

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Ketika dilihat dari definisi diatas, terdapat hal penting yang dapat digarisbawahi yaitu mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif bagi peserta didik serta mampu mengembangkan potensi keterampilan-keterampilannya.

Proses pembelajaran merupakan upaya timbal balik antara guru dan siswa untuk memastikan bahwa kegiatan pendidikan berlangsung di antara siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan pendidikan dilakukan oleh pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Pendidik akan memberikan ilmu kepada peserta didik berupa materi pada setiap mata pelajarannya. Salah satu materi yang disampaikan yaitu materi nilai-nilai Pancasila dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki implikasi penting bagi siswa. Hal ini penting, terutama dalam pengembangan karakter pribadi individu yang sesuai dengan visi dan misi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya dimaksudkan untuk membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab yang tercermin dalam perilaku dan kehidupannya berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dasar Negara Pancasila.

Visi dan misi tersebut secara lebih jelas dijabarkan dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan seperti, peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan,

berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006, hlm. 155-156).

Secara umum tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah terbentuknya warga negara yang baik (*good citizen*) yang tentu saja berbeda menurut konteks Negara yang bersangkutan (Winarno, 2011, hlm. 43). Untuk itu pada proses pembelajaran Pancasila dijadikan menjadi prinsip utama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, karena dalam proses pembelajarannya mengusung konsep transfer nilai-nilai Pancasila kepada struktur yang akan diberikan pada siswa.

Menurut Budimansyah (2002, hlm. 8), prinsip pembelajaran PPKn adalah prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), *cooperative learning*, pembelajaran partisipatorik, dan mengajar yang reaktif. Keempat prinsip tersebut memiliki persamaan tujuan yaitu menciptakan proses pembelajaran berbasis kerjasama yang membuat siswa menjadi aktif, karena melakukan pembelajaran sambil melakoni (*learning by doing*) untuk meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajarnya juga.

Dengan demikian, proses pembelajaran PPKn tidak lagi menekankan pada kegiatan menghafal peraturan, undang-undang, dll. yang hanya berbasis tekstual. Proses pembelajaran PPKn perlu memfokuskan pada interaksi sosial dalam hubungan antar warga negara dan mengamalkan kegiatan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari supaya siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil belajar yang diharapkan pada proses pembelajaran PPKn yaitu indikator kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan menyusun perangkat pembelajaran yang membentuk peserta didik cakap kompetensinya dan menjadi lulusan berkompeten dengan menekankan pada kegiatan penerapan atau pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, rendahnya hasil belajar siswa yang terjadi pada pembelajaran di kelas V SDN Kotabatu 03 disebabkan oleh beberapa faktor seperti pembelajaran kurang terfokus pada peserta didik (*student center*), dan pembelajaran yang bersifat teoritis atau tekstual dengan metode ceramah, sumber belajar siswa yang kurang bervariasi, dan terpaku dengan media yang ada di buku siswa saja seperti gambar.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas V SDN Kotabatu 03 rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan, kebanyakan siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya keterlibatan siswa secara langsung dalam interaksi pembelajaran antar teman sebaya maupun guru, dan siswa tidak merasakan langsung bentuk visual nyata atau konkret dari materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga, siswa belum memahami materi dengan baik dan mempengaruhi hasil belajarnya yang rendah.

Salah satu solusi yang dapat mengatasi masalah tersebut dan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa terhadap materi yang akan diajarkan dan membuat siswa menjadi interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015, hlm. 79), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang baik berupa fisik maupun teknisnya agar membantu guru untuk memperlancar penyampaian pesan kepada siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk menumbuhkan minat belajar, meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran, dan membuat suasana kelas menjadi aktif.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis media, salah satunya salah satunya adalah media visual. Pengembangan media visual dapat berupa permainan papan (*board game*). Media permainan papan (*board game*) merupakan salah satu sarana yang dapat dijadikan sebagai game edukasi yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Ningrum, 2020, hlm. 44). Kemudian, menurut Levie & Levie menyimpulkan dari hasil-hasil penelitian bahwa belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal akan memberikan hasil belajar yang lebih baik

untuk mengingat, mengenali, mengingat kembali, serta menghubungkan fakta dan konsep Sukiman (Dalam Nadia, dkk. 2021, hlm. 122-132).

Berdasarkan latar belakang diatas, dalam penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran permainan papan belajar untuk siswa kelas V dengan materi nilai-nilai Pancasila. Media ini akan membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Sehingga nantinya pesan yang disampaikan oleh guru akan dengan mudah dipahami dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik, serta hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan demikian, penelitian ini memiliki judul “Pengembangan Media Permainan Papan Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah umum penelitian ini yaitu “Bagaimanakah media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar?”

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan desain dari media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimanakah hasil validasi dari pengembangan media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar setelah menggunakan media permainan papan belajar dalam proses pembelajaran?

Mengingat begitu luasnya materi ajar Pancasila di kelas V, maka dalam penelitian ini pengembangan papan belajar dibatasi pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Subtema 1 Organ Gerak Hewan. Adapun hasil belajar yang difokuskan pada penelitian ini yaitu pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan desain dari media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi dari pengembangan media permainan papan belajar untuk meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar nilai-nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar setelah menggunakan media permainan papan belajar dalam proses pembelajaran.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan sekolah dasar. Serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat dari media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam

Falahudin, 2014) bahwa media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif bagi siswa. Sehingga media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya serta menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya :

##### **a. Bagi Siswa**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran permainan papan belajar, siswa dapat merasakan langsung visual nyata (konkret), siswa aktif dalam pembelajaran, melatih keterampilan serta interaksi sosial siswa dan menambah minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

##### **b. Bagi Guru**

Media pembelajaran permainan papan belajar ini dapat dijadikan sebagai referensi alat peraga pembelajaran dan media evaluasi yang dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

##### **c. Bagi Sekolah**

Media pembelajaran permainan papan belajar ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan kemampuan siswa dan membantu dalam peningkatan kualitas sekolah.

##### **d. Bagi peneliti**

Dengan adanya pengembangan media permainan papan belajar dapat menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran, dapat dijadikan referensi jika menjadi pendidik kelak, dan mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang kreatif serta inovatif.