BAB
IPENDAHULUA
N

A. LatarBelakang

Pendidikan merupakanhalyang sangatpentingbagisetiaporangkarena dapatmemberikanbanyakwawasandanpengetahuanyang bergunabagi kehidupan.Salahsatu aktivitasdalampendidikan adalahbelajar,yaitusuatu prosesyang dilakukanolehsetiaporang untukmendapatkanperubahantingkah laku. Setiap orangmemiliki carabelajarmasing-masing.

Bahkanbelajar jugabisamenjadimomok yangmenakutkanbagisebagian siswaataupelajar.Sistembelajarmengajaryang monotonbisamenyebabkan siswa mudah bosan sehingga ilmu yang disampaikan tidak dapat diterima denganbaik.Halini dibuktikandenganadanya siswa yangmembolossaat sekolahatau jampelajarankarenamerasamalasbelajardanlebihsenang menghabiskanwaktuuntuk bermain*game*.

Kemajuan teknologi telah merubah segalanya, dulusebelum adanya kemajuanteknologipelajar lebihsering dirumahuntukbelajar,sekarang semua telahberubah,sejakadanyakomputeradanyainternet munculnyasebuahgame yang mengaharuskanterhubung keinternetyaitugameonline, secaraperlahan gameonlinemengikis kebudayaandulu,pelajarpunberanggapanbahwagame online lebih menarikdaripadabelajar(dilansirdari https://www.kompasiana.compadatanggal23 Januari2021).

MenurutHasilsurveiyang dilakukanpadabulanJuni2002diSurabaya menunjukkan bahwa 59,6% siswa pernah membolos, sisanya 40,6% menyatakan tidak pernah membolos. Pernyataan parasiswa juga memperteguh temuan tersebutdenganprosentasedatayang sedikitberbeda,yaknisiswayang membolossekolahsebesar 53,6%dansisanya46,4%menyatakantidakpernah membolos.Alasan-alasandibalikperilaku membolosinicukup beragamseperti karena malas, ada keperluan, gurunya tidak enak mengajar, jam pelajaran

kosong,mencariperhatiandanlain-lain. Ketikamembolosparasiswabiasanya keluyuranditempat tempathiburandanpusatperbelanjaan(Damayanti, Setiawati,2013). Jikadibiarkanterus-menerusperilakutersebutdapat berdampakburuk terhadappolapikirdanmasadepansiswatersebut.Oleh sebabitu,pembelajaranyangmenarikdanmenyenangkan sangatlahpenting untuk mengatasipermasalahantersebut.

Permainan edukatifmerupakanbentuk alat atausaranabermainyang mengandung nilai-nilaipendidikandidalamnya(Fadlilah,2016).Saatinitelah banyakdilakukanpengembangan AlatPermainanEdukatif (APE) oleh para pengajardiduniatermasukIndonesia.Banyakparapengajarsaling berlomba-lombamenuangkankreatifitasnyauntukmenunjang prosesbelajarmengaja rmenjadi lebih digemari oleh siswa. Menggunakan alat-alat tersebut, siswa dapatbermainsekaligusbelajartentang materi-materiyang akandisampaikan. AdanyaAlatPermainanEdukatif (APE) diharapkandapatmenjadikansiswa betahdannyamansaatmengikutiproses belajarmengajardisekolahsehingga ilmu-ilmu yangdisampaikandapatterserapdenganbaik oleh parasiswa.

AlatPermainan Edukatif (APE) juga termasuk dari mediapembelajaran, media pembelajaran sangatlah membantu dalam pro ses pembelajaran itu sendiri.MenurutArumsari(Arsan,Katilidan Sulasmi,2020) Menggunakan media lebih mudah merangsang siswameresponprosespembelajaran.Artinya bahwa penggunaan media dalam prosespembelajaran sangatlah membantu, tidakhanyauntukpemahaman pesertadidiktetapi jugamembantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materinyadan jugabisauntuk memancingminatpesertadidik.

Darihasilrisetyang dilakukanSusilo(Arsan,KatilidanSulasmi,2020) Menunjukanbahwamediapembelajaran maupunmotivasisangatberpengaruh secarabermaknadan positif kepadaprestasipesertadidik dalamKegiatan BelajarMengajar (KBM).Artinyabahwamediabelajarsecara tidaklangsung sangatberpengaruhkepadaprestasipesertadidik,karenamediapembelajaran

inidapatmenarikminatbelajarpesertadidikdan jugadapat memotivasipeserta didik.

Padapenelitianini,peneliti membuatsebuahAlatPermainan Edukatif (APE)dengannama "CIVICFUNSTACO"yang diadaptasidaripermainan UNOSTACKO.Permainaninidipilihkarenasangatpraktis danmudahuntuk dilakukan oleh siswa. Dalam permainan ini akan diselipkan beberapa pertanyaan mengenaikeberagamansuku,agama, ras, dan antargolongandalam Bhineka TunggalIka,yang tentunya masukkedalamrumpunpelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berangkatdaripermainan inidiharapkan para siswamendapatkanpembelajaran yangmenyenangkandandapatmemahami materiyangdisampaikandengan lebihbaik.

B. Tujuan APE "CIVICFUN STACO"

Tujuan dibuatnya Alat Permainan Edukatif (APE) "CIVIC FUN STACO" antaralain sebagaiberikut:

1. Prosesbelajarmengajar akan lebih menyenangkan dan tidakmembosankan.
2. Siswadapatmemahamikeberagamansuku,agama,ras,danantargolongan dalamBhinekaTunggalIkadenganbaik.
3. Siswa dapat memahami pentingnya toleransi melalui materi dan saat permainandilakukan.
4. Melatihsiswadalambersosialisasipada masing-masingkelompok.
5. Melatih siswa untuk musyawarah melalui diskusi yang dilakukan di masing-masingkelompok.

C. Manfaat

PembuatanAPECFS (CivicFunStacko)inidiharapkandapat membantu pendidikuntuk memberikan edukasikepadapesertadidikterkait keberagaman ras, agama, suku, dan juga toleransi antar golongan dalam bhinekatunggalika.Sertamemberikan pengetahuanyang tentangtoleransi antar umat beragama dan juga ras, suku supaya tidak timbul perpecahan dalamNegaraKesatuan Republik Indonesia(NKRI).

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
PONOROGO