

**IMPLEMENTASI PERMAINAN KAPAL PERANG DALAM MEMBANGUN
PEMAHAMAN KONSEP PERSATUAN
DAN KESATUAN PEMBELAJARAN PPKn**

Afella Zuhfa¹, Harto Nuroso², Arfanny Hanum³, Fine Reffiane⁴

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

³SDN Peterongan

¹afellazhufa1204@gmail.com, ²hartonuroso@upgris.ac.id,

³arfannyzz@gmail.com, ⁴finereffiane@upgris.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to increase students' understanding in implementing PPKn learning towards an attitude of unity and unity in using the Warship game. Researchers took descriptive quantitative methods in accordance with the research objectives. The subjects of this research were fifth grade students at Peterongan State Elementary School, Semarang. With a total of 24 students. From the results of research findings regarding the Warship game in students' understanding, applying an attitude of unity and oneness using quantitative descriptive analysis techniques in class V has a positive impact in increasing students' understanding. It can be concluded that the results of the increase are in the form of character values in the implementation of PPKn learning where the results obtained were 83% active in the Warship game and also in the results of the game evaluation. In cultivating the values of unity and oneness, the results of the formative assessment of students were 92% or 22 out of 24 students achieved the KKM. In this result, students are declared complete in applying the values of unity and oneness in the Warship game.

Keywords: Quantitative Descriptive analysis techniques, Understanding Results, PPKn Learning

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengimplementasikan pembelajaran PPKn terhadap sikap kesatuan dan persatuan dalam menggunakan permainan Kapal Perang. Peneliti mengambil metode kuantitatif deskriptif sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri Peterongan Semarang. Dengan total siswa berjumlah 24 siswa. Dari hasil temuan penelitian mengenai permainan Kapal Perang dalam pemahaman peserta didik untuk menerapkan sikap persatuan dan kesatuan dengan metode teknik analisis deskriptif kuantitatif di kelas V berdampak positif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa hasil peningkatan berupa nilai karakter pada implementasi pembelajaran PPKn dimana didapatkan hasil 83% aktif pada permainan Kapal Perang dan juga pada hasil evaluasi permainan. Pada penanaman nilai persatuan dan kesatuan mendapatkan hasil penilaian formatif peserta didik yaitu 92% atau 22 dari 24 siswa mencapai KKM. Pada hasil ini siswa dinyatakan tuntas dalam penerapan nilai persatuan dan kesatuan dalam permainan Kapal Perang.

Kata Kunci: Teknik analisis Deskriptif Kuantitatif, Hasil Pemahaman, Pembelajaran PPKn

A. Pendahuluan

PPKn Merupakan mata pelajaran yang mengimplementasikan pemahaman menjadi warga negara yang baik dan mampu menjalankan hak dan setiap kewajiban yang dimiliki oleh setiap anggota masyarakat. Hal ini bertujuan untuk terciptanya warga negara yang terampil, cerdas, dan berkarakter yang disesuaikan dalam UUD Tahun 1945. Pada Pembelajaran PPKn peserta didik dapat bersiap agar menjadi warga negara yang mampu berkomitmen dan selalu konsisten dalam mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia NKRI (Fatma, 2014: 13). Peran PPKn termasuk krusial dalam sistem pendidikan di Indonesia. Yang dimulai tingkat SD sampai SMA, PPKn selalu diajarkan dan menjadi salah satu mata pelajaran utama. PPKn adalah ilmu yang berkaitan dengan kewarganegaraan, yang dapat dipelajari melalui interaksi sosial serta teori-teori ilmiah yang telah dipaparkan. Menurut Syam (2011), Pendidikan Kewarganegaraan yaitu pendidikan yang menekankan pada pembentukan dan pengembangan sikap melalui penanaman nilai-nilai. Seno (2016) menyatakan perubahan

sikap dan perilaku peserta didik diamati dari penilaian hasil belajar pada pembelajaran PPKn, dalam menilai perkembangan untuk aspek afeksi dan kepribadian. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan budaya dan memberdayakan siswa, sehingga proses dan hasil pendidikan ini dapat membantu siswa dalam memperluas pengetahuan, mengasah keterampilan, serta membangun kemampuan hidup bersama. Menurut teori behaviorisme, pendidikan merupakan usaha untuk mengubah sikap. Perubahan sikap yang dimaksud dalam konteks pendidikan adalah peningkatan sikap menuju arah yang positif. Pendidikan tidak hanya membantu individu menjadi cerdas dalam bidang akademik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter yang sesuai dengan sikap kebangsaan dan mempersiapkan mereka untuk mempersiapkan diri untuk tantangan di masa yang akan datang.

Efektifitas pembelajaran di dalam kelas sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendukung kemajuan pendidikan. PPKn berfungsi untuk mengarahkan siswa agar terlibat aktif

dalam struktur masyarakat. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila, serta nilai-nilai dasar kemanusiaan dan keadilan yang menjadi konsep dasar kewarganegaraan, sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan kewarganegaraan. Sekolah memiliki peran besar dalam membekali siswa supaya menjadi warga negara Indonesia yang mampu memahami sikap kesatuan dan persatuan di masa yang akan datang, sehingga mampu menjaga keutuhan NKRI. PPKn adalah mata pelajaran yang memuat materi dalam melestarikan dan mengembangkan nilai moral dan nilai luhur berdasarkan kebudayaan negara Indonesia. Pembelajaran PPKn, bertujuan agar peserta didik menjadi seseorang yang cerdas, berkarakter dan dapat diandalkan. Karakter generasi yang cerdas adalah mereka yang mampu menghargai diri sendiri dan menghargai orang disekitarnya.

Kesejahteraan berbangsa dan bernegara dapat membangun dalam aspek Bhineka Tunggal Ika bertujuan mewujudkan kehidupan masyarakat yang saling rukun, damai, aman dan menghormati satu sama lain, sejahtera dan demokratis dalam era

globalisasi. Indonesia dijuluki negara kepulauan dengan banyak ragam adat, budaya, dan suku yang harus kita syukuri. Namun, pemahaman konsep kesatuan dan persatuan masih rendah seperti yang terjadi di SDN Peterongan kelas V. Pembelajaran yang dilakukan kurang inovatif dan masih bersifat konvensional yang menyebabkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa, sehingga pemahaman mereka tentang sikap persatuan dan kesatuan menjadi sangat minim. Hal tersebut terlihat dari hasil pretest pada tanggal 30 Januari 2024, dimana hanya 62% atau 9 dari 24 siswa yang mencapai KKM. Ketuntasan nilai sebesar 75%. Jika pemahaman ini tidak segera ditingkatkan, maka dapat terjadinya konflik SARA di masa mendatang yang akan meningkat. Kerukunan antar masyarakat didukung oleh nilai-nilai seperti toleransi, tolong menolong, solidaritas, persahabatan, cinta. kepedulian dan rasa cinta tanah air.

Diperlukan inovasi dalam mengatasi masalah pembelajaran, dimana pelajaran tidak hanya berfokus pada “teacher center” tetapi juga melibatkan anak dalam proses belajar. Salah satu solusi yang

mampu mengatasi adalah dengan pendidikan budaya melalui permainan. Dalam upaya ini mampu mengembangkan kualitas penerus bangsa, sehingga mampu mengurangi berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Hal ini tidak dapat dihindari bahwa pendidikan di Indonesia membutuhkan waktu dalam prosesnya agar dapat terlihat hasil yang dicapai, pendidikan memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat. Pada era modern ini, inovasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk memberikan manfaat bagi pengajar dan pelajar. Tujuannya agar pembelajaran tidak monoton dan hanya menggunakan perangkat yang sama secara terus-menerus. Guru menyadari bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Saat ini, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan seperti belajar dengan bermain. Solusi dalam permasalahan ini yaitu dengan menggunakan permainan "Kapal Perang". Permainan ini memiliki sifat menghibur, karena saat bermain, rasa bahagia akan muncul dengan sendirinya. Permainan Kapal Perang

merupakan permainan yang mengandalkan kerjasama dan kekompakan tim dalam memenangkannya, permainan Kapal Perang dapat membantu siswa untuk mengetahui sikap kerjasama sangat penting dalam meraih kemenangan bersama-sama serta meningkatkan motivasi belajar dengan merangsang daya pikir melalui konsep permainan edukatif. Permainan ini bertujuan untuk menguasai hasil kerjasama setiap tim dalam mempertahankan setiap kapal masing-masing.

Permasalahan rendahnya pemahaman konsep persatuan dan kesatuan pada siswa kelas V SDN Peterongan dapat diatasi dengan penggunaan permainan Kapal Perang. Permainan Kapal Perang yaitu permainan berkelompok dengan mengandalkan kerja sama setiap anggota tim. Dimana siswa dibagi menjadi 6 kelompok setiap kelompok berisi 4 siswa. Dalam satu kelompok menamai kapal masing-masing, seperti kapal hijau, merah, biru, orange, kuning dan pink. Setiap kapal bertugas menembak kapal kelompok lain, setiap anggota kelompok ditugasi masing-masing yaitu untuk meneriakkan nama kapalnya sendiri dan menembak kapal tujuan.

Contohnya kapal hijau ingin menembak kapal merah, maka pemimpin kapal hijau harus meneriakkan “Kapal Hijau” anggota menjawab “Siap” bersama-sama teriak kapal yang ingin diserang “Dor Merah” Kapal merah harus membalas kelompok lain dengan cara yang sama. Disini pemimpin harus bisa mengatur strategi kelompok mana yang harus ditembak selanjutnya kalau tidak kompak maka tim dinyatakan kalah dalam permainan Kapal Perang. Dalam proses ini, siswa diajarkan tentang tanggung jawab, kerja sama serta mengatur strategi dalam mempertahankan kapalnya agar tidak terpecah belah. Permainan ini mengasah untuk siswa peka dalam bekerja bersama tim dan mampu menciptakan rasa toleransi dan solidaritas sesama teman.

B. Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Pada setiap penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan, menggambarkan, dan meneliti sesuatu secara apa adanya, serta menyimpulkan hasil fenomena yang sudah diteliti, dapat diamati melalui

data numerik. Dalam penelitian deskriptif kuantitatif, fokusnya hanya pada pemaparan isi suatu variabel tanpa bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu. Dengan demikian, penelitian deskriptif kuantitatif berfungsi untuk menggambarkan, mengkaji dan menjelaskan suatu peristiwa berdasarkan data yang diambil dengan apa adanya tanpa melakukan pengujian hipotesis. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Peterongan dan melibatkan 24 siswa kelas V.

Tahap penelitian diawali dengan penilaian diagnostik pada pembelajaran PPKn yang berupa angket kuesioner gabungan motivasi berdasarkan indikator, diantaranya (1) Kendala siswa dalam pembelajaran PPKn (2) adanya pembelajaran menarik yang dapat dirasakan oleh semua siswa (3) adanya pembelajaran belajar sambil bermain (4) adanya kebutuhan siswa akan lingkungan belajar yang menyenangkan. Perhitungan yang digunakan pada analisis ini sebagai berikut :

$$P = F : N \times 100\%$$

Ket :

P= Presentasi

N= Total responden

F= Total tanggapan dari responden

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Responden

No	Kriteria	Interval
1.	Sangat Tinggi	85%-100%
2.	Tinggi	65%-84%
3.	Rendah	45%-64%
4.	Sangat Rendah	25%-44%

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian didapatkan, rata-rata nilai pemahaman siswa terhadap konsep persatuan dan kesatuan adalah 62%. Dalam hasil rata-rata nilai interval 60-70% yang termasuk pada kategori kurang baik. Hasil ini didapatkan dari hasil belajar siswa mengenai pemahaman dalam nilai kesatuan dan persatuan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kemampuan pemahaman pada nilai persatuan dan kesatuan pada siswa kelas V di SD Negeri Peterongan dalam kategori kurang baik. Nurani (2015) keterampilan intelektual serta konsep dalam pembelajaran PPKn yang sudah dilaksanakan sudah diimplementasikan kepada peserta didik. Namun peserta didik masih kesulitan dalam menjawab soal yang sudah diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik sangat menyukai pembelajaran PPKn tetapi mereka bosan dengan kegiatan pembelajaran di kelas yang monoton yang terfokus pada guru tanpa ada media yang mendukung , guru hanya menggunakan metode konvensional saja, terlebih lagi peserta didik tidak mempunyai buku modul PPKn dan hanya menggunakan buku tulis sehingga pembelajaran hanya fokus pada penyampaian materi guru. Peserta didik merasa kurang tertarik dan bosan, serta kurangnya motivasi dalam belajar. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang bisa mengembangkan sikap yang terdapat dalam materi PPKn di kehidupan sehari-hari mereka diantaranya yaitu sikap persatuan dan kesatuan.

Hal ini sesuai dengan hasil peneliti di SD Negeri Peterongan yaitu : (1) Nilai karakter yang terkandung dalam permainan Kapal Perang pembelajaran PPKn (2) Penanaman nilai kesatuan dan persatuan Pembelajaran PPKn pada permainan Kapal Perang.

Permainan Kapal Perang merupakan permainan yang dilakukan dengan berkelompok. Setiap

kelompok dibagi menjadi 6 yang berisi 4 peserta didik. Dalam satu kelompok menamai kapal masing-masing. seperti kapal hijau, merah, biru, orange, kuning dan pink.



Gambar 1. Pembagian kelompok

Setiap kapal bertugas menembak kapal kelompok lain, setiap anggota kelompok ditugasi masing-masing yaitu untuk meneriakan nama kapalnya sendiri dan menembak kapal tujuan. Contohnya kapal hijau ingin menembak kapal merah, maka pemimpin kapal hijau harus meneriakan “Kapal Hijau” anggota menjawab “Siap” bersama-sama teriak kapal yang ingin diserang “Dor Merah” Kapal merah harus membalas kelompok lain dengan cara yang sama.



Gambar 2. Permainan Kapal Perang

Disini pemimpin harus bisa mengatur strategi kelompok mana yang harus ditembak selanjutnya kalau tidak kompak maka tim dinyatakan kalah dalam permainan Kapal Perang. Dalam proses ini, siswa diajarkan tentang tanggung jawab, kerja sama serta mengatur strategi dalam mempertahankan kapalnya agar tidak terpecah belah. Permainan ini mengasah untuk siswa peka dalam bekerja bersama tim dan mampu menciptakan rasa toleransi dan solidaritas sesama teman.

Pada permainan ini nilai karakter yang bisa didapatkan oleh peserta didik diantaranya: (1) Membangun kerja sama tim (2) Membangun kepercayaan kepada pemimpin (3) Membangun Solidaritas antar teman (4) Menghargai setiap pendapat (5) Membangun sosialisasi antar teman.

Hasil nilai karakter tersebut terbukti dalam hasil keaktifan permainan peserta didik dan juga kegiatan evaluasi permainan yang didapatkan hasil bahwa 83% dari 20-24 siswa dinyatakan aktif pada kegiatan permainan Kapal Perang dan mampu menerapkan sikap tersebut pada permainan.



Gambaar 3. Evaluasi Permainan

Dalam kegiatan Kapal Perang, berkaitan dengan penanaman nilai kesatuan dan persatuan. Hal ini juga merupakan hal yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengimplementasikan pembelajaran PPKn. Pada penanaman nilai persatuan dan kesatuan pembelajaran PPKn didapatkan hasil dari penilaian formatif peserta didik. Hasil penilaian ini mengaitkan kegiatan permainan kapal perang dengan nilai kesatuan dan persatuan di lingkungan masyarakat, sekolah, dan keluarga. Hasil penilaian formatif peserta didik yaitu 92% atau 22 dari 24 siswa mencapai KKM. Nilai yang diharapkan untuk mencapai ketuntasan minimal yaitu 75%. Dapat disimpulkan bahwa dalam penanaman pada permainan Kapal Perang dalam nilai persatuan dan kesatuan pembelajaran PPKn peserta didik tuntas dalam kegiatan hasil belajar. Dalam penanaman nilai karakter ini peserta didik juga diminta

mampu menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data dan pembahasan penanaman permainan Kapal Perang nilai persatuan dan kesatuan pembelajaran PPKn kelas V di SDN Peterongan dapat disimpulkan bahwa permainan Kapal Perang mampu meningkatkan nilai karakter pada implementasi pembelajaran PPKn dimana didapatkan hasil 83% aktif pada permainan Kapal Perang dan juga pada hasil evaluasi permainan. Pada penanaman nilai persatuan dan kesatuan mendapatkan hasil penilaian formatif peserta didik yaitu 92% atau 22 dari 24 siswa mencapai KKM. Pada hasil ini siswa dinyatakan tuntas dalam penerapan nilai persatuan dan kesatuan dalam permainan Kapal Perang.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel:

S Nikmah, H Nuroso, F Reffiane (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar. link https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=ULRuDmUAAAAJ&citation_for

[view=ULRuDmUAAAAJ:e5wmG9Sq2KIC](#)

Maradhika Hutoyo. (2020). Penggunaan permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan pada kelas V Link: <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/40932>

Fatmala Shofi, Reffiane Fine. (2023). Obesity: Analisis Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Barusari 02 Semarang link : https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=dTPBQtMAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=dTPBQtMAAAAJ:1yQoGdGgb4wC

Jurnal :

Solihin, Dinie, Andika, Wahdini , Yessi Vichaully. (2021) Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu 5(6):5731-5738

Amalia, Siti,Dinie , Yayang. (2021) Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu 5(5):4331-4340

Cyintia, Nurul, Nike, Sarah. (2020) Implementasi Nilai-nilai Norma dalam Pembelajaran PPKn SD Vol 2 No 1 (2020): MARET

Pepi, Kiki, Adrianus.(2020) Analisis Kemampuan Pemahaman IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung Vol. 18 No. 3 (2020)

Ragil (2018). Analisis Permainan Tradisional Dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Vol 13, No 2 (2018)

Fitri, Erni. (2022) Implementasi Permainan Tradisional Di Era Digital Dan Integrasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 5 Nomor 2, Oktober 2022.

Rismalinda, ivatun, Eva. Implementasi Model Pembelajaran Konstektual Dengan Media Talking Stick Untuk Menumbuhkan Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PPKn

Irwanto, Aspilayani, dan Wahyuddin(2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan Pendidikan dan Karakter Bangsa. Jurnal PENA|Volume 1|Nomor 1|ISSN 2355-3766|21