

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya untuk mendorong peserta didik agar secara aktif mengembangkan bakat dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, sosial, serta kemajuan masyarakat dan negara. Pendidik bertanggung jawab untuk menyusun rencana dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran yang terstruktur dan terarah (Adawiyah, 2021). Keterampilan yang perlu dikembangkan antara lain adalah spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia (Makkawaru, 2019). Setiap manusia harus mencapai tahap tertentu dalam hidup, yaitu pencapaian kebahagiaan lahir dan batin, dan pendidikan adalah upaya metodis untuk membantu orang mencapainya.

Nilai pendidikan menempatkannya pada puncak kebutuhan manusia. Akibatnya, pendidikan berfungsi sebagai tolok ukur pembangunan dan peradaban. Tingkat pendidikan di suatu negara dapat menunjukkan pertumbuhan negara tersebut. Maka tidak mengherankan jika negara mengatur dan memprioritaskan pendidikan sebagai salah satu perhatian paling kritis yang harus digarap seefektif mungkin. Upaya pendidikan bertujuan untuk memaksimalkan potensi peserta didik agar dapat mengembangkan kepribadian yang utuh (Yusuf, 2018). Bidang pendidikan memiliki banyak optimisme untuk menjadikan anak didik memiliki kualitas hidup yang setinggi-tingginya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia mengenai system Pendidikan nasional nomor 23 tahun 2003 menyatakan “bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk semakin berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani

dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan adalah topik yang dapat diajarkan kepada peserta didik. Apabila peserta didik mampu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuannya untuk siap menghadapi masa depan, maka pendidikan dianggap berkualitas. Sejalan dengan pendapat Kurniati et al (2019) bahwa peserta didik yang telah melalui proses pendidikan yang bermutu setidaknya akan tumbuh menjadi individu yang taat, santun, berpengetahuan, terampil, dan bertanggung jawab. Salah satu bidang keterampilan yang sedang berkembang di Indonesia pada saat ini adalah bidang keterampilan abad ke 21 yang salah satunya adalah keterampilan *citizenship* atau keterampilan kewarganegaraan. Menurut Erfiana dan Ariyanto (2020) keterampilan *citizenship* atau keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan dimana aspek-aspek lainnya yang meliputi yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (karakter kewarganegaraan). Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) sendiri meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan partisipasi (*participation skills*) (Cicilia et al., 2022; Setiawati, 2016).

Kurangnya pemahaman terhadap pentingnya konsep pendidikan kewarganegaraan sering terjadi di sebagian wilayah Indonesia, antara lain terjadinya kekacauan yang berlebihan, kerusakan, bahkan konflik antar kelompok. Masalah-masalah ini terjadi ketika masyarakat yang terlibat tidak memiliki *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* yang memadai. Kurangnya pemahaman terhadap pentingnya makna konsep bernegara menimbulkan permasalahan-permasalahan di sebagian wilayah Indonesia. Menurut Alfiansyah dan Wangid (2018) keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) yang rendah dapat menyebabkan setiap individu kurang mepedulikan aspek kebersamaan, sementara kurangnya *civic disposition* dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan fisik tanpa aturan, dengan menitikberatkan kepentingan pada diri sendiri atau kelompoknya.

Az-Zahra Aulia Karomatunnisa, 2024

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN CITIZENSHIP SISWA KELAS V

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

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa keterampilan *citizenship* atau keterampilan kewarganegaraan ini sangat perlu dikembangkan di jenjang awal atau sekolah dasar salah satunya melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) atau yang lebih dikenal dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam kurikulum yang sedang berkembang saat ini yaitu Kurikulum Merdeka sebagai pondasi awal peserta didik. Hal tersebut karena pada usia anak sekolah dasar merupakan usia emas untuk mengembangkan nilai-nilai karakter yang akan bermanfaat bagi mereka dan masa depan bangsa Indonesia (Anatasya dan Dewi, 2021). Oleh sebab itu pendidikan kewarganegaraan yang diperlukan saat ini adalah pendidikan kewarganegaraan yang dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sesuai dengan kebutuhan dunia abad 21.

Pendidikan kewarganegaraan atau pendidikan Pancasila adalah disiplin pembelajaran yang berfokus pada pengembangan individu sebagai warga negara Indonesia yang mempunyai pengetahuan dan kemampuan untuk mematuhi hak dan tanggung jawab mereka. Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila adalah untuk membekali warga negara di masa depan dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk turut serta berkontribusi pada masyarakat yang positif sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Dengan rinci, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (Magdalena et al., 2020) mencakup kemampuan peserta didik untuk mengasah kemampuan untuk berpikir secara kritis, logis, dan kreatif ketika menghadapi berbagai isu yang berkaitan dengan kewarganegaraan, terlibat aktif dan bertanggung jawab dalam berbagai kegiatan sosial, nasional, dan kebangsaan, serta menunjukkan sikap yang menolak korupsi, mengalami perkembangan yang positif serta demokratis, dengan mengembangkakan kepribadian sesuai dengan karakteristik masyarakat Indonesia untuk mencapai kehidupan yang harmonis bersama dengan negara-negara lain, dan menjalin hubungan dengan negara-negara lain dalam konteks globalisasi, baik secara langsung maupun melalui teknologi informasi serta komunikasi, untuk memperluas wawasan dan keterlibatan dalam isu-isu dunia.

Az-Zahra Aulia Karomatunnisa, 2024

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN CITIZENSHIP SISWA KELAS V

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

Diharapkan melalui pembelajaran PKn atau pendidikan Pancasila tersebut peserta didik akan mempunyai pondasi yang kuat tentang pentingnya konsep bernegara yang akan diimplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Selain itu setelah melakukan wawancara terhadap salah satu wali kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong, peneliti memperoleh informasi bahwa pemahaman peserta didik mengenai keterampilan kewarganegaraan pada mata pelajaran pendidikan pancasila ini masih tergolong rendah dari segi partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran yang masih cenderung pasif dan dari segi keterampilan intelektual atau hasil belajar yang masih rendah. Hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh faktor berlangsungnya kegiatan atau proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang cenderung monoton dan hanya didominasi oleh guru sehingga keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran tidak terlalu dilibatkan. Suasana pembelajaran yang monoton bahkan cenderung membosankan yang dialami oleh peserta didik dapat menimbulkan berbagai perilaku yang dapat merusak proses pembelajaran salah satunya adalah kehilangan motivasi bagi peserta didik. Dengan kata lain, dampak negatif dari kebosanan dan kejenuhan selama berlangsungnya pembelajaran ini dapat mempengaruhi kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, maka di bidang pendidikan, diperlukan inisiatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menarik, dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Dewi et al (2021) bahwa dalam proses pembelajaran tentu memerlukan interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang santai dan menyenangkan. Menciptakan lingkungan belajar yang baik bagi peserta didik adalah tugas utama dari seorang pendidik, baik mulai dari strategi pengajaran yang digunakan, media yang digunakan, dan paradigma atau model pembelajaran yang digunakan. Mengetahui dan terampil dalam hal yang berkaitan dengan sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran juga sama pentingnya bagi seorang pendidik.

Dari permasalahan tersebut, maka solusi agar proses pembelajaran PKn atau Pendidikan Pancasila menjadi kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan

menyenangkan (PAKEM) adalah melalui proses pembelajaran yang dapat menghibur peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wikara et al., (2020) bahwa pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan diyakini dapat meningkatkan pencapaian prestasi dalam proses belajar. Salah satu cara agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi aktif dan menyenangkan adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis *Edutainment (Education and Entertainment)* yang ditunjang oleh media pembelajaran kreatif yaitu media pembelajaran *question card* atau kartu pertanyaan. Istilah "*edutainment*" terbentuk dari dua kata, yaitu "*education*" yang berarti pendidikan, dan "*entertainment*" yang berarti hiburan. Dengan kata lain, secara bahasa, *edutainment* diartikan sebagai pendidikan yang menyenangkan. Dari perspektif terminologi, *edutainment* dipahami sebagai bentuk hiburan yang dirancang untuk bersifat edukatif. Oleh karena itu pembelajaran berbasis *Edutainment* sendiri merupakan proses pendidikan yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, baik dalam konteks kelas maupun di luar kelas. Diharapkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Edutainment* dan penggunaan media *question card* dalam proses pembelajaran PKn atau Pendidikan Pancasila, peserta didik akan lebih merasa termotivasi selama proses pembelajaran sehingga keterampilan *citizenship* yang diajarkan pun akan berdampak positif kepada peserta didik.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Berbantuan Media *Question Card* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan *Citizenship* Siswa Kelas V."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan keterampilan *citizenship* siswa kelas V menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan media *question card* dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila?

Az-Zahra Aulia Karomatunnisa, 2024

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN CITIZENSHIP SISWA KELAS V

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

2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan *citizenship* siswa kelas V antara yang memperoleh pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan media *question card* dan yang tidak pada mata pelajaran pendidikan Pancasila?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan *citizenship* peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan *citizenship* siswa kelas V menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan media *question card* dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan *citizenship* siswa kelas V menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan media *question card* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak baik dari aspek teoritis dan aspek praktis yang diantaranya:

1. Secara Teoritis

Dapat memberikan saran, wawasan, atau gambaran terkait proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan keterampilan *citizenship* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Di samping itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang membahas topik relevan.

2. Secara Praktis

1. Bagi sekolah:

- a. Menciptakan lulusan yang dapat memiliki keterampilan *citizenship* agar dapat menjadi warga negara yang baik di masa depan.
- b. Sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran yang berkualitas.

2. Bagi peneliti:

- a. Memberikan wawasan dan pengalaman dalam penerapan pembelajaran sehingga dapat memilih model, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

3. Bagi peserta didik:

- a. Sebagai wahana dan sarana baru dalam usaha meningkatkan keterampilan *citizenship* agar dapat menjadi warga negara yang baik di masa depan.
- b. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

4. Bagi guru:

- a. Sebagai referensi model, strategi, dan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan *citizenship* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Mengembangkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.
- c. Sebagai sarana untuk memperbaiki pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Membantu dalam menciptakan pembelajaran yang variatif dan bermakna.

5. Bagi peneliti selanjutnya:

- a. Dapat menjadi salah satu rujukan untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan keterampilan *citizenship* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Dapat menghasilkan perbaikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi yang telah dipersiapkan terdiri dari beberapa bab, rincian setiap bab yaitu sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan, pada bab ini dibahas mengenai latar belakang dari penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Berbantuan Media *Question Card* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan *Citizenship* Siswa Kelas V”. Dalam bab ini juga dijabarkan mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti. Selain itu terdapat juga struktur organisasi skripsi yang memuat secara singkat mengenai bagian-bagian isi dalam skripsi ini.

BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini dibahas mengenai teori-teori dari masing-masing variabel penelitian seperti Pembelajaran Berbasis *Edutainment*, Pendidikan Pancasila, Keterampilan *Citizenship*, Media *Question Card*, dan Teori Pembelajaran yang Mendukung.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini dibahas mengenai desain penelitian yang akan digunakan, partisipan penelitian, variabel, populasi dan sampel, instrumen penelitian untuk menunjang pengambilan data penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan untuk mengolah data temuan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini dibahas mengenai hasil dari temuan penelitian yang sudah melalui proses pengolahan dan analisis data. Hasil penelitian yang didapatkan adalah jawaban dari rumusan masalah yang sudah dirancang sebelumnya.

BAB V Penutup, pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah didapatkan. Selain itu pada bab ini juga berisi implikasi dan rekomendasi yang ditujukan kepada pemangku kebijakan, dan peneliti selanjutnya.