

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan pada awalnya diperkenalkan di Amerika Serikat pada tahun 1790 dengan nama “*Civics*”. Henry Randall Waite yang pada saat itu merumuskan pengertian *Civics* dengan “*The science of citizenship, the relation of man, the individual, to man in organized collection, the individual in his relation to the state*”. Pengertian tersebut menyatakan bahwa ilmu Kewarganegaraan membicarakan hubungan antara manusia dengan manusia dalam perkumpulan perkumpulan yang terorganisasi (organisasi social ekonomi, politik) dengan individu-individu dan dengan negara. Sedangkan di Indonesia, istilah *civics* dan *civics education* telah muncul pada tahun 1957, dengan istilah Kewarganegaraan, *Civics* pada tahun 1961 dan pendidikan *kewargaan negara* pada tahun 1968. (Bunyamin dan Sapriya dalam Civicus, 2005:320). Pendidikan Kewarganegaraan sudah diajarkan pada tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas sejak tahun 1969 dengan sebutan *kewargaan negara*. Kemudian pada tahun 1975 sampai 1984 mengalami perubahan dengan nama PPKN, hingga pada tahun 2003, semua tingkat pendidikan menggunakan nama dan kurikulum yang baru dengan sebutan Pendidikan Kewarganegaraan hingga sampai saat ini.

(UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS).

Banyaknya tindakan amoral yang dilakukan peserta didik seperti mencontek, tawuran, membolos dan tindakan lainnya mengindikasikan bahwa pendidikan formal gagal dalam membentuk karakter peserta didik. Sjarkawi (2006: 45) menyatakan bahwa perilaku dan tindakan amoral disebabkan oleh moralitas yang rendah. Moralitas yang rendah antara lain disebabkan oleh pendidikan moral di sekolah yang kurang efektif.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu konsep pendidikan yang berfungsi untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang mempunyai karakter yang oleh sebab itu sangat baik untuk diajarkan pada anak usia dini, (Samsuri 2011: 20) karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya sekedar membekali siswa ke jenjang selanjutnya tetapi penanaman moral yang diharapkan dapat membentuk warga negara yang baik. karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan. (Rumiyati, 2008: 1)

Dalam praktiknya Pendidikan Kewarganegaraan menghadapi kendala yang mengakibatkan jauhnya tujuan pembelajaran. Pernyataan dari kelemahan Pendidikan Kewarganegaraan diungkapkan oleh (Winataputra 2009:37) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dan penilaian lebih menekankan pada dampak instruksional yang terbatas pada penguasaan materi/pada dimensi kognitif, apa yang diperoleh peserta didik bukan bersifat afektif, dan psikomotorik namun masih dalam lingkup kognitif yang menyebabkan anak cenderung tidak begitu tertarik dengan Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sistem pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa di sekolah dasar biasa dilakukan dengan cara guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah yang mengharapakan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal (3DCH), yang menyebabkan siswa pasif dalam belajar.

Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah belum dapat menerapkan penggunaan metode atau model pembelajaran yang memenuhi muatan tatanan nilai, yang dapat diterapkan pada diri siswa berupa pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Masalah selanjutnya yaitu, anak pada usia sekolah dasar berbeda pemikirannya dengan pikiran orang dewasa, mereka masih sulit untuk berpikir secara abstrak, anak pada usia tersebut masih berpikir secara nyata apa adanya, maka dari itu mereka sulit memahami apa yang mereka pelajari jika diungkapkan secara lisan tanpa alat bantu. Maka dari itulah diperlukannya bantuan dari berbagai pihak untuk membantu siswa sekolah dasar senang belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan masalah di atas, Desain Komunikasi Visual dapat berperan serta dengan cara membuat sebuah permainan, karena permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional (blogspot.com/2009/05/) salah satunya dengan *board game*, selain lebih murah, *board game* memiliki kerjasama dan sosial yang tinggi dibandingkan dengan permainan lainnya. Menurut Prof.Dr. Primadi Tabrani, bagi anak, belajar itu adalah melalui bermain. Bermain memadukan kesadaran, ambang sadar dan ketidaksadaran. Seakan santai, seakan tidak serius. Proses belajar bagi anak, adalah pula proses kreasi, eksperimen, bermain. Hal ini memungkinkan terciptanya memori yang bermutu. Selain itu menurut Athif Abdul'id seperti yang dikutip Lukman Arifin dalam bukunya yang berjudul Bermain Lebih Baik Daripada Nonton TV (2009) ada beberapa aspek kelebihan bermain game; pada aspek jasmani dapat mengembangkan otot dan memperkuat daya tahan tubuh, aspek intelektual dapat mengembangkan daya imajinasi, memfokuskan konsentrasi, dan pengambilan keputusan, aspek sosial dapat mengenal tentang sistem peraturan, menjalin hubungan baik dengan orang lain dan melepaskan diri dari sentralisasi pada diri sendiri, aspek etika dan moral belajar bersikap jujur, adil, menahan diri, dan sabar, selain itu juga kelebihan yang terdapat dalam board game adalah tidak merusak mata dan tidak menggunakan listrik, karena itu lebih dapat diterapkan untuk seluruh anak-anak di Indonesia sampai perkampungan terpencil sekalipun.

Penulis mengangkat judul "*Board Game* Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar" dengan tujuan membuat Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih menarik untuk dipelajari. Dengan alat bantu sebuah papan permainan diharapkan siswa sekolah dasar lebih dapat memahami nilai-nilai dan moral yang ada secara nyata dalam kehidupan sehari-hari dari gambar-gambar cerita permainan yang mereka mainkan, selain itu juga mereka dapat bekerjasama dan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan bimbingan guru mereka di sekolah.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Permasalahan

Bagaimana cara merancang *board game* bagi siswa sekolah dasar untuk Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas ?

2. Ruang Lingkup

1. Perancangan pembuatan media belajar dalam papan permainan agar siswa dapat lebih mengerti dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Permainan yang menekankan moral dan cinta tanah air
3. Segmentasi difokuskan kepada siswa-siswi sekolah dasar kelas 1-3
4. Area mencakupi wilayah kota Bandung.

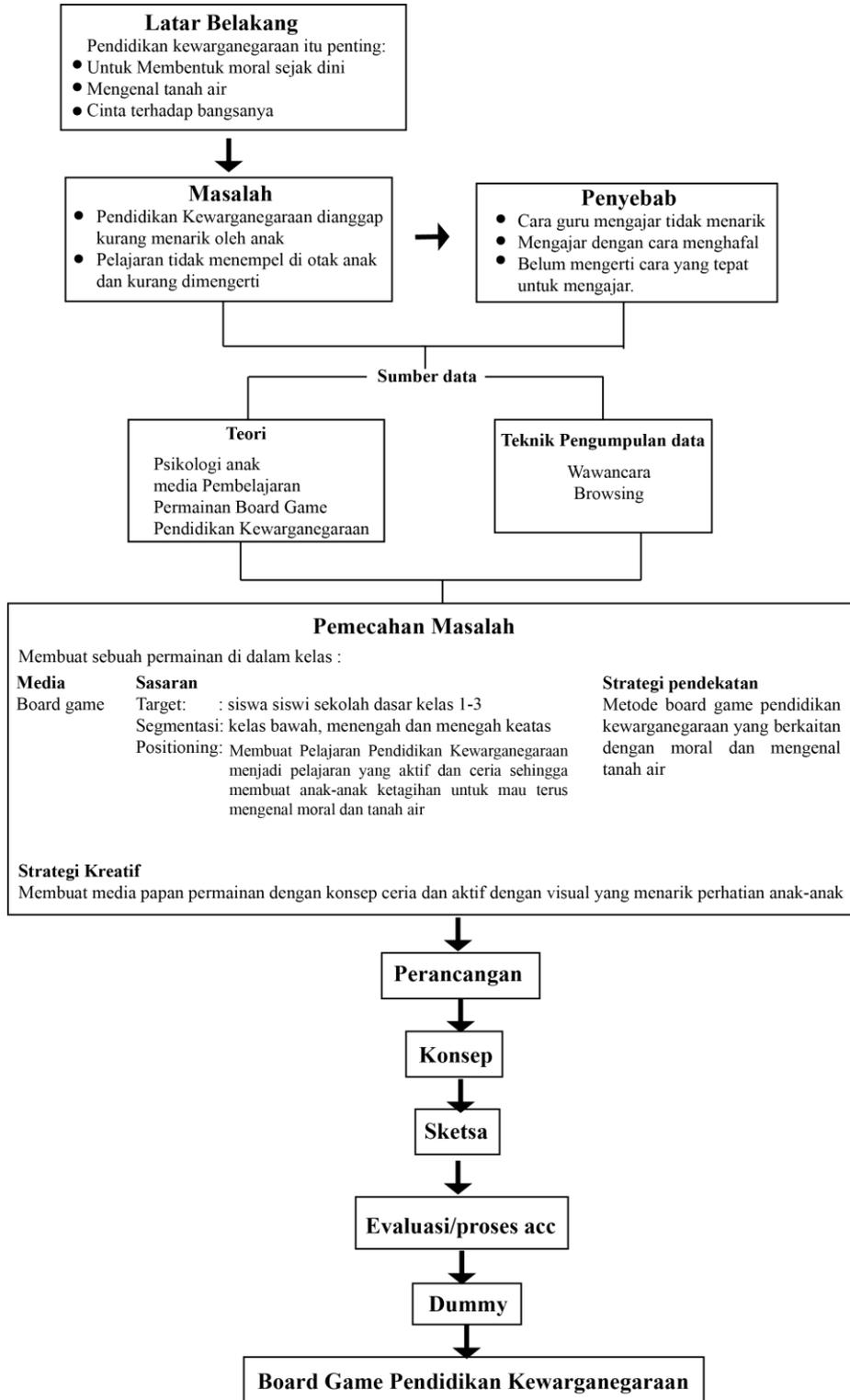
1.3 Tujuan Perancangan

Merancang *board game* bagi siswa sekolah dasar untuk Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan data

1. Sumber data dan profil dinas pendidikan diambil dari disdikkota.bandung.go.id dan studi pustaka
2. Teori-teori didapat dari studi pustaka dan browsing
3. Pengumpulan data:
 - 1) Melakukan wawancara kepada kepala sekolah, pengajar Pendidikan Kewarganegaraan dan psikologi, studi pustaka.
 - 2) Membuat kuesioner yang diisi oleh anak sekolah dasar dengan bimbingan guru dan orang tua.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan