

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi diri dan membentuk kepribadian agar menjadi individu yang berkualitas serta berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Tingkat pendidikan di suatu negara menunjukkan tingkat kualitas sumber daya manusia di negara tersebut. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor yang menentukan kemajuan dan kesejahteraan suatu negara dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menjelaskan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.¹

Dunia pendidikan tidak terlepas dari pengaruh revolusi 4.0. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa arus globalisasi yang mempengaruhi tatanan kehidupan masyarakat. Adanya pengaruh globalisasi mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi dari seluruh penjuru dunia. Perubahan zaman yang semakin cepat menuntut manusia untuk lebih tanggap dan merespon segala informasi yang tersebar sebagai bentuk upaya menghadapi tantangan abad 21. Sistem pembelajaran abad 21 merupakan sistem pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar (*student centered learning*). Setiap individu memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi diri dan memperluas wawasan yang dimiliki.

Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah menerapkan sistem pendidikan yang mengarah pada kecakapan abad 21 dengan penerapan

¹ Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003

pendidikan karakter dan penguatan literasi untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang produktif, inovatif, dan afektif. Pengembangan karakter siswa di sekolah terintegrasi dalam muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila.² Pendidikan Pancasila mendorong siswa untuk menjadi lebih inklusif, menghargai satu sama lain, dan menerima perbedaan dalam semua aspek kehidupan.³ Hal tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang tertuang dalam Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor: 38/DIKTI/Kep/2022 yang menjelaskan bahwa:⁴

“Tujuan Pendidikan Pancasila mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan terwujud dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari atas berbagai golongan-golongan agama, kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, diarahkan pada perilaku yang mendukung upaya terwujudnya keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Dengan demikian, Pancasila perlu ditanamkan kepada penerus bangsa mulai dari sekolah dasar. Siswa sekolah dasar memiliki pola pikir yang logis dan konkret sehingga memungkinkan untuk menerima pengajaran mengenai Pancasila. Pembelajaran harus dilakukan secara bertahap dengan metode dan media yang menyenangkan agar menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi Pancasila.

Oleh karena itu, guru turut andil untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila di sekolah yang telah terintegrasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar

² Nurgiansah, T. H. Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 2021, Volume 9, Nomor 1, h. 34.

³ Sukmawati, Wati Solihat, dkk. Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Pancasila Di Era Multikulturalisme. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2024, Volume 2, Nomor 2, h. 256.

⁴ H. Ishaq, *Pendidikan Pancasila*, (Jakarta: KENCANA, 2021), h. 11

yang menyenangkan dengan memosisikan diri sebagai fasilitator, motivator, dan mediator sehingga siswa antusias dan mudah menerima pengetahuan baru yang disampaikan pada kegiatan belajar mengajar. Belajar adalah proses interaksi antara individu di suatu lingkungan untuk merubah tingkah laku.⁵ Dalam konteks kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan, hal tersebut mengarah pada interaksi timbal balik antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Dari kegiatan belajar mengajar akan didapatkan hasil belajar siswa yang menjadi tolak ukur keberhasilan suatu belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁶ Hal tersebut berarti hasil belajar siswa mencakup segala kemampuan yang dimiliki siswa dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat menjadi acuan mengenai seberapa besar kemampuan siswa mengenai materi yang telah dipelajari.

Kualitas pembelajaran yang berhasil apabila dilihat dari segi proses yaitu ketika seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif mencakup partisipasi dalam diskusi kelas, penugasan, dan kegiatan praktis serta interaksi yang dinamis antara siswa dengan pendidik ataupun siswa dengan siswa lainnya. Sedangkan dari segi hasil, pembelajaran efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif dan tercapainya hasil belajar sesuai yang ditetapkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan oleh Kartika & Putra bahwa siswa cenderung pasif dan kurang memiliki rasa ingin tahu.

⁵ Widodo, H., Cahyadi, N. T., & Sari, D. P. Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint pada Siswa Kelas VIC SD Negeri 064025 Medan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2021, Volume 11, Nomor 1, h. 155-157.

⁶ Suprpti, S. Meningkatkan hasil belajar IPA materi energi dan perubahannya melalui metode proyek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2021, Volume 1, Nomor 2, h. 267.

Selain itu, guru menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.⁷ Permasalahan lain juga ditemukan oleh Darmawan, dkk. bahwa pembelajaran PPKn masih terpusat pada guru dan siswa kurang memusatkan perhatiannya. Hasil belajar siswa pun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan perolehan rata-rata kelas 63,57. Sebanyak 12 siswa memperoleh hasil memenuhi KKM yaitu 80, sedangkan 16 siswa belum memenuhi KKM.⁸

Rimawati, dkk. telah melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil *pretest* diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum paham mengenai materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar, sebagian siswa terlihat tidak bersemangat dan tidak tertarik pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil *pretest* siswa yaitu 73,71 dengan nilai tertinggi 88 yang diperoleh oleh 4 siswa dari total keseluruhan 28 siswa.⁹

Berdasarkan permasalahan yang telah terjadi di lapangan, maka dapat diketahui bahwa guru memiliki peran penting dalam mengelola pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Guru harus mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru

⁷ Kartika, N. K. D., & Putra, M. Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 2021, Volume 5, Nomor 1, h. 70.

⁸ Darmawan, R., Hariyatmi, & Supriyanto. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran Ppkn Peserta Didik Kelas VIB di SDNegeri 01 Tawangmangu. *Educatif: Journal of Education Research*, 2022, Volume 4, Nomor 1, h. 24.

⁹ Rimawati, I., Ritiauw, S. P., & Johannes, Y. N. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Negeri 19 Ambon. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 2023, Volume 11, Nomor 2, h. 295.

dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.¹⁰

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan siswa.¹¹ Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan informasi maupun pengetahuan baru kepada siswa sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya dalam bentuk permainan. Permainan dalam pembelajaran relatif disukai dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Permainan juga memberikan pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kognitif.¹² Monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Bukhari & Joko, penggunaan media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan memengaruhi pemahaman mengenai materi pembelajaran.¹³ Permainan monopoli diharapkan dapat menjadi pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa akan antusias belajar sambil bermain karena suasana lebih santai dan tidak menjenuhkan, siswa pun akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

¹⁰ Assabilah, A. D., & Murni, A. W. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 2023, Volume 1, Nomor 1, h. 16.

¹¹ *Ibid.*

¹² Pebrianti, R., Friansyah, D., & Sofiarini, A. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III Sd Negeri 27 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2022, Volume 2, Nomor 3, h. 2.

¹³ Adilah, A. N., & Minsih, M. Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 2022, Volume 6, Nomor 3, h. 5078.

Muthia Amalusholiha Annasri telah melakukan pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar.”¹⁴ Media monopoli ini dimodifikasi dari permainan monopoli pada umumnya. Tidak terdapat unsur ekonomi, namun mengintegrasikan materi Pancasila dalam permainan monopoli untuk memudahkan siswa memahami makna simbol dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pengembangan ini mendapatkan kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

Akbar Safaat dan Mohammad Fatih juga melakukan penelitian serupa dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila Pada Siswa Kelas 2 SD Lab UNU Srengat Blitar”.¹⁵ Media monopoli yang digunakan dalam pembelajaran PPKn mendapatkan kriteria sangat baik karena mampu membuat seluruh siswa mencapai dan melebihi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 poin. Perbandingan presentase hasil belajar siswa yang sebelumnya hanya 54% meningkat menjadi 87%.

Penelitian juga dilakukan oleh Ainun Nurdiani dan Kamarudin yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Monopoli pada Siswa Kelas IV SD Negeri 54 Buton”.¹⁶ Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari pratindakan 31%, Siklus I 63%, dan Siklus II 94%.

Melihat beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PPKn materi Pancasila setelah menggunakan

¹⁴ Annasri, Muthia A. Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar.* (Jakarta: UNJ, 2022)

¹⁵ Safaat, A., & Fatih, M. Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila Pada Siswa Kelas 2 Sd Lab Unu Srengat Blitar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.* 2023, Volume 8, Nomor 2, h. 4906 – 4907.

¹⁶ Nurdiani, A., Gawise, G., & Kamarudin, K. Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Monopoli pada Siswa Kelas IV SD Negeri 54 Buton. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* 2023, Volume 1, Nomor 2, h. 176-177.

media pembelajaran monopoli, maka peneliti tertarik untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) berbasis *Contextual and Teaching Learning* (CTL) pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol dan penerapan sila-sila Pancasila kelas IV sekolah dasar. Peneliti ingin mengetahui perbedaan hasil belajar PPKn siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis CTL.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa kurang antusias saat pembelajaran Pendidikan Pancasila
2. Rata-rata hasil belajar materi simbol dan penerapan sila-sila Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV masih tergolong rendah.
3. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas untuk menunjang proses pembelajaran.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi dari latar belakang dan kekurangan yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian dibatasi pada efektivitas penggunaan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar di kecamatan Pulo Gadung.

D. Perumusan Masalah

Berlandaskan pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah “apakah penggunaan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila)

efektif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar di kecamatan Pulo Gadung?”.

E. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar di kecamatan Pulo Gadung.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan bantuan media pembelajaran yang menarik agar siswa antusias dan mudah memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Kegunaan Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk sekolah menyediakan fasilitas yang mendukung guru untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi untuk guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga siswa semangat dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila, terkhusus materi Pancasila.