinsip. Amanat Pancasila dan UUD 1945. (Ina,dkk, 2020, hal. 418)

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu program Pendidikan yang mempunyai ruang lingkup yang relatif luas dan mencakup sedikitnya tiga domain pada proses Pembangunan karakter, yakni secara konseptual. Pendidikan kewarganegaraan berperan dalam mengembangkan konsep- konsep dan teori,

secara kurikuler. Pendidikan kewarganegaraan mengembangkan sejumlah program pendidikan dan model implementasinya dalam mempersiapkan siswa sebagai insan dewasa yang berkarakter melalui forum – forum Pendidikan, dan secara sosial kultural Pendidikan kewaragnearaan melaksanakan proses pembelajaran kepada masyarakat supaya menjadi warga negara yang baik (Lisnawati, 2022, hal. 652).

Namun banyak anak yang tidak tertarik atau termotivasi untuk belajar karena metode pembelajaran yang tidak menarik dan tidak memuaskan kebutuhan dan minatnya. Metode pengajaran tradisional, seperti ceramah dan tanya jawab, seringkali gagal mendorong partisipasi aktif dan kreatif anak dalam pembelajaran. Akibatnya, anak menjadi pasif, bosan, atau apatis terhadap materi-materi kewarganegaraan / Pendidikan Pancasila.

Guru di sekolah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar meningkatkan minat belajar pada siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran berperan dalam menyampaikan pesan dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa agar minat belajar pada siswa meningkat dalam pembelajaran PPKN. (Mahmud,dkk, 2023, hal. 5).

Oleh karena itu diperlukan kreativitas pendidik dalam membuat media pembelajaran agar marteri lebih mudah dipahami dan tentunya menjadikan pembelajaran agar materi lebih dipahami dan tentunya menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pada tuntutan pembelajaran pada abad 21, guru mampu

diharapkan mendesain pembelajaran yang melibatkan peran siswa di kelas, cara yang diterapkan oleh guru misalnya adalah dengan belajar sambil bermain sehingga belajar tidak terbebani oleh siswa melainkan belajar menjadi hal yang sangat menyenangkan (Permanda, 2020, hal. 19). Salah satu bentuk permainan yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran PPKN agar meningkatkan minat belajar siswa adalah *Board Game* (Nurfaizah, 2021, hal. 124). *Board game* berasal dari Bahasa Inggris, *board* yang berarti papan dan *game* yang berarti permainan, dimana bagian permainannya ditempatkan, dipindahkan atau di gerakan dalam permukaan yang sudah ditandai atau dibagi berdasarkan aturan. *Board game* merupakan permainan yang dapat di gunakan secara berkelompok.

Board game adalah permainan yang dilakukan pada bidang datar sebagai tempat bermain. Menurut putri menjelaskan bahwa *board game* yaitu salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan dan dimainkan secara berkelompok (Maryanti, 2021, hal. 4214). Penggunaan board game membantu siswa lebih memahami dan mengingat materi belajar dalam suasana nyaman (Triastuti, Akbar, & Irawan, 2017, hal. 1344)

Berdasarkan hasil dari informasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada guru kelas IV SDN 229 Palembang yang berada di Jalan. Tegal Binangun, Plaju Darat, Kec. Plaju, kota Palembang, Sumatera Selatan. Bahwa penggunaan media pembelajaran *board game* belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran di kelas ditemukan beberapa permasalahan, yaitu terbatasnya

media yang digunakan dalam proses pembelajaran, kurang nya minat belajar siswa tentang pembelajaran pkn.

Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media *board game* berupa monopoli karena di sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran *board game* monopoli dalam materi gotong royong di lingkup kecamatan dan masyarakat pada pembelajaran PPKN kelas IV semester II .

Berdasarkan permasalahan di atas yaitu kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKN, kurang nya minat belajar siswa pada pelajaran PPKN materi gotong royong di lingkup kecamatan, media pembelajaran yang digunakan belum variasi karena terbatasnya ketersediaan media .

1.2. Identifikasi Masalah

Pada permaaslahan tersebut yang telah di jelaskan di atas, peneliti menjelaskan beberapa msalah yang berkenan dengan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan teori pada peneliti tersebut dapat diuraikan bahwa:

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran PPKN di Kelas IV SD N 229 Palembang.
2. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran di kelas IV SD N 229 Palembang
3. Kurangnya minat belajar siswa proses pembelajaran PPKN .

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan , maka mengingat luasnya masalah dan keterbatasannya waktu, serta kemampuan penulis. Maka perlu adanya Batasan masalah.

- a. Siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu anak kelas IV SDN 229 Palembang.
- b. Terbatasnya media yang di gunakan dalam proses pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa tentang pembelajaran pkn.

1.4. Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV mata pelajaran PPKNSDN 229 Palembang, yang valid, praktis dan efektif ?

1.5. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *board game* pada mata pelajaran PPKN materi gotong royong di lingkup kecamatan kelas IV SDN 229 Palembang.

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini di perlukan bisa memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian di lihat dari segi teoritis dan praktis.

a. Manfaat teoritis

Pengembangan media *board game* untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD N 229 Palembang. Serta sebagai bahan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi produksi atau penyediaan dan pemanfaatan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Siswa

Melalui media *Board game* siswa dapat belajar mata pelajaran Pkn dengan;

- a. Meningkatkan minat belajar siswa melalui permainan papan.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Siswa dapat dengan mudah memahami materi pada saat proses pembelajaran PPKN.

- d. Pembelajaran melalui media lebih efektif karna dapat menimbulkan semangat belajar pada siswa.

2. Bagi Guru

Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran board game untuk ;

- a. Membantu kesulitan siswa pada pembelajaran PPKN.
- b. Memberikan wawasan mengenai pembelajaran yang menyenangkan
- c. Meningkatkan belajar siswa pada proses pembelajaran
- d. Memberikan inovasi belajar supaya pembelajarn tersebut tidak terlalu monoton.

3. Bagi Sekolah

Media *Board game* menjadi referensi bagi peningkatan kualitas pembelajaran dengan adanya inovasi baru dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Hasil peneltiaan dan pengembangan ini bisa :

- a. memberikan pengetahuan dalam pengembangan media *Board game* pada mata pelajaran PPKN kls IV SD N 229 Palembang.
- b. Penelitian ini sebagai bahan rujukam dan pertimbangan buat pengemangan media pembelajaran pada ruang lingkup yang lebih

luas dan pembahasan yang lebih mendalam guna untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.7. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media *board game* monopoli yang didesain menggunakan kertas print dan dilapisi dengan papan triplek
2. Pada *board game* monopoli tersebut berisi materi gambar – gambar tentang gotong royong di lingkungan kecamatan, desa.
3. Di papan *board game* monopoli terdapat beberapa kartu yaitu ada kartu informasi, kartu soal, kartu jawaban, dan kartu kesempatan