

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan setiap individu tidak dapat diragukan lagi. Adanya pendidikan tentunya memberikan fondasi yang kuat untuk pembentukan karakter dan nilai-nilai seseorang. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat, dan mengintegrasikan diri mereka ke dalam kebudayaan yang ada. Pendidikan juga berperan sebagai alat untuk membuka peluang dan mengembangkan potensi individu.

Dengan dididik, seseorang dapat memahami dunia sekitarnya dengan lebih baik, memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat, dan membangun dasar pengetahuan yang mendukung pertumbuhan pribadi dan profesional. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya tentang penerimaan pengetahuan tetapi juga tentang membentuk karakter, mengasah kemampuan, dan memberikan bekal untuk menghadapi tantangan kehidupan dengan bijak (Roqib, M, 2009). Selain itu, pendidikan juga dapat mempengaruhi kualitas hidup masyarakat. Dengan adanya pendidikan ini, masyarakat akan diajarkan dan di didik sesuai dengan bakat dan keterampilannya masing-masing.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah sebuah aktivitas yang diorganisir dan diintensifkan

dengan maksud menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berperan aktif menggali potensinya. Tolak ukur keberhasilan sebuah pendidikan dapat dilihat jika tujuan dari pendidikan itu dapat tercapai. Tujuan pendidikan sendiri ialah agar siswa memperoleh kepribadian yang baik, kecerdasan dalam berpikir, pengendalian diri yang baik serta untuk tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri maka diperlukan sebuah proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila adalah suatu disiplin ilmu yang memegang peran signifikan dalam dunia pendidikan. Pendidikan Pancasila merupakan bidang studi yang wajib diajarkan seluruh jenjang. Hal ini dikarenakan dengan isi dari pembelajaran Pendidikan Pancasila ini yang memuat penerapan prinsip-prinsip pancasila pada aktivitas keseharian dan cara menjadi WNI yang sesuai pada ajaran keagamaan dan norma yang berlaku (Khairani dkk., 2021). Hal tersebut perlu diajarkan guna dapat mempertahankan kedaulatan indonesia.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2022 mengenai "Standar Kompetensi Lulusan", tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mengembangkan kemampuan siswa sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan kreativitas, berpikir kritis, kreatif, dan rasional dalam merespons berbagai isu kewarganegaraan.
2. Mendorong untuk dapat bertanggung jawab, aktif dalam berpartisipasi dan tindakan yang cerdas aktivitas sosial, bangsa dan negara.
3. Memupuk pertumbuhan pribadi yang dinamis dan demokratis, membentuk

karakter sosial masyarakat Indonesia supaya bisa hidup bersama negara lain secara damai.

4. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan bangsa lain, baik melalui partisipasi langsung atau tidak, serta menggunakan teknologi yang tersedia.

Pendidikan Pancasila bidang studi yang wajib diajarkan guna di masa depan siswa dapat mempertahankan kedaulatan Indonesia. Namun dalam proses pembelajarannya Pendidikan Pancasila ini kerap kali dianggap sebagai pembelajaran yang tidak menyenangkan dan menarik. Hal ini tentunya dikarenakan guru yang masih mengadopsi metode pengajaran tradisional dan kurang memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran.

Hal ini sejalan pada temuan terdahulu yang diterapkan Sumadyani (2020) yang mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran siswa SMPN 3 Trenggalek pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih memerlukan peningkatan. Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum penelitian ini dilakukan (pada tahap pra siklus), terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa kelas VII C hanya mencapai 30%. Penyebab dari hal ini diidentifikasi sebagai kurangnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila serta keterbatasan penguasaan guru terhadap berbagai model dan media inovatif yang dapat menarik minat siswa.

Dengan demikian, untuk bisa memberikan dorongan siswa agar dapat berpartisipasi pada setiap proses belajar guru harus bisa membangun keadaan kelas yang interaktif agar menyenangkan. Keadaan kelas yang menggembirakan

juga menjadi sebuah aspek wajib diwujudkan dalam mencapai proses belajar efektif. Untuk dapat mencapai proses belajar efektif, dibutuhkan sebuah alat dalam mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran, sebagai suatu perkakas dalam dinamika proses pembelajaran, bersifat esensial dalam mentransmisikan informasi dan pesan kepada siswa. Kesuksesan proses pembelajaran sangat bergantung pada kapabilitas seorang guru untuk menghadirkan dan memanfaatkan media pembelajaran dengan tingkat kreativitas dan inovasi yang tinggi. Sejauh mana guru dapat mengaplikasikan berbagai media pembelajaran yang menarik dan efektif, akan memengaruhi efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar.

Peran media pembelajaran menjadi semakin krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebagai alat bantu, media pembelajaran diciptakan untuk menghantarkan pesan secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, mulai dari gambar, audio, hingga video, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak hanya dinamis tetapi juga interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga penunjang dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih intens dan menggugah minat siswa.

Penting bagi seorang guru untuk memiliki kreativitas dan inovasi tinggi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran. Jika seorang guru tidak mampu mengintegrasikan media pembelajaran secara efektif, maka proses pembelajaran tidak akan optimal. Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi dan sumber daya yang tersedia dapat meningkatkan daya tarik materi

pembelajaran, memotivasi siswa, dan membantu mereka memahami konsep-konsep dengan lebih baik.

Menurut Rahmatin yang dikutip dalam Harahap dkk (2022) media cetak visual merupakan media yang dibuat dengan proses percetakan yang membentuk beberapa unsur seperti sebuah bacaan, gambar dan grafik yang disajikan pada sebuah kartu. kartu yang digunakan dalam media ini ialah Kartu Pesona. penggunaan Kartu Pesona dalam proses pembelajaran diharapkan dapat dijadikan solusi untuk permasalahan diatas.

Hal ini sesuai pada temuan sebelumnya dari Aprilia & Harly (2023) mengatakan bahwa permainan kartu terbukti memiliki manfaat dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, melatih siswa dalam pemecahan masalah, menciptakan persaingan yang sehat di antara peserta didik, dan membangun rasa percaya diri pada siswa. Dengan adanya Media pembelajaran menggunakan kartu juga dapat menarik siswa untuk semangat dalam belajar (Fadhaliwa dkk., 2023).

Media pembelajaran perlu menarik, untuk itu media cetak visual saja tidak cukup dan diperlukannya sebuah permainan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan permainan tentunya memiliki banyak manfaat seperti dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, mengasyikan, dan memiliki rangkaian dan menyebabkan kecanduan (Prasetyaningtyas, 2020).

Permainan Kartu Uno merupakan permainan kartu yang digemari oleh anak- anak, remaja hingga usia dewasa. Kartu Uno ini merupakan kartu yang dimainkan secara berkelompok dan merupakan sebuah barang berbentuk persegi panjang yang digunakan oleh siapapun yang berumur 7 tahun keatas untuk bermain (Harahap dkk., 2022). Kartu uno ialah sebuah permainan yang dapat membentuk siswa bisa interaktif dan menarik. Maka dari itu media cetak visual membutuhkan permainan kartu Uno dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media cetak visual dapat memainkan peran signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media cetak visual, seperti buku, gambar, dan materi cetak lainnya, mampu menyampaikan konsep-konsep abstrak Pendidikan Pancasila melalui upaya yang konkret dan bisa dimengerti siswa.

Pentingnya pemilihan media cetak yang relevan dan menarik menjadi faktor kunci dalam memaksimalkan pengaruh positifnya. Dengan memperhatikan desain visual yang menarik dan konten yang sesuai, guru bisa memberikan motivasi kepada siswa agar berpartisipasi pada proses belajar secara aktif, meningkatkan daya ingat, dan memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila dan aspek-aspek kewarganegaraan.

Maka, peneliti hendak melakukan peningkatan mutu pendidikan serta mengembangkan media cetak visual dalam meningkatkan pembelajaran nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan bagi generasi penerus bangsa. maka dari itu penulis tertarik menerapkan penelitian berjudul “Pengembangan Media

Cetak Visual berbantuan Permainan Kartu Uno untuk Materi Keberagaman Masyarakat dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di SMP”

B. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan penjelasan permasalahan yang ada, perlunya pembatasan dari peneliti. Pembatasan dalam penelitian ini ialah:

1. Media cetak visual

Media cetak visual yang digunakan ialah Kartu Pesona (Pertanyaan Soal Pendidikan Pancasila). Kartu Pesona ini dapat diklasifikasikan sebagai media cetak visual karena dihasilkan melalui proses pencetakan yang memberikan hasil teks, gambar atau foto yang kemudian dijelaskan pada kartu.

2. Materi yang diujikan kepada siswa SMP Negeri 191 Jakarta Kelas VII ialah materi keberagaman masyarakat dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika

3. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang hanya dilakukan untuk menguji kelayakan produk melalui uji ahli materi pembelajaran, ahli media dan siswa. serta adanya pengujian efektivitas dalam penggunaan produk melalui uji *Pre-Test* dan *Post-Test* kepada siswa.

C. Perumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan

media cetak visual yang diaplikasikan pada materi keberagaman masyarakat dalam bingkai bhinneka tunggal ika di SMP?”

D. Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, agar bisa berkontribusi baik secara teoritis dan praktis. Beberapa manfaat yang diharapkan mencakup:

1. Manfaat Teoretik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, informatif, dan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media cetak visual pada materi keberagaman masyarakat dalam bingkai bhinneka tunggal ika di SMP.

2. Manfaat Praktis

Harapan dalam penelitian ini ialah dapat memberikan kontribusi praktis untuk:

a. Siswa

Bagi Siswa diharapkan media cetak visual ini dapat mempermudah siswa untuk dapat memahami materi keberagaman masyarakat dalam bingkai bhinneka tunggal ika dan aktif berinteraksi dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian dalam proses pembelajaran.

b. Guru

Bagi guru Pendidikan Pancasila diharapkan media cetak visual ini dapat menjadi bahan acuan untuk dapat mempermudah guru dalam

menemukan media pembelajaran yang kolaboratif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keberagaman masyarakat dalam bingkai bhinneka tunggal ika.

c. Sekolah

Bagi sekolah diharapkan penelitian ini mampu dijadikan dasar media pembelajaran agar bisa memberikan peningkatan mutu pembelajaran.

