

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan pada Sekolah Dasar (SD) dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu untuk memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam konteks masyarakat yang berkeadaban berdasarkan nilai dan moral Pancasila serta dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun di era revolusi 4.0 arus globalisasi terjadi begitu cepat tidak terkendali membawa banyak perubahan dalam bidang teknologi dan komunikasi. Oleh karena itu kebudayaan luar dapat masuk dengan cepat ke Indonesia. Hal tersebut jika dimanfaatkan secara positif dapat menjadi peluang yang baik untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia. Namun, tidak semua kalangan siap menghadapi arus perubahan globalisasi, sehingga dapat mengakibatkan terjadinya permasalahan seperti dehumanisasi, demoralisasi, imitasi dan akulturasi budaya-budaya luar yang dapat berdampak negatif terhadap perubahan perilaku peserta didik.

Pembelajaran di sekolah dasar saat ini sudah seharusnya bertransformasi mengikuti era revolusi 4.0 dimana menjadi *meaningfull learning* dan berorientasi pada kecakapan hidup abad ke-21 baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik agar mampu menghadapi derasnya arus perubahan globalisasi. Salah satu pembelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn di sekolah dasar berperan penting sebagai wahana pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan norma sosial. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik agar mampu menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

PPKn adalah mata pelajaran multidimensional, dikarenakan di dalamnya meliputi pendidikan demokrasi, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kesadaran hukum serta pendidikan politik dan kemasyarakatan. Pada jenjang sekolah dasar PPKn berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) Tahun 1945 serta peraturan perundang-undangan lainnya. Definisi warga negara yang dimaksud yakni warga negara yang menguasai pengetahuan, sikap dan nilai, keterampilan, serta memiliki kesadaran tinggi akan hak dan kewajibannya.¹

Mata pelajaran PPKn memiliki tujuan untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik untuk menjadi insan Indonesia yang memiliki jati diri yang sesuai dengan Pancasila. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka pembelajaran PPKn harus bermakna agar peserta didik mampu untuk: 1) memiliki akhlak mulia yang didasari dengan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) memahami dan mengimplementasikan makna dan nilai-nilai Pancasila serta proses perumusannya sebagai dasar negara ke dalam kehidupan sehari-hari, 3) menganalisis secara kritis konstitusi dan norma yang berlaku ditengah-tengah masyarakat global, 4) memahami jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka, 5) menganalisis secara cerdas karakteristik, sejarah dan kearifan lokal bangsa Indonesia untuk mempertahankan keutuhan wilayah NKRI.²

PPKn menitikberatkan pada pembentukan peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pada umumnya peserta didik usia sekolah dasar cenderung mudah terpengaruh oleh perilaku teman dan lingkungan sekitarnya. Dimana perilaku yang ditiru oleh peserta didik sering kali tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Oleh karena itu, nilai-nilai

¹ Yusnawan Lubis and Dwi Nanta Priharto, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, n.d.), h. 4.

² Ibid., h. 8.

pendidikan karakter penting ditanamkan sedini mungkin pada pendidikan sekolah dasar. Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar tertuang dalam mata pelajaran PPKn. Sejalan dengan itu PPKn adalah mata pelajaran yang memuat nilai-nilai karakter dan moralitas pada peserta didik.³ Maka, melalui pembelajaran PPKn di sekolah dasar karakter dan moral peserta didik secara perlahan dapat dibentuk ke arah yang positif, sehingga peserta didik memiliki karakter serta moral yang kuat sebagai warga negara Indonesia dengan tetap mempertahankan nilai dan norma ketika dihadapkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Namun, faktanya pembelajaran PPKn di sekolah belum sepenuhnya terlaksana dengan baik, sehingga tujuan penting dari pembelajaran PPKn dan Profil Pelajar Pancasila belum tercapai. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar PPKn di SD Gugus Piere Tendean masih tergolong rendah dari 120 jumlah keseluruhan peserta didik kelas II sebanyak 48% peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).⁴ Sejalan dengan itu hasil belajar PPKn di SDN Tanah Tinggi 03 juga masih tergolong rendah sebanyak 50% siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM pada pembelajaran PPKn dalam Penilaian Tengah Semester (PTS) Tahun Ajar 2022-2023. Selain dari segi kognitif berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada Praktek Kuliah Mengajar (PKM) didapati peserta didik kelas IV SDN Tanah Tinggi 03 belum memiliki sikap baik yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Ditemukan peserta didik seringkali menyela temannya saat sedang berpendapat, sibuk bergurau ketika sedang mengerjakan tugas kelompok, mengejek teman secara verbal menggunakan kata-kata kasar dan kotor, memiliki kebiasaan menyontek pada saat pembelajaran.

Menjawab permasalahan pada pendidikan di Indonesia, peneliti mencoba melakukan sebuah analisis dalam proses pembelajaran di

³ Erlinda Risa Nur Aulia and Dinie Anggraeni Dewi, "Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak SD Sebagai Bentuk Implementasi PKN," *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): hh. 43-53.

⁴ Duta Prima Manunggal, "Keefektifan Model Time Token Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar PPKn KELAS II," *Joyful Learning Journal* 9, no. 4 (December 25, 2020): hh. 205-210, doi:10.15294/jlj.v9i4.40030.

sekolah dasar untuk mengetahui kebutuhan yang sebenarnya pendidik dan peserta didik butuhkan dalam proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner peserta didik kelas IV SDN Tanah Tinggi 03 pada tanggal 17 Oktober 2022, sebanyak 87,5% peserta didik kesulitan belajar tentang peristiwa sejarah perjuangan kemerdekaan NKRI. Tercatat 87,5% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk belajar sejarah pembentukan negara Indonesia. Kemudian 96% peserta didik mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran PPKn melalui buku atau catatan yang diberikan oleh guru. Walaupun buku dan catatan dari guru sudah cukup untuk mempelajari pembelajaran PPKn, namun masih ada beberapa kesulitan dengan hanya mengandalkan buku atau catatan dari guru. Menurut pendapat peserta didik 92% membutuhkan media yang lebih mengaktifkan dan menyenangkan. Penggunaan media *flashcard* diasumsikan lebih menyenangkan untuk pembelajaran PPKn di kelas IV. Kriteria media yang peserta didik sukai yaitu media yang banyak berisikan gambar, warna, dan permainan yang selaras dengan karakteristik *flashcard*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Tanah Tinggi 03 pada tanggal 12 Oktober 2022. Ditemukan bahwa pada materi sejarah kemerdekaan dan pembentukan NKRI unit 4 tentang Negaraku Indonesia dinilai sulit karena peserta didik kurang mampu memahami isi bacaan dan cenderung kesulitan mengingat tanggal-tanggal atau tokoh penting dalam sejarah pembentukan NKRI. Materi sejarah pembentukan NKRI penting diajarkan karena terkait dengan kedudukan PPKn sebagai wahana pendidikan politik dan demokrasi untuk membantu peserta didik menjadi warga negara yang dapat menghargai jasa para pahlawan atas kemerdekaan Indonesia dan menyadarkan peserta didik akan pentingnya upaya menjaga dan mempertahankan keutuhan wilayah NKRI.

Kesulitan yang di paparkan oleh guru disebabkan karena di dalam proses pembelajaran guru kurang menguasai materi sejarah dan belum mampu menerapkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran PPKn guru hanya

menggunakan papan tulis sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, fasilitas sekolah yang kurang memadai juga menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru belum memanfaatkan media pembelajaran alternatif yang lebih variatif dan inovatif dalam pembelajaran PPKn. Sejalan dengan itu kurangnya inovasi guru dalam membawakan materi menyebabkan siswa menjadi pasif karena proses pembelajaran dinilai monoton dan kurang bermakna.⁵ Penggunaan media alternatif seperti media *flashcard* sesuai dengan perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang menyukai gambar dan permainan.

Permasalahan tersebut jika tidak segera ditangani akan berdampak buruk terhadap proses pembelajaran PPKn maka, dibutuhkan solusi berupa inovasi baru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengingat tanggal dan tokoh penting dalam pembelajaran sejarah pembentukan NKRI dan juga upaya menanamkan sikap persatuan kepada peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga harus bersifat praktis, menarik, dan tahan lama. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *flashcard*.

Flashcard merupakan media kartu yang memiliki dua sisi, bagian depan berisi gambar dan kata sedangkan pada bagian belakang berisi arti kata yang berhubungan dengan gambar.⁶ *Flashcard* dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengingat sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar pada kartu.⁷ *Flashcard* merupakan media visual dalam

⁵ Muhammad Riyanto, Ujang Jamaluddin, and Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 11, no. 2 (July 20, 2019): hh. 1-11, doi:10.18860/madrasah.v11i2.6419.

⁶ Lilik Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JJPI)* 15, no. 2 (2021): hh. 197-208.

⁷ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 119.

bentuk kartu berisi gambar dan teks singkat yang digunakan untuk membantu daya ingat peserta didik.

Flashcard sebagai media pembelajaran PPKn juga telah digunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya oleh Dewi, Pratiwi dan Roosyanti yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Papan Dart Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar”.⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* yang layak digunakan pada pembelajaran PKn materi penanaman jiwa nasionalisme siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dalam papan dart layak digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk menanamkan jiwa nasionalisme siswa sekolah dasar.

Selanjutnya Simanjuntak, Siburian dan Nainggolan juga melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD” pada tahun 2021.⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis teka-teki silang yang layak digunakan dalam pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku di kelas IV. Temuan penelitian ini media *flashcard* berbasis teka-teki silang yang dikembangkan mendapatkan skor 87,63%, sehingga media *flashcard* ini layak digunakan dalam pembelajaran tema 9 di kelas IV SD.

Kemudian, di tahun 2018 Safitri, Primiani, dan Hartini juga melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku”.¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk

⁸ Vivi Andalusia Dewi, Desi Eka Pratiwi, and Anna Roosyanti, “Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Papan Dart Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Pada Siswa Sekolah Dasar,” *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, Vol. 5, No. 1, 2021, hh. 12-19.

⁹ Eva Betty Simanjuntak, Gustini Siburian, and Maria Friska Nainggolan, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, Vol. 5, No. 2, 2021, hh. 70-76.

¹⁰ Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, and Hartini Hartini, “Pengembangan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* Vol. 8, No. 1, 2018, hh. 1-14.

mengembangkan media *flashcard* berbasis permainan tradisional keplakan dan tekpo pada pembelajaran tematik kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media *flashcard* berbasis *teams games tournament* yaitu karena kurangnya variasi media dalam pembelajaran PPKn yang dapat mengenalkan karakteristik dan sejarah bangsa Indonesia kepada peserta didik sebagai upaya dalam mempertahankan keutuhan wilayah NKRI. Selain itu *flashcard* juga dapat melatih daya ingat peserta didik, sebagai sarana penanaman nilai-nilai karakter dan dapat membantu meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Media *flashcard* adalah media berupa kartu berisi gambar atau simbol yang akan membantu peserta didik dalam memahami sejarah pembentukan NKRI.

Media *flashcard* yang akan dikembangkan peneliti berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu; 1) *Flashcard* yang dikembangkan berpedoman pada pembelajaran kurikulum merdeka belajar dengan fokus pada mata pelajaran PPKn, sedangkan penelitian terdahulu masih menggunakan pembelajaran tematik kurikulum 2013; 2) *Flashcard* yang dikembangkan berbasis *teams games tournament*, sedangkan penelitian terdahulu berbasis permainan seperti permainan tradisional, teka-teki silang, dan papan dart; 3) *Flashcard* yang dikembangkan turut mengenalkan tokoh dan peristiwa penting dalam sejarah pembentukan NKRI kepada peserta didik, ditandai dengan pemberian pertanyaan mengenai urutan tahun terjadinya peristiwa sejarah dan pertanyaan tentang sikap yang sesuai jika peserta didik dihadapkan dengan upaya menjaga keutuhan dan persatuan NKRI.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Teams*

Games Tournament Pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selain itu, peneliti berharap media yang dikembangkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada, sehingga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran mengenai sejarah pembentukan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Ketidakadaan media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD
2. Tujuan pembelajaran materi karakteristik dan sejarah pembentukan NKRI bangsa Indonesia unit 4 NKRI pada pembelajaran PPKn di kelas IV SD belum tercapai secara optimal
3. Peserta didik sulit mengingat tanggal dan tokoh penting pada materi karakteristik dan sejarah pembentukan NKRI
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik pada pembelajaran PPKn kelas IV SD

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian pada materi karakteristik dan sejarah pembentukan NKRI Unit 4 Pembelajaran PPKn, judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKN Kelas IV di Sekolah Dasar”.

D. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis *teams games tournament* sebagai media pembelajaran, dapat dilihat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *flashcard* berbasis *teams games tournament*. Media *flashcard* ini diharapkan dapat mengenalkan karakteristik dan sejarah pembentukan NKRI kepada peserta didik dan menjadi alternatif media pembelajaran PPKn di kelas IV SD agar pembelajaran berlangsung aktif, bermakna dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media *flashcard* berbasis *teams games tournament* digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat tanggal dan tokoh penting dalam sejarah pembentukan NKRI, serta untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan kasus yang disajikan pada *flashcard*.

b. Bagi Guru

Media *flashcard* berbasis *teams games tournament* dapat membantu guru menyampaikan materi karakteristik dan sejarah pembentukan NKRI, memperkenalkan cara belajar yang menyenangkan kepada peserta didik menggunakan media *flashcard*, dan menjadi referensi guru dalam menggunakan media yang kreatif, efektif, dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi bagi penelitian selanjutnya untuk bisa mengembangkan media *flashcard* menjadi lebih inovatif dan kreatif agar membantu mewujudkan proses belajar yang bermakna juga menyenangkan.