

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia masih tergolong negara berkembang hingga saat ini. Standar pendidikan di Indonesia merupakan salah satu hal yang berkontribusi terhadap reputasi negara sebagai negara berkembang. Tujuan pendidikan adalah untuk membekali generasi berikutnya dengan keterampilan yang diperlukan untuk menerima dan menghadapi perubahan zaman global. Dengan demikian, untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka pendidikan harus diselenggarakan semaksimal mungkin. Inovasi di bidang teknologi memberikan pengaruh pada bidang pendidikan (Nurrita, 2018).

Belajar adalah sebuah proses komunikasi. Tiga pemain utama yang selalu terlibat dalam komunikasi: pengirim pesan, juga dikenal sebagai instruktur, penerima pesan, juga dikenal sebagai siswa, dan siswa itu sendiri, yang biasanya menyediakan materi pembelajaran (Tarigan & Saskia, 2019). Tidak dapat dipungkiri pentingnya guru dalam proses pendidikan dan pembelajaran yang terjadi di sana. Guru dianggap memiliki dampak yang penting pada proses pembelajaran siswa di ruang kelas, terutama dalam hal menciptakan sikap positif terhadap pembelajaran, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan kemandirian dan penalaran intelektual yang sehat, serta menciptakan lingkungan yang mendukung keberhasilan di lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk menyajikan pengalaman belajar yang menarik, kreatif, dan berhasil bagi siswanya sebagai pendidik di sekolah. Salah satu langkah tambahan yang dapat diambil oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.

Efektivitas kegiatan belajar mengajar akan sangat meningkat jika fokusnya tidak hanya pada penguasaan materi yang diajarkan oleh siswa, tetapi juga pada internalisasi materi agar tertanam dalam kehidupannya, menjadi nurani, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Zuhri et al., 2020)

mengatakan bahwa media pembelajaran baru diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang berhasil. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung akan menjadikan materi jauh lebih bermakna. Siswa berpartisipasi dalam percakapan kelas dengan guru dan siswa lain selain mendengarkan dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan konten untuk belajar banyak. Ketika siswa terlibat aktif dalam pendidikannya, mereka akan belajar lebih banyak dan lebih mudah memahami ide-ide yang terkandung dalam materi pelajaran.

Siswa yang belajar dengan cara yang membosankan atau tidak menarik pada akhirnya akan menjadi bosan. Selain itu, sebagian besar siswa mungkin akan apatis dan bosan hanya dengan mendengarkan topik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Terlebih lagi, ketika anak-anak diberikan materi yang sulit diingat, seperti teks Proklamasi, Pembukaan UUD 1945, Sumpah Pemuda, dan lain-lain, sering kali siswa sekolah dasar seolah-olah diharapkan untuk menghafalkan hal-hal tersebut. PPKn juga membahas tentang tanggung jawab dan hak warga negara. Asas Pancasila yang meliputi adat istiadat dan perilaku masyarakat Indonesia menjadi landasan bagi segala hak dan kewajiban. Dapat dipastikan bahwa anak-anak yang memahami kedua konsep ini akan tumbuh menjadi warga negara yang baik dan mampu bertindak secara moral dan bertanggung jawab dalam mengambil keputusan dalam hidup. (Anggeriani & Paksi, 2019).

Dari jenjang pendidikan dasar hingga tinggi, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diajarkan di sekolah-sekolah Indonesia. Hal ini dikarenakan PPKn memiliki nilai-nilai yang mencakup pembentukan moral, sikap, karma, perjuangan heroik dalam meraih kemerdekaan Indonesia, pemahaman hukum yang berlaku, pemahaman hak dan kewajiban warga negara, serta memupuk rasa cinta terhadap tanah air dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tujuan dari PPKn adalah menciptakan warga negara yang cerdas, berbudi pekerti baik, dan mampu mendukung keberlanjutan bangsa dan negara.

Saat ini, pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan pengetahuan, misalnya dengan memanfaatkan sumber belajar yang menarik dan interaktif. Jenis media pembelajaran sendiri sangat bervariasi; media tersebut meliputi media audio visual, berbasis aplikasi digital, berbasis realia/objek, dan berbasis audio. Semua jenis media ini sengaja dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih berhasil dan efisien. Kesederhanaan media pembelajaran di masa lalu telah membuka jalan bagi sesuatu yang jauh lebih canggih dan menarik perhatian anak-anak. Penulis membuat alat pembelajaran berbasis kartu permainan dan memasangkannya dengan permainan *Truth or Dare* untuk mendukungnya. Permainan kartu kuartet, berdasarkan temuan dari Z. Zulfikar & Azizah (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet efektif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Jerman, dan permainan kartu paling berpengaruh terhadap sikap siswa yaitu media permainan kartu *Truth or Dare*.

Truth or Dare (TOD) merupakan permainan yang menggunakan dua kartu dan dimainkan secara berkelompok. Dua kartu tersebut adalah kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Soal pada kartu kebenaran hanya boleh mempunyai jawaban "Benar" atau "Salah", sedangkan soal pada kartu tantangan hanya boleh mempunyai penjelasan atau keterangan disertai alasan. Koin digunakan dalam permainan; satu sisi diberi tanda T untuk "Kebenaran", sedangkan sisi lainnya diberi tanda D untuk "Berani". Tahap pertama permainan yang disebut hompimpa diselesaikan oleh masing-masing kelompok untuk menentukan urutan permainan. Untuk menentukan kartu mana yang akan diterima, kelompok pertama akan melakukan pengundian terlebih dahulu. Sekelompok pemain memiliki waktu lima belas detik untuk berbicara dan menjawab pertanyaan. Untuk kartu kebenaran, Anda menerima 50 poin jika Anda dapat merespons, dan untuk kartu tantangan, Anda dapat menerima hingga 100 poin. Jika Anda tidak dapat merespons, Anda tidak menerima apapun (Hibra & Soejoto, 2017).

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan pada Kelas V di MIM 10 Tlogosadang, ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menangkap dan

mengingat materi pembelajaran. Karena hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media permainan *TOD* yang merupakan media yang sangat berguna untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dapat memberikan umpan balik positif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efisien. Selain itu, media permainan dapat menggugah rasa ingin tahu siswa dalam belajar sehingga membuat mereka bersemangat untuk belajar baik secara mandiri maupun berkelompok. Oleh karena itu diharapkan siswa dapat belajar sebanyak-banyaknya menggunakan media permainan *TOD*, yang akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa (Tarigan & Saskia, 2019).

Dampak positif pengembangan media pembelajaran *TOD* ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Rahmi & Yogica (2021), bahwa permainan kartu kebenaran atau tantangan adalah alat pendidikan berharga yang dapat dikembangkan dan diajarkan kepada anak-anak. Selain itu penelitian lain membuktikan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan tinggi terhadap media *Truth Or Dare* (Nasrudin et al., 2020b). Astuti et al., (2022) dalam penelitiannya membuktikan bahwa media *TOD* valid, praktis dan memiliki efek potensial untuk pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar. Beberapa penelitian terbut telah menyebutkan keunggulan media *TOD* dan efek potensialnya terhadap pembelajaran, namun belum ada yang membahas bagaimana tingkat partisipasi aktif peserta dalam pembelajaran dan bagaimana pengaruhnya terhadap daya ingat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Kartu *TOD* Pada Pembelajaran PPKn Kelas V MIM 10 TLOGOSADANG”. Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan penggunaan media kartu *TOD* dapat memberikan kontribusi positif dalam mengenal dan mengingat berbagai bentuk keberagaman, dan materi gotong royong dalam keberagaman di Indonesia yang akan memberikan mereka tantangan dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan pandangan mendalam mengenai bagaimana pendekatan

pembelajaran inovatif dapat memberikan dampak positif pada minat belajar siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah.

B. Rumusan masalah

Sesuai dengan judul dari Latar Belakang Masalah di atas maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas media permainan *TOD* pada mata pelajaran PPkn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media permainan *TOD* pada mata pelajaran PPkn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG?

C. Tujuan

Sehubungan dengan perumusan masalah di atas, maka penulis mengemukakan beberapa tujuan di antaranya :

1. Mendeskripsikan validitas media permainan *TOD* pada mata pelajaran PPkn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG.
2. Mendeskripsikan respon siswa dan guru terhadap media permainan *TOD* pada mata pelajaran PPkn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG.

D. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hal ini bertujuan agar dengan menggunakan media permainan, siswa akan merasakan pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih menarik. Hal ini juga diharapkan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar lebih banyak, baik secara individu maupun kolaboratif, guna memperluas pengetahuannya.
2. Sumber belajar ini diharapkan dapat menjadi pengganti dan sumber referensi bagi para pendidik dalam menjalankan strategi pengajaran yang produktif dan berhasil.
3. Untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa, media pendidikan ini diharapkan dapat menjadi alat komunikasi yang berguna di dalam kelas.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah suatu proses atau tata cara yang digunakan untuk menjadikan sesuatu menjadi lebih baik, sedangkan penelitian diartikan sebagai suatu kegiatan yang meliputi pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian fakta secara sistematis dan obyektif untuk menghasilkan prinsip-prinsip umum (Dewi et al., 2018). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan desain produk baru, menguji efektivitas produk, dan mengembangkan produk baru

Pengembangan, atau penelitian dan pengembangan, adalah Metode logi penelitian yang bertujuan untuk menjadikan suatu produk lebih baik dengan mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan khusus dan menguji kemanjuran, kepraktisan, dan validitasnya untuk memastikan dapat digunakan secara tepat dalam lingkungan pendidikan (Haristah et al., 2019).

2. Media pembelajaran

Dalam bahasa Latin, “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara antara sumber pesan dan tujuannya (Susanti, 2020). Media dapat digunakan sebagai saluran untuk menyebarkan informasi atau pesan kepada individu lain. Menurut Puspita (2017) media Pembelajaran adalah suatu teknik yang membantu pembaca memahami pesan yang disampaikan kepadanya (Norita, 2020),. Media yang dipilih harus benar-benar efisien dan efektif. Dibandingkan dengan lembar kerja atau buku teks, guru kini harus lebih kreatif dalam menciptakan sumber belajar yang menarik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menggugah emosi, gagasan, dan keterampilan atau kemampuan siswa guna menunjang proses belajarnya yang sebenarnya. Pemanfaatan media pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong aktivitas belajar, dan memberikan dampak psikologis. Tingkatkan pemahaman

siswa dengan menyediakan konten yang menarik, mempermudah interpretasi data, dan memadatkan materi pelajaran. Berbagai keuntungan belajar melalui media.

3. *Truth or Dare (TOD)*

TOD berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kebenaran yang berarti keberanian, dan berani yang berarti kebenaran (Hayatillah, 2021). Ada dua jenis kartu dalam permainan "matematika kebenaran atau tantangan". khususnya, kartu kebenaran dan keberanian, yang memiliki pertanyaan. Kartu kebenaran punya pertanyaan dengan kesimpulan "ya" atau "tidak", sedangkan kartu tantangan Pertanyaan-pertanyaan tertentu memerlukan tanggapan yang pasti dalam bentuk penjelasan atau pembenaran yang masuk akal.

TOD merupakan salah satu permainan terkenal yang berisi teka-teki berupa tugas yang harus diselesaikan dan soal yang harus dijawab dengan jujur. Bagi pelajar, *TOD* mempunyai daya tarik tertentu karena bisa memberikan informasi dan tes berupa soal-soal sulit dengan tujuan mendapatkan poin terbanyak. agar dapat berkembang menjadi media pembelajaran pengganti yang menumbuhkan pembelajaran efektif menyenangkan. *TOD* merupakan pendekatan pembelajaran yang menurut Herlina.