

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Standar Nasional Pendidikan Indonesia dibagi atas dua kelompok. Dua kelompok tersebut terdiri dari berbagai mata pelajaran. Grup A adalah topik universal, sedangkan Grup B adalah topik lokal. Mata pelajaran (PPKn) berada pada golongan umum A dan sangat penting dalam membangun masyarakat Indonesia yang terpuji. (PERMENDIKBUD RI Nomor 35 Tahun 2018).

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang menjadikan dasar negara dan konstitusi sebagai dasarnya yang berlandaskan pada nilai religius, budaya Indonesia dan peka terhadap kebutuhan perkembangan masa. Dengan demikian kekayaan budaya bangsa merupakan landasan pelaksanaan pendidikan nasional.

Faktanya pendidikan tidak bisa dipisahkan dari budaya oleh karena itu budaya harus dicampurkan ke dalam pembelajaran seperti media pembelajaran. Budaya bisa dalam bentuk budaya nasional maupun budaya lokal. Siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan apalagi siswa yang tinggal di pedesaan, karena keseharian mereka sudah terbiasa dengan permainan tradisional setempat.

PPKn mencakup tiga aspek yang sangat penting bagi guru agar siswa menjadi insan yang baik, yaitu pengetahuan kewarganegaraan, meliputi pengetahuan hukum, moralitas dan politik, teori dan konsep, keterampilan kewarganegaraan, dan lain-lain. kemampuan dan kepedulian terhadap

keberadaan bangsa dan negara, karakter kewarganegaraan yang merupakan sifat-sifat kepribadian negara yang harus dilihat dari wataknya, karakter masyarakat ini penting dalam mata pelajaran kewarganegaraan (Muchtaron, 2012).

(Riza et al., 2017) Siswa merupakan pribadi yang unik, keunikan tersebut dilihat karena setiap peserta didik memiliki keahlian diri dan peluang yang berbeda beda dari tiap individunya. Setiap pribadi tidak memiliki potensi diri dan kemampuan yang sama. Dengan demikian menjadi tantangan bagi pendidik dalam mehamami siswanya.

Beberapa pengajar PPKn seringkali hanya menjadi tempat untuk menyampaikan materi kepada siswa karena korespondensi hanya terjadi dalam satu sisi saja dalam artian pembelajaran hanya terfokus pada guru dan peserta didik tidak dapat menuangkan pikiran dan gagasannya sehingga peserta didik sering merasakan kebosanan dalam pembelajaran, hal ini mengakibatkan pembelajaran yang kurang bermakna yang membuat siswa tetap aktif belajar.

Persoalan tersebut tentu membawa masalah tersendiri bagi Guru dan siswa masa depan, karena materi PPKn sangat diperlukan bagi peserta didik supaya menjadi warga negara yang kreatif, aktif dan inovatif, perlu belajar lebih dari sekadar menggunakan media tradisional seperti papan tulis, spidol, Namun demikian, media pembelajaran yang inventif diperlukan agar yang lain tertarik dan energik dalam mengikuti pembelajaran PPKn.

Media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, media tersebut diperlukan tenaga pendidik dalam bekerja dengan menyampaikan pengetahuan termasuk materi pembelajaran. Pengajar perlu melibatkan media pembelajaran

dalam sistem bantuan untuk bekerja dengan penyampaian materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran menjiwai penalaran, pertimbangan, kapasitas dan kemampuan. Dipercaya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dengan berbagai peluang untuk berkembang di sekolah dapat lebih efektif mengenali dan mengingat sistem pertunjukan dalam jangka panjang. (Tafonao, 2018).

Pembelajaran PPKn memerlukan adanya inovasi media menggunakan teknik, sistem dan strategi pembelajaran yang pas, dengan mcita cita agar terwujudnya pemahaman materi yang efektif yang disampaikan oleh pengajar. Media pembelajaran yang konvensional dan tidak bervariasi membuat siswa tidak tertarik bahkan sungkan untuk belajar PPKn. Hal itu membuat tujuan pembelajaran PPKn tidak tercapai.

Media merupakan sarana untuk menyampaikan berita, pengetahuan atau kabar bahkan pesan dari sumbernya kepada penerima pesan sebagai penjelasan akan pentingnya pesan tersebut. Perangkat fisik atau non-aktual yang sengaja digunakan oleh pengajar sebagai media untuk bekerja sama dengan peserta didik dalam memahami materi, sehingga sistem pembelajaran menjadi produktif dan menarik, dan siswa akan muncul pada pembelajaran merupakan defenisi dari media pembelajaran. materi semua lebih cepat dan produktif, lengkap, dan pemanfaatan media pembelajaran akan menarik keuntungan siswa dalam belajar. (Musfiqon, 2012).

Menurut Gerlach dan Ely dalam jurnal (Arsyad, 2016) ada tiga karakteristik media pembelajaran, yaitu yang pertama adalah kemampuan untuk

menyimpan, merawat suatu informasi yang membutuhkan waktu lebih lama dapat tersampaikan kepada siswa dalam waktu singkat yang disebut dengan ciri manipulatif, dan ketiga, memungkinkan media untuk mencerminkan suatu kejadian kepada beberapa siswa secara bersamaan melalui ruang, dan memiliki rangsangan pengalaman yang tepat dari peristiwa tersebut, yang disebut karakteristik distribusi.

(Rahman & Tresnawati, 2016) permainan yang mendidik merupakan permainan yang dimana dibuat guna menstimulus cara berpikir siswa. Game edukasi mampu mempengaruhi kemampuan memahami materi dan kefokusannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak macam diantaranya yaitu game edukasi, penggunaan game edukasi dengan maksud mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.

(Sari & Listyaningsih, 2020) dalam jurnalnya mengatakan jenis media pembelajaran game simarun yang dibuat dalam penelitiannya adalah hasil pengembangan dari permainan tradisional yang dimodifikasi sedemikian rupa. Sebagaimana ditunjukkan oleh (Seels dan Glasgow dalam Musfiqon, 2012) media pembelajaran dibagi menjadi dua bagian, yaitu konvensional dan tradisional dengan inovasi terbaru, dan faktanya media game edukasi simarun termasuk permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi permainan tradisional dengan inovasi terbaru atau mutakhir karena menggunakan baner dan peralatan lainnya.

Dengan media pembelajaran simarun diharapkan memiliki pilihan untuk membangun keunggulan siswa dalam belajar dan memiliki pilihan untuk memberikan kesempatan pertumbuhan yang luar biasa, sehingga siswa lebih memahami materi dan akan mengingatnya untuk waktu yang cukup lama.

Game edukasi simarun sebagai media pembelajaran akan mempermudah pengajar dalam menjelaskan maksud dan makna dari materi pembelajaran supaya lebih konkrit. Simarun akan segera mempertemukan siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Game edukasi simarun yang termasuk jenis dari media pembelajaran, dipandang penting untuk diterapkan, mengingat media pembelajaran tradisional seperti permainan dapat mendorong siswa untuk dinamis secara lugas dalam proses belajar mengajar sehingga tidak hanya pendidik mengambil bagian dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Media pembelajaran game SIMARUN yang merupakan sejenis game akan membuat siswa mengembangkan keunggulannya dalam belajar dan tidak cepat merasa lelah saat berkonsentrasi pada materi pembelajaran yang sulit diingat dan cenderung membosankan bahkan tidak menarik untuk dipelajari. Hal ini karena belajar dan bermain akan memberikan pengalaman baru. Dalam permainan SIMARUN, setiap pemain pengganti dalam kelompoknya akan bersaing untuk menjadi juara.

Sesuai dengan hasil penelitian (Siskawati et al., 2016) yang memaparkan media pembelajaran yang bersifat permainan yang mendidik sangat cocok digunakan selama proses belajar mengajar, karena belajar dan bermain membuat

suasana kelas lebih hidup, sedangkan (Rohayati et al., 2019) mengungkap bahwa game edukatif adalah permainan yang diselenggarakan dengan memasukkan materi pembelajaran sehingga anak-anak dapat merasa bahagia dan lebih memahami materi.

Game edukasi simarun memiliki cara prosedur permainan yaitu siswa dibagi menjadi lima kelompok lalu duduk disusun berdasarkan kelompok layaknya permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi. Dalam papan main game edukasi simarun terdapat kotak kotak soal dan materi pada tiap tahapan yang tahapan tersebut ditentukan oleh dadu yang dikuncang bergiliran oleh setiap kelompok. Ada game edukasi simarun juga terdapat kartu soal dan materi yang didapati oleh tiap kelompok sesuai dengan kuncangan dadu nya, kelompok yang paling cepat sampai keatas , atau berhasil menjawab semua soal maka menjadi pemenangnya dan diberikan nilai atau hadiah dari gurunya.

Memahami materi merupakan hal penting yang menjadi tujuan dasar terwujudnya keberhasilan dalam pembelajaran. Pemberian materi oleh guru kepada siswa tidak hanya bersifat hapalan namun siswa harus memahami konsep dari materi tersebut, dengan berhasilnya memahami materi maka siswa dengan mudah dapat menjelaskan, merangkum, merumuskan sesuatu. PPKn merupakan mata pelajaran yang berisikan materi yang bersifat penjelasan yang mana penjelasan tersebut saling berkaitan. Pemahaman berasal dari kata paham yang dalam KBBI diartikan yaitu “mengerti benar” (Masjudin, 2017).

Selain dari penjelasan diatas pemahaman juga dapat dimaknai sebagai kesanggupan individu dalam mencerna suatu konsep atau memaknai suatu

konsep. Pemahaman juga dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk mendefinisikan pendapatnya sendiri. Siswa dinilai paham akan materi jika siswa dapat menerangkan suatu pengetahuan yang berasal dari buku ataupun sumberlainnya yang mampu ia defenisikan dengan bahasanya sendiri. (Atwi Suparman, 2012:138) merumuskan bahwa indikator pemahaman materi adalah menjelaskan, menguraikan, merumuskan, merangkum, menyimpulkan dan menerangkan.

Dari defenisi-defenisi yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi adalah kemampuan penguasaan peserta didik akan suatu materi pembelajaran yang mana olehnya siswa dapat menjelaskan,menerangkan akan materi yang siswa pahami dengan kategori nilai sebagai berikut

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
0-25	Tidak Memahami
26-50	Kurang Memahami
51-75	Cukup Memahami
76-100	Memahami

Berdasarkan dengan hasil tes yang dilakukan penulis dengan membagikan soal kepada 162 siswa kelas VIII yang terdiri dari 6 kelas, diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Hasil Tes Kemampuan Awal Memahami Materi PPKn Kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi**

No	Indikator Kemampuan Memahami Materi	Jumlah Skor Per-Kelas						Skor	Predikat
		VIII A	VIII B	VIII C	VIII D	VIII E	VIII F		
1.	Mampu Menjelaskan materi	70	66	50	47	35	36	66%	Cukup Memahami
2.	Mampu Menguraikan materi	72	62	51	43	36	35	62%	Cukup Memahamii
3.	Mampu Merumuskan materi	65	60	50	49	34	33	50%	Kurang Memahami
4.	Mampu Merangkum materi	61	60	53	44	33	32	46%	Kurang Memahami
5.	Mampu Menyimpulkan materi	65	61	47	45	35	34	35%	Kurang Memahami
6.	Mampu Menerangkan materi	63	64	47	44	35	35	34%	Kurang Memahami
<b>Jumlah</b>		<b>293</b>							
<b>Rata-rata</b>		<b>49%</b>							<b>Kurang Memahami</b>

Sumber: Tes Kemampuan awal

Dari data kemampuan siswa dalam memahami materi diatas atas sangat baik dapat dilihat bahwa ketercapaian kemampuan siswa dalam memahami materi kelas VIII SMP N 11 Muaro Jambi hanya mencapai 49% hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan memahami materi siswa dan kurang bervariasinya media pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang dan uraian permasalahan tersebut, penulis hendak melaksanakan penelitian yang berjudul **Pengaruh Penerapan Media**



# **Pembelajaran Game Edukasi SIMARUN terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi PPKn pada Kelas VIII di SMP N 11 Muaro Jambi.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penulis mengidentifikasi berbagai macam permasalahan dalam penelitian ini yang dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Saat berlangsungnya pembelajaran didalam kelas penulis mengamati bahwasanya pembelajaran PPKn pada kelas VIII masih menerapkan atau menggunakan media pembelajaran yang lama seperti papan tulis dan spidol, penulis juga memperhatikan situasi pembelajaran di dalam kelas terlihat membosankan karena siswa tidak terlibat aktif dalam artian tidak berperan serta dalam pembelajaran. Pembelajaran hanya terfokus pada satu arah dan tak sedikit penulis jumpai siswa yang mengantuk dikarenakan bosan mengikuti pembelajaran.
- 2) Penggunaan metode pembelajaran masih kurang variatif karena masih terfokus pada metode ceramah.
- 3) Sumber belajar yang kurang mendukung kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran berlangsung Tidak ada media pembelajaran lain seperti makalah, majalah, berita kasus, film/rekaman yang berhubungan dengan topik. Sumber belajar siswa hanya menempel pada buku pegangan pendidik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah diperlukan guna penelitian ini tidak melebihi batas atau keluar koridor maka berdasarkan pertimbangan diatas maka peneliti melakukan penelitian ini dengan hanya terfokus pada Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi SIMARUN Terhadap Kemampuan siswa dalam memahami materi PPKn Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Muaro Jambi.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dengan batasan masalah diatas maka permasalahan mendasar yang terdapat pada penelitian ini yaitu : Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi SIMARUN Terhadap Kemampuan siswa dalam memahami materi PPKn Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Muaro Jambi

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam melakukan penelitian tentunya memiliki tujuan, tujuan artinya cita cita atau kehendak yang akan dicapai dengan diadakannya penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan variabel X dalam hal ini game edukasi simarun terhadap variabel y yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi setiap individu yang membacanya baik secara teoretis ataupun peraktis.

### **1.6.1. Secara Teoritis**

Sebagai pedoman bagi para penulis yang akan meningkatkan informasi tentang media pembelajaran. penelitian ini diandalkan sebagai bahan untuk korelasi, pemikiran, dan kemajuan bagi para penulis masa depan dan masalah terkait atau komparatif.

### **1.6.2. Secara Praktis**

#### a. Bagi penulis

Penulis berharap supaya penelitian ini dipakai sebagai perangkat untuk menerapkan pengetahuan dan teori mengenai pendidikan di perguruan tinggi, serta memberikan informasi tambahan dimasa yang akan datang.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bagian dari bahan renungan dan sumber informasi yang sehingga dapat digunakan oleh pengajar dalam system belajar mengajar, terkhusus yang berkaitan dengan media pembelajaran *game* edukatif sehingga mampu menjadi pilihan dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi lebih lanjut.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah mengatasi permasalahan khususnya kemampuan siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, sikap professional pendidik dan kependidikan dalam bekerja meningkat, dan mendorong

kreatifitas bagi pendidik dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran SIMARUN dalam iklim sekolah, sehingga menciptakan peluang bagi meningkatkan kualitas pendidikan/sikap positif terhadap pembelajaran kedepannya.

## **1.7. Definisi Operasional**

### **1.7.1. Game edukasi SIMARUN**

Merupakan hasil dari pengembangan permainan tradisional monopoli yang dimodifikasi dan didesain semenarik mungkin. Game edukasi simarun ini dimainkan diatas banner berukuran 60 cm x 60cm yang sudah didesain dengan segi lima yang berisi kotak soal dan materi.

### **1.7.2. Kemampuan siswa dalam memahami materi**

Kemampuan siswa dalam memahami materi adalah pemahaman siswa dalam menjelaskan, menguraikan, merangkum, menerangkan materi pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan indikator pemahaman materi yang dirumuskan oleh Atwi Suparman,