

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman pada masa sekarang tentu terdapat banyak perubahan dan perbaikan yang harus dilakukan, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Terdapat berbagai komponen yang terlibat dalam pendidikan yang memerlukan perubahan dan perbaikan. Komponen ini meliputi berbagai hal seperti kualitas pendidik, strategi dan metode yang hendak digunakan, mutu pendidikan, sarana dan prasarana, perangkat kurikulum dan bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan. Pendidikan di Indonesia akan lebih baik jika terdapat upaya untuk melakukan perubahan dan perbaikan pada komponen-komponen pendidikan tersebut.

Guru sebagai pendidik diharapkan mampu mengembangkan potensi mutu pendidikan, guru wajib berperan untuk mendorong siswa secara aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dan mampu menjadi model dalam pembelajaran, guru juga harus bisa mengikuti arus perkembangan pendidikan, sehingga guru dan murid mampu belajar bersama sama. Hal ini sesuai dengan slogan yang disampaikan Ki Hajar Dewantara yang tercantum dalam slogan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Tut Wuri Handayani (Hasibuan & Prastowo, 2019, hlm. 28). Selain itu di abad 21 ini setiap individu termasuk guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan baru agar bisa mengikuti perubahan dan perkembangan zaman yang ada, serta bisa menyesuaikannya secara kontekstual atau dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu permasalahan pembelajaran yang sering ditemui dalam pendidikan di Indonesia adalah pembelajaran yang kurang bisa menarik perhatian siswa dan dirasa monoton. Salah satu penyebab pembelajaran yang kurang menarik adalah penyampaian materi yang masih disampaikan melalui buku atau lembar kerja saja, masih banyak guru yang tidak menggunakan media penunjang pembelajaran untuk menyampaikan materi. Pembelajaran yang dilakukan dengan

Risa Nur Laila, 2023
*PENGEMBANGAN MEDIA "STANOPA" BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hanya meminta siswa untuk membaca materi di buku saja cenderung akan membuat siswa bosan bahkan tidak memahami materi yang hendak diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran kurang bermakna karena siswa tidak memiliki pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau pada kurikulum merdeka berubah menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu hal yang penting untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa. Pendidikan Pancasila ini bertujuan untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*) dan menjadi warga negara yang kompeten (*civic competence*). Pancasila dijadikan sebagai dasar negara, pandangan hidup dan ideologi dari negara, maka Pancasila harus ditumbuhkembangkan dan diinternalisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Melalui adanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini maka siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dirinya dalam memahami, menganalisis dan mengaplikasikan konsep-konsep yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam kehidupannya sehari-hari sehingga tujuan dari pendidikan Pancasila ini dapat tercapai yaitu menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik.

Pembelajaran pendidikan Pancasila tidak hanya memfokuskan siswa pada menghafal materi saja tetapi pembelajaran pendidikan Pancasila penting untuk memahami makna dan arti dari materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa bukan hanya mengetahui saja tetapi juga paham akan makna dari pembelajaran pendidikan Pancasila ini dan dapat menjadi fondasi siswa dalam memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Agar siswa dapat memahami makna dan dapat memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari maka diperlukan adanya pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan juga menarik sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna dan dapat diingat oleh siswa dalam jangka waktu yang lama.

Namun, pada kenyataannya siswa masih kurang dilibatkan dalam pembelajaran secara langsung, serta masih minimnya media pembelajaran yang dikembangkan untuk materi Pancasila ini. Terdapat beberapa guru ketika dalam menyampaikan materi Pancasila ini kesulitan untuk membuat siswa aktif dan

terlibat secara langsung (Hidayat dkk., 2020, hlm. 7). Hal ini menyebabkan siswa mudah lupa mengenai materi yang diajarkan dan sering kebingungan dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran karena materi yang disampaikan tidak membekas secara tajam dalam ingatan siswa.

Materi Pancasila ini juga bertujuan agar siswa dapat memahami negara dan bangsa Indonesia, memiliki rasa kecintaan dan kebanggaan terhadap tanah air maka dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, setiap warga negara perlu diarahkan menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*). Sehingga diharapkan setiap warga negara dapat membentengi dirinya dari berbagai ancaman dan gangguan yang merusak ketahanan dan pertahanan bangsa dan negara Indonesia, maka warga negara Indonesia perlu melaksanakan hak dan kewajibannya juga membentengi dirinya.

Semenjak adanya pandemi pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Ketika pembelajaran daring tentunya terdapat banyak kendala baik dari sarana prasarana, guru, orang tua maupun siswa. Contohnya dalam segi sarana dan prasarana menurut Dwitalia Sari (2021, hlm. 32) sebanyak 60% siswa tidak memiliki alat yang memadai untuk menunjang pembelajaran, sehingga materi sulit untuk disampaikan kepada siswa. Selain itu ketika pembelajaran daring penggunaan media pembelajaran kurang optimal karena guru sering kali hanya memberikan materi melalui media berupa video, atau teks dan audio saja sehingga pembelajaran kurang memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Menurut Fadila Hersita dkk (2020, hlm. 192) bahwa media sebagai sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi seperti hanya buku bacaan dan media gambar saja akan kurang optimal. Hal ini tentunya juga berakibat pada hasil belajar siswa yang semakin menurun.

Salah satu materi yang dirasa pengimplementasiannya mulai menurun adalah nilai-nilai Pancasila seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah-mufakat, dan keadilan. Karena pembelajaran dilakukan tidak secara tatap muka, maka penanaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila tidak dapat diimplementasikan secara langsung oleh siswa. Akibatnya banyak siswa yang berperilaku menyimpang dan bertentangan dengan indikator-indikator sikap yang

baik. Merujuk pada Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2010, Terdapat 18 buah karakter nilai baik yang harus ditanamkan dalam pendidikan sekolah dasar yaitu religius, jujur, disiplin, kreatif, toleransi, mandiri, kerja keras, demokratis, semangat kebangsaan, cinta damai, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, gemar membaca, peduli sosial, peduli lingkungan, bersahabat/komunikatif dan bertanggung jawab (Sakti, 2018, hlm. 4). Berdasarkan hasil riset Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) bahwa masih terdapat banyak kasus penyimpangan yang dilakukan oleh siswa. Pada tahun 2018 terjadinya peningkatan kasus tawuran di Indonesia yaitu sebesar 1,1% dari tahun sebelumnya. Kemudian pada tahun 2020 maraknya kasus perundungan menambah catatan masalah degradasi moral siswa. Selain itu, masih banyak anak sebagai pelaku kekerasan di sekolah, tawuran, dan anak pelaku *bullying* (Juliani & Bastian, 2021, hlm. 258). Menghadapi hal tersebut guru harus bisa menyikapinya dengan bijak, bisa melalui cara kembali menanamkan nilai-nilai Pancasila dan cara pengimplementasiannya kepada siswa. Nilai-nilai Pancasila ini tentunya sangat berkaitan erat dengan norma kehidupan, sehingga sangat penting untuk dibangun kembali.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring menjadi salah satu penyebab sulitnya pengimplementasian nilai-nilai Pancasila ini, karena peran guru dalam mengawasi siswa dalam pembelajaran juga semakin terbatas. Nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah-mufakat, dan keadilan adalah nilai-nilai yang harus ditumbuhkembangkan dan diinternalisasikan dalam diri setiap warga negara. Karena nilai-nilai tersebut ditetapkan sebagai *grundnorm* atau norma dasar Indonesia yang kemudian diberi nama Pancasila. Pancasila inilah yang kemudian menjadi landasan filosofis bagi pengembangan seluruh aturan di Negara Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar, peneliti mendapati bahwa masih banyak guru kelas yang ketika proses belajar mengajar hanya terpaku pada buku tema. Guru lebih sering melihat pada buku teks kemudian menuliskan materi pembelajaran di papan tulis lalu siswa diinstruksikan untuk mencatat dan membaca materi yang ditulis oleh guru. Selain itu, tak sedikit pula guru dalam menyampaikan materi Pancasila hanya berfokus pada aspek kognitif saja. Hal ini

tentu menjadi kurang baik jika dilakukan secara berkelanjutan karena guru kurang bisa mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, selain itu dapat berdampak juga pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di salah satu sekolah dasar, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ada beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai rendah dan penilaian cenderung lebih berfokus pada penilaian kognitif saja. Berdasarkan pemaparan di atas maka guru perlu melakukan upaya inovasi media pembelajaran guna meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Selaras dengan yang dikemukakan oleh Hendrizal (2019, hlm. 57) bahwa dalam proses pembelajaran Pancasila terdapat beberapa permasalahan. Beberapa di antaranya yaitu guru masih mengajarkan materi berdasarkan buku teks (*textbook centre*). Selain itu pembelajaran Pancasila juga jarang diajarkan menggunakan media pembelajaran yang menunjang dan pembelajarannya kurang kontekstual sehingga jelas akan membuat siswa bosan ketika belajar dan kurang menggali potensi yang ada dalam diri siswa.

Dalam Capaian Pembelajaran pada Kurikulum merdeka menyebutkan bahwa dalam upaya meningkatkan keyakinan dan pemahaman filosofi bangsa perlu dilakukan perbaikan secara konten maupun proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang di dalamnya terkandung penumbuh kembangan karakter, literasi dan numerasi, dan kecakapan abad 21 yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan zaman. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila akan menghasilkan warganegara yang mampu berpikir global (*think globally*) dengan cara-cara bertindak lokal (*act locally*) berdasarkan Pancasila sebagai jati diri dan identitas bangsa (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022).

Guna menunjang upaya perbaikan secara konten maupun proses pembelajaran maka diperlukan adanya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang interaktif sangat penting bagi pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran yang interaktif maka pembelajaran akan lebih bermakna dan materi yang disampaikan akan lebih membekas dalam ingatan siswa.

Selain itu, media interaktif juga penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan penyampaian materi dengan mudah kepada siswa, selain itu proses pembelajaran juga akan lebih aktif dan menyenangkan (Indartiwi dkk., 2020, hlm. 29).

Media pembelajaran menurut Sanaky (dalam Rahmi dkk., 2019, hlm. 179) menyatakan bahwa alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. guru dapat menentukan sendiri media mana yang cocok untuk materi yang hendak disampaikan di kelas nanti. Pemilihan media ini hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan dan sesuai dengan perkembangan siswa sehingga dapat memberikan dampak yang baik, seperti pembelajaran yang lebih bermakna (Pratama & Batubara, 2021, hlm. 158). Media pembelajaran sendiri terdiri dari beberapa jenis ada media pembelajaran audio, visual, audio visual, permainan dll.

Stacko uno merupakan salah satu permainan yang sangat memungkinkan untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Kata Uno sendiri berasal dari bahasa Italia yang berarti satu. Di mana prinsip dalam permainan ini ialah menyamakan warna atau angka (Larasati & Prihatnani, 2018, hlm. 152). Media *Stacko Uno* ini bisa dikatakan interaktif karena melalui media ini anak bisa belajar sambil bermain, Dalam proses belajarnya *Stacko Uno* dimainkan dengan cara menyusun balok-balok yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah menara dengan warna yang berbeda beda (Fajar.I, 2020, hlm. 22). Selain itu permainan *Uno Stacko* ini sudah sangat dikenal dan banyak dimainkan oleh anak-anak. Namun, permainan ini masih minim dimanfaatkan untuk pembelajaran. Oleh karena itu media permainan *Stacko Uno* ini tentunya sangat menarik jika diimplementasikan dalam pembelajaran karena mengadaptasi dari permainan *Stacko Uno* yang memiliki *game play* atau aturan permainan khusus saat dimainkan. Media Permainan *Stacko Uno* ini tentunya akan lebih menantang karena berorientasi pada model pembelajaran *Challenge Based Learning* yang dikemukakan oleh Johnson, Laurence F, Smith, Rachel S, Smythe, J. Troy, Varon dan Rachel K Pada Tahun 2009 di mana dengan model ini siswa harus bisa menyelesaikan suatu tantangan untuk bisa terus melanjutkan permainan hingga ada

pemain yang merobohkan menara *stacko uno* ini. Permainan ini sangat cocok jika dimainkan bersama teman-teman karena dapat mengasah kerja sama. Selain itu, melalui media permainan *stacko uno* pancasila yang berorientasi pada model *challenge based learning* ini dapat melatih aspek kognitif, afektif dan keterampilan siswa khususnya pada materi Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar”. Dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menanamkan, memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah implementasi Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan umum penelitian ini adalah mendeskripsikan Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan desain Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan implementasi Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Berikut ini adalah rincian dari manfaat yang diharapkan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar, menambah informasi dan wawasan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran ke depannya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini siswa mampu berpikir kritis untuk menemukan sendiri dan memecahkan permasalahan dan tantangan yang ada dalam media ajar ini dengan caranya sendiri. Selain itu, siswa juga mampu menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman secara langsung yang telah diajarkan melalui media *stacko* ini.

- b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah referensi dalam mengembangkan media pembelajaran dan menambah referensi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini maka diharapkan pihak sekolah mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Kelas 4 Sekolah Dasar.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam rangka mempermudah penulisan, pemahaman serta pembahasan laporan penelitian ini maka diperlukan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika dalam penelitian.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi kajian teori-teori dari para ahli yang mendukung dalam penelitian ini. Bab II juga berisi definisi operasional dan kerangka berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini mendeskripsikan dan menjelaskan tentang desain penelitian yaitu menggunakan metode D&D dan model ADDIE, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik dan instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi penjelasan tentang temuan dan pembahasan penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi penarikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang diberikan untuk para pihak terkait.

Daftar Pustaka

Lampiran–Lampiran