

PERKEMBANGAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMEBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA

Sukmawati¹, Jamaluddin², Agusmita³, Stevania⁴, Putri⁵, Ariyadi⁶, Bulan⁷, & Fitria⁸

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah^{1,2,3,4,5,6,7,8}

Email: sukmawati@untad.ac.id¹, jamaluntad@gmail.com², Waodeagusmitabasir@gmail.com³, lilystevania@gmail.com⁴, Putryaprilliya17@gmail.com⁵, Aryadiuntu328@gmail.com⁶, bulanmarhama7@gmail.com⁷, & FitriIwentina@gmail.com⁸,

Abstrak

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan Materi Hak dan kewajiban menggunakan media pembelajaran permainan Ular Tangga pada kelas VII SMP untuk meningkatkan belajar, serta untuk mengetahui apa yang menjadi faktor pendukung, faktor hambatan dan solusi dalam memberikan materi mata pelajaran PPKn menggunakan permainan ular tangga, mengarahkan siswa menunjukkan sikap dan perilaku yang menyimpang dari nilai - nilai tanggungjawab dan karakter kebangsaan, dan memberi informasi melalui permainan Ular tangga agar menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa dikelas. Dengan menggunakan Media pembelajaran ini untuk mengantisipasi kebosanan siswa dikelas dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Materi Hak dan Kewajiban dikelas VII SMP, mengenai metode pembelajaran apa saja yang digunakan. Penelitian ini dilakukan di SMP dengan menggunakan metode pendekatan Kualitatif.

Kata Kunci: Media permainan ular tangga dan hasil belajar.

Abstract

This study aims to determine the development of the material rights and obligations to use the learning media game Snakes and ladders in class VII SMP to improve learning, as well as to find out what are the supporting factors, obstacles and solutions in providing PPKn subject matter using the snake and ladder game, directing students to show attitudes and behaviors that deviate from the values of responsibility and national character, and providing information through the Snakes and Ladders game in order to foster student motivation and activity in class. By using this learning media to anticipate student boredom in class in the subjects of Pancasila and Citizenship Education in the Material of Rights and Responsibilities in class VII SMP, regarding what learning methods are used. This research was conducted in junior high school using a qualitative approach.

Keywords: Snakes and ladders game media and learning outcome



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN.

Indonesia saat ini masih dihadapkan pada persoalan degradasi moral di hampir semua kehidupan berbangsa dan bernegara. Berawal dari krisis karakter anak bangsa yang semakin terpuruk sehingga menimbulkan rasa keprihatinan terhadap kondisi karakter (nilai-nilai luhur) anak bangsa yang semakin hari semakin hancur, hingga saat ini telah

runtuh. Runtuhnya karakter baik (nilai-nilai luhur) bangsa tersebut telah mengundang berbagai bencana musibah, keterpurukan yang meluas sampai merambah tantangan dan ranah pendidikan, sosial budaya, kemanusiaan dan keagamaan, tak terhindarkan lagi telah merusak hidup dan sendi-sendi kehidupan bangsa. Salah satu problematika bangsa yang terjadi dewasa ini yang sangat

dikhawatirkan adalah runtuhnya nilai-nilai karakter (moral/akhlak) di kalangan peserta didik seperti kedisiplinan, tanggung jawab dan sebagainya. Hal ini disebabkan oleh ketidakefektifan penanaman nilai-nilai karakter baik bahkan sebagian sudah meniadakan lagi mata ajar tentang nilai-nilai karakter/moral di lingkungan sekolah baik secara formal maupun non-formal. Hasil penelitian Muslich (2011, hlm. 17) dan (Nurgiansah & Sukmawati, 2020) menunjukkan bahwa dunia pendidikan telah melupakan tujuan utama pendidikan yaitu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara simultan dan seimbang. Dunia pendidikan kita telah memberikan porsi yang sangat besar untuk pengetahuan, tetapi melupakan pengembangan sikap/nilai dan perilaku dalam pembelajarannya. Dunia pendidikan sangat meremehkan mata-mata pelajaran yang berkaitan dengan pembentukan karakter bangsa.

Menurut Darmawan (2018) dan (Nurgiansah, 2021), di era teknologi informasi saat ini kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah: 1) keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (critical thinking and problem solving skill); 2) keterampilan komunikasi dan kolaboratif (communication and collaborative skill); 3) keterampilan berpikir kreatif dan inovasi (creativity and innovative skill); 4) literasi teknologi informasi dan komunikasi (information and communication technology literacy); 5) contextual learning skill; 6) literasi informasi dan media (information and media literacy). Sehingga sebagai pendidik harus mampu merancang yang dapat memunculkan kompetensi-kompetensi tersebut dari diri peserta didik. Sehingga peserta didik mampu bersaing dan bahkan menciptakan lapangan kerja berbasis industri 4.0. Dalam suatu proses pembelajaran, guru dituntut untuk

membuat perencanaan yang matang dan sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Untuk itu diperlukan strategi mengajar yang sistematis sebagai bagian penting yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar (Molnar, 2015).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai bagian dari sebuah sistem pendidikan nasional dituntut untuk mengembangkan karakter peserta didiknya melalui berbagai kegiatan pembiasaan-pembiasaan (habituation), keteladanan, dan pengkondisian suasana religius serta harmonis dalam melakukan tindakan positif. Berusaha, berkomitmen untuk selalu melakukan segala bentuk kebaikan dan merasa benci, bersalah kalau melakukan kesalahan atau keburukan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode pendekatan Kualitatif, dengan pendekatan ini, penelitian secara spesifik atau mendeskripsikan suatu fenomena. Metode yang digunakan adalah metode pembelajaran yang kami gunakan untuk mengimplementasikan yang disusun dalam permainan ular tangga pada peserta didik kelas VII, berbagai sumber, yaitu Jurnal dan literatur lain mengenai Perkembangan Materi Hak Dan Kewajiban Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Kelas VII SMP, Selanjutnya kami memilah, memilih, dan pilih pustaka-pustaka dengan pandangan terbaik dan relevansi. Kesimpulan lalu diambil untuk mencapai tujuan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **Hasil Penelitian**

Penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan Perkembangan Materi Hak dan Kewajiban Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada kelas VII SMP

serta mengetahui Faktor pendukung dan faktor penghambat dengan solusinya. Karena perihal ini tidak terlepas dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Perkembangan Materi Hak dan Kewajiban Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga terhadap siswa dan untuk mengetahui Metode pembelajaran apa yang digunakan untuk menanamkan kompetensi kewarganegaraan melalui pembelajaran PPKn menggunakan permainan Ular Tangga terhadap siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi maka terdapat juga permasalahan yang ada. Berikut ini adalah hasil dari penelitian.

Bahan dan Alat yang harus di siapakan dalam permainan Ular Tangga yaitu :

- Power point / buku
- Kertas kartun sebagai alas
- Spidol
- Kertas berwarna
- Bidak / Pion
- dadu

Langkah-langkah dalam mengimple-mentasikan media pembelajaran pada Ular Tangga yaitu :

1. Terlebih dahulu guru memaparkan materi pembelajaran tentang Hak dan Kewajiban.



2. Kemudian melakukan siswa melakukan Hompimpa alaium gambreng untuk memulia permainan.



3. Kemudian melemparkan sebuah dadu untuk memulia permainan ular tangga.



4. Selanjutnya, jika siswa mendapatkan kolom yang berlambangakan bintang, Maka akan mendapatkan sebuah pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.



5. Kemudian, siswa menjawab pertanyaan yang sesuai materi yang paparkan oleh guru tentang materi Hak dan Kewajiban.



Pembahasan

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular Tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dalam sebuah pendidikan disebutkan bahwa siswa lebih mudah memahami pemahaman dalam materi. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi full colour yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan materi hak dan kewajiban. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai post test siswa setelah menggunakan media pembelajaran; b) minat siswa terhadap media pembelajaran yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan media pembelajaran ini.

Ketika siswa belajar dalam kondisi menyenangkan, maka siswa bisa menyerap dan mengingat lebih banyak materi yang disampaikan. Dalam perspektif guru, media pembelajaran ini kurang menguntungkan apabila tidak terdapat guru pendamping tambahan untuk mengawasi dan membimbing siswa pada saat.

Secara umum, hak dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang seseorang peroleh (Lubis & Sodeli, 2018) (Nurgiansah, 2021). Hal yang diperoleh ini dapat berbentuk kebebasan, kewenangan, atau kekuasaan untuk melakukan sesuatu. Lubis & Sodeli (2018) (Nurgiansah, 2020) juga mendefinisikan kewajiban sebagai sesuatu yang harus dilaksanakan. Pelaksanaannya harus senantiasa disertai tanggung jawab dan kesadaran terhadap hak-hak orang lain.

Hak dan kewajiban mengatur hubungan antarindividu dalam suatu komunitas. Merujuk kepada Aristoteles, setiap orang ingin mencapai apa yang mereka anggap baik. Di sisi lain, setiap manusia memiliki hak asasi manusianya masing-masing. Karena manusia hidup berdampingan dengan manusia lain di dalam suatu komunitas, baik itu keluarga, desa, negara, atau komunitas manusia secara umum, penting untuk setiap individu untuk mempertimbangkan tidak hanya tujuan kebaikan sendiri, tetapi juga kebaikan bersama. Dari sini, muncul kewajiban untuk menjaga hak-hak orang lain. Apabila kewajiban tersebut telah dipenuhi, hak mereka pula akan dipenuhi oleh orang lain. Dapat disimpulkan bahwa, hak dan kewajiban berhubungan kausalitas dan tidak dapat dipisahkan. Demi mencapai kebaikan individu dan bersama, penting bagi setiap manusia untuk menjaga keseimbangan antara hak dan kewajibannya.

Adapun Materi Hak dan kewajiban menggunakan media pembelajaran permainan Ular Tangga di kelas VII SMP. Hak adalah kekuasaan untuk berbuat sesuatu (karena telah ditentukan oleh undang-undang, aturan, dan sebagainya). Contohnya, setiap anak yang telah berusia 18 tahun ke atas mempunyai hak untuk memilih dan dipilih dalam pemilihan umum (Pemilu). kewajiban adalah sesuatu yang diwajibkan atau harus dilaksanakan (keharusan). Kewajiban juga harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab untuk mendapatkan hak.

Kewajiban siswa di sekolah: Ikut menjaga kebersihan dan keamanan sekolah, Wajib mengikuti proses belajar, Membantu kelancaran proses belajar mengajar di kelas, Menjaga nama baik sekolah, Memakai pakaian yang sesuai dengan aturan sekolah. Hak siswa disekolah: Mendapatkan materi pelajaran, Menggunakan fasilitas yang disediakan

sekolah, Bertanya dan berpendapat, Mendapatkan perlakuan yang adil. Hak dalam keluarga: Berhak mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari anggota keluarga lainnya, Berhak mendapatkan perlindungan dan rasa aman dalam keluarga, Berhak mendapatkan makan dan minum yang bergizi. Kewajiban dalam keluarga: Melaksanakan tugas sebagai anggota keluarga sesuai dengan tugasnya Membantu pekerjaan orang tua dirumah. Berpamitan dengan orang tua ketika akan pergi kesekolah Melindungi anggota keluarga.

Metode pembelajaran gunakan untuk mengimplementasikan yang disusun dalam permainan ular tangga yang dimana setiap siswa maupun yang secara berkelompok akan memilih dan melemparkan sebuah dadu untuk mencapai tujuan proses Belajar tanya jawab dalam sebuah permainan ini.

Adapun strategi yang kami gunakan dalam media ini untuk bisa membantu siswa aktif dan semangat dalam belajar. Adapun model pembelajaran yang kami gunakan discovery learning yang dimana kami menggunakan dengan secara berkelompok dan mampu untuk mencari dan menyelidiki yang mereka ketahui baik dalam materi ataupun dalam pengalaman dalam Materi hak dan kewajiban. kelebihan sangat menarik membuat para siswa aktif dalam kelas kekurangan kurangnya point – point pertanyaan dalam media.

KESIMPULAN

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti,

DAFTAR PUSTAKA

- A MATAKO. *Penerapan strategi pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn materi bela negara dikelas IX SMP Negeri 2 Wanggarasi*. Skripsi, 2014 - Repository.ung.ac.id
- A Novitasari, F Kristin. *Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 2021

dengan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular Tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dalam sebuah pendidikan disebutkan bahwa siswa lebih mudah memahami pemahaman dalam materi. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi full colour yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan materi hak dan kewajiban. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai post test siswa setelah menggunakan media pembelajaran; b) minat siswa terhadap media pembelajaran yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan media pembelajaran ini.

Strategi yang kami gunakan dalam media ini untuk bisa membantu siswa aktif dan semangat dalam belajar. Adapun model pembelajaran yang kami gunakan discovery learning yang dimana kami menggunakan dengan secara berkelompok dan mampu untuk mencari dan menyelidiki yang mereka ketahui baik dalam materi ataupun dalam pengalaman dalam Materi hak dan kewajiban. kelebihan sangat menarik membuat para siswa aktif dalam kelas kekurangan kurangnya point – point pertanyaan dalam media.

Perlu dilakukan penelitian lanjutan agar mengetahui lebih banyak lagi manfaat dan kekurangan dari media pembelajaran permainan Ular Tangga.

AP Nugroho, T Raharjo, D Wahyuningsih.

Perkembangan Media pembelajaran fisika menggunakan permainan Ulat Tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VII. Jurnal pendidikan fisika 2013 – academia.edu

Bahrudin, Wika Hardika Legiani. *Penanaman Kompetensi Kewenangan Melalui Pembelajaran Pendidikan Dan Kewarganegaraan Terhadap Siswa.*

Cecep Rohana. *Upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Mata Pelajaran PKN Pokok Bahasan Kewajiban Hak dan Tanggung Jawab sebagai Warga Masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran Tipe Question Student.* Jurnal UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2018.

E Jaelani, W Wahidin, E Rovianti. *Penerapan Media Ulat Tangga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII pada konsep pencemaran Lingkungan MTS.* Scientiae Education: 2016

Hasdin Hanis. *Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kenakalan Anak Di Kecamatan Luwuk.* Edu Civic 6 (02)

Herdi Winagun, Dahmanhuri Dahmanhuri, Ronni Juadin. *Pemanfaatan E-Learning Dalam Menanamkan Kemampuan Berpikir Kritis Kewarganegaraan (Intellectual Civic Skills) Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.*

H Indah Rukmana, Widayati Pujiastuti. *Kemampuan guru melakukan penilaian pembelajaran PKN di SMP NEGERI 15 Palu.* Edu Civic, 43-54, 2018

LA Agnggriani, NW Rochmadi. *Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII melalui media Ular Tangga kewarganegaraan pada mata pelajaran PPKn.* Jurnal ilmiah pendidikan pancasila dan ekawarnegaraan 2022 – jurnal2.um.ac.id

LA Anggraini. *Pengembangan media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMP Laboratorium Malang.* Repository.um.ac.id

Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solok: CV Mitra Cendekia Media.*

Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139–149.

Rahina Nugrahani. *Media Pembelajaran Berbasis Visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar.*

Reza pahlawan lemuel dawsan, Muhammad Daffa Pratama, Daffa Ananda pratama resyaly. *Analisis Hak Dan Kewajiban Warga Negara Terkait Vaksinasi Covid-19 Dari Prespektif Hubungan Warga Negara Negara Dan Antar Manusia.*

S Sumawati. *Pelaksanaan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Integritas Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.* Edu Civic (2019), 2019.

S Sukmawati, J Jamaluddin. *Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR code dalam proses Pembelajaran PPKn.* Jurnal Kreatif Online 8 (3), 2020.

S Sukmawati, J Jamaluddin, I Bachtiar. *Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) Berbantuan Multimedia Terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas vii smp negeri 2 mataram ditinjau dari kemampaun Akademik.* Jurnal Pijar Mipa 12 (2), 64-70, 2017

T Maharani. *Pengatuh penerapan model pembelajaran connecting,organizing,reflecting, extending (CORE) dengan media pembelajaran monopoli dan ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran PPKn di SMP.*

Titin Rohaini Titin Rohaini, Zahirman Zahirman, Sri Erlinda Sri Erlinda. *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ular. Tangga terhadap Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas VIII SMP*

Negeri 1 Lubuk di Kabupaten Siak. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau 3 (1), 1-12.

Yohana R. U. Sianturi, Amanda Ramadhan Firdaus, prihatini Prihatini, *Peran Pendidik Dalam Pengelolaan Pembelajaran.*

Zekap Saba. *Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui media pembelajaran Modifikasi Permainan Ular Tangga pada siswa kelas X 3 SMA Negeri 1 Telaga Biru.* Repository.ung.ac.id