

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini dapat diwujudkan salah satunya dengan adanya pendidikan. Pendidikan adalah upaya manusia yang bertujuan untuk memperluas wawasan melalui proses belajar baik dalam sikap, nilai, perilaku, akhlak, keterampilan serta pengetahuan suatu individu. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah 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 negara¹. Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tingkatan dari mulai pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi.

Dengan adanya pendidikan, suatu individu dapat berproses untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. Pentingnya pendidikan berpengaruh besar terhadap kecerdasan para generasi penerus bangsa. Upaya pendidikan yang dilakukan di Indonesia seperti yang tercantum pada peraturan pemerintah No. 47 tahun 2008, pemerintah pusat telah mengeluarkan program wajib belajar 12 tahun atau sering disebut dengan program pendidikan menengah universal sebagai lanjutan dari program wajib belajar 9 tahun.² Program ini memiliki tujuan untuk menciptakan peserta didik yang berkompeten, memiliki akhlak yang baik, memiliki pemahaman yang luas, dan termampil dalam mengasah pola pikir yang kritis.

Media merupakan salah satu komponen penting dalam membantu guru

¹ Abdillah Hidayat, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LIPPO), 2019) h. 24

² Iis Margiyanti dan Siti Tiara Maulia. *Kebijakan Pendidikan Implementasi Program Wajib Belajar 12 Tahun*. Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris. 2023. 3(1), 199–208

untuk menyampaikan materi dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan antara penyampaian guru dan materi yang diterima oleh peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah sangat penting terutama pada tingkat sekolah dasar. Hal ini dikarenakan peserta didik tingkat sekolah dasar termasuk ke dalam tahap perkembangan operasional konkret. Tahap operasional konkret berlangsung pada usia 7-11 tahun yang ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terorganisir dan belum mampu berpikir secara abstrak atau hipotesis.

Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim telah meluncurkan secara resmi kurikulum prototipe baru yaitu Kurikulum Merdeka, kurikulum sebagai salah satu konsep yang menuntut kemandirian bagi peserta didik.³ Implementasi kurikulum merdeka dengan keunggulan siswa belajar lebih bermakna melalui tercipta nalar kritis, kreatif, mandiri, berikhtisar, bertaqwa kepada Tuhan dan berakhlak mulia.⁴ Karakteristik utama kurikulum merdeka mencetak Profil Pelajar Pancasila berbasis pembelajaran proyek dan pengembangan karakter, memfokuskan materi pokok (esensial) dengan materi literasi dan numerasi, serta pembelajaran lebih fleksibel lewat pembelajaran terdiferensiasi sesuai konteks dan muatan lokal.⁵

Saat ini penerapan Kurikulum Merdeka sudah mulai dilaksanakan di sekolah-sekolah, begitupun di tingkat sekolah dasar. Dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, sekolah harus mampu beradaptasi dengan kurikulum ini. Para guru juga harus mengembangkan perangkat ajar yang terdiri dari modul ajar, lembar kerja peserta didik, bahan ajar, asesmen penilaitan, dan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu media yang diintegrasikan kepada peserta didik dengan mengacu pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau *student centered learning*.

³ Julian Boang Manalu, Fernando Sitohang, dan Netti Heriwati Henrika Turnip. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. Prosiding Pendidikan Dasar. 2022 1(1), h. 80

⁴ Dewi Rahmadayanti dan Agung Hartoyo. *Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 2022. 6(4), h. 7174

⁵ Ummi Inayati. *Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka*. 2st ICIE: International Conference on Islamic Education. 2021. 2(1), h. 293

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk menanamkan nilai nasionalisme pada peserta didik. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga salah satu mata pelajaran yang sangat perlu menggunakan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Mata pelajaran Pancasila ini memiliki materi yang abstrak. Materinya ada di lingkup sehari-hari dan perlu kemampuan berpikir kritis dan objektif dalam mata pelajaran ini. Mata pelajaran Pancasila perlu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Pengajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan sekolah dasar. Anak sekolah dasar merupakan anak yang tengah berada pada periode intelektual. Periode intelektual adalah proses atau tahapan dimana anak mempelajari dan menerapkan pengalaman yang mereka peroleh seiring dengan berjalannya waktu. Dengan pengalaman, waktu, ingatan, keterampilan memecahkan masalah, penalaran dan kemampuan berpikirnya, intelektual anak akan terus terasah dan berkembang.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti dengan cara wawancara kepada guru kelas IV A SDN Gunung Putri 03 diperoleh data bahwa peserta didik bosan ketika belajar Pendidikan Pancasila. Pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum maksimal. Peserta didik kelas IV A di SDN Gunung Putri 03 kurang minat dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media yang belum bervariasi, kesulitan peserta didik dalam materi yang abstrak dan luas jangkauannya, serta peserta didik dominan belum mencapai nilai minimal KKTP yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gunung Putri 03 ditemukan bahwa guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV A. Hal ini dilihat dari pembelajaran yang telah dilakukan hanya menggunakan media berupa gambar dan video pembelajaran yang bersumber dari youtube. Media pembelajaran biasanya sering digunakan dalam mata pelajaran lain seperti mata pelajaran IPAS, Matematika, dan Bahasa

Indonesia. Peserta didik juga kurang memiliki minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket yang dipinjamkan oleh sekolah dan penggunaannya satu buku paket untuk dua atau tiga peserta didik.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang telah diisi oleh peserta didik didapatkan data bahwa 42% peserta didik menjawab bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain seperti bahasa Indonesia, matematika dan IPAS. Adapun materi Pendidikan Pancasila di semester ganjil diantaranya terkait proses perumusan dan nilai-nilai pancasila, hak, kewajiban, dan aturan, serta menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Berdasarkan hasil kuesioner, 50% peserta didik menganggap bahwa materi keberagaman adalah materi yang sulit, karena jangkauan materinya yang cukup luas dan bersifat abstrak. Selain itu, 64% peserta didik tertarik untuk belajar menggunakan media permainan, hal ini dikarenakan gaya belajar peserta didik di kelas IV A SDN Gunung Putri 03 dominan memiliki gaya belajar kinestetik. Untuk membantu hal tersebut 68% peserta didik membutuhkan media berupa permainan. 85% peserta didik menyukai permainan secara berkelompok. Berdasarkan hasil kuesioner, 72% peserta didik menyatakan guru masih belum menggunakan media permainan dalam Pendidikan Pancasila. Permainan dalam pembelajaran biasanya dilakukan pada mata pelajaran IPAS atau matematika saja.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa permainan yang dilakukan secara berkelompok dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran tentunya memiliki pengaruh dengan minat belajar peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Peserta didik di kelas IV A memiliki gaya belajar yang kinestetik dan visual. Mereka tertarik ketika ada kegiatan pembelajaran yang melibatkan suatu permainan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membuat permainan monopoli dalam materi keberagaman di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permainan monopoli merupakan suatu permainan yang dapat dijadikan salah satu opsi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Permainan monopoli ini dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik melalui

pertanyaan-pertanyaan yang tercantum di dalam permainan. Permainan monopoli juga membantu peserta didik dalam menguasai materi yang sifatnya menghafal. Beberapa peserta didik masih kesulitan menghafal materi Pendidikan Pancasila terutama materi keberagaman Indonesia. Oleh karena itu, media monopoli keragaman Indonesia dapat dijadikan suatu media alternatif yang dapat digunakan saat materi keberagaman di Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian ini karena kurangnya pemahaman peserta didik mengenai keberagaman di Indonesia yang cakupan materinya sangat luas. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan juga belum optimal karena media pembelajaran Pendidikan Pancasila belum bervariasi dan guru hanya menggunakan metode ceramah serta media gambar dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat melatih kemampuan menguasai materi menggunakan media permainan Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) yang akan peneliti rancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Alasan lain peneliti ingin mengembangkan media Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) karena peserta didik rata-rata sudah mengetahui dan memahami permainan monopoli yang merupakan permainan yang ada di sekitar peserta didik. Hal ini dapat mempermudah peneliti dalam mengembangkan media permainan Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) ini. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru kelas IV A juga setuju dengan adanya penelitian pengembangan ini dan berpendapat bahwa media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) ini cocok untuk digunakan di kelas IV A di SDN Gunung Putri 03.

Pengembangan media pembelajaran monopoli telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Menurut Lailia Kurniawati pada penelitiannya di tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPS SD" menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan dan sebagai perantara interaksi antara pengajar dengan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dijadikan sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi perlu menggunakan media pembelajaran seperti permainan monopoli, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.⁶

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Khoirun Nisa dan Julianto di tahun 2020 pada penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli Tentang Sumber Energi dan Perubahannya Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" menyatakan bahwa berdasarkan hasil nilai validasi yang diperoleh baik pada materi maupun media dapat diketahui bahwa media monopoli sumber energi dan perubahannya merupakan media yang valid dan layak untuk digunakan.⁷ Penelitian ketiga dilakukan oleh Laily Nurmalia pada tahun 2022 dengan penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi "Sumber Energi" Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI" yang menyatakan bahwa pengembangan produk monopoli pada pembelajaran IPA pada materi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatan energi dalam kehidupan sehari-hari, macam-macam energi alternatif, ciri-ciri energi alternatif, siswa mudah memahami dan menyerap pembelajaran dengan didesain menarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar IPA.⁸

Berdasarkan beberapa paparan hasil penelitian di atas permainan monopoli cukup layak dan menarik dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kesamaan terkait media yang digunakan, peneliti menemukan perbedaan dengan konsep media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti. Secara garis besar perbedaan pengembangan media (MOGAMI) Monopoli Keberagaman Indonesia dengan penelitian lainnya, yaitu Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis (TGT) *Teams Game Tournament* yang akan dikembangkan digunakan dalam muatan pelajaran pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian diatas bukan muatan pelajaran pendidikan Pancasila.

⁶ Lailia Kurniawati, Nana Ganda, dan Ahmad Mulyadiprana. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPS SD*. PEDADIDAKTITA Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2021. 8(4), h. 860

⁷ Nisa, Khoirun dan Julianto. *Pengembangan Media Monopoli Tentang Sumber Energi dan Perubahannya Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2020. 8(4), h. 693

⁸ Laily nurmalia, Iswan, Anisa Ihza Emorad, Citra Ayu Lestari, Dzakiyah Nabilla Qonita. *Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi "Sumber Energi" Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI*. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. 2021 2(1), h. 1

MOGAMI (Monopoli Keragaman Indonesia) berbasis TGT (*Teams Game Tournament*) ini bertujuan agar peserta didik menguasai cakupan materi keberagaman di Indonesia yang sangat luas, serta menggunakan model permainan yaitu *Teams Game Tournament* (TGT). Selain itu, penelitian ini juga menggunakan kurikulum terbaru yang telah digunakan di beberapa sekolah yaitu kurikulum merdeka. Perbedaan permainan monopoli ini dengan media pembelajaran monopoli pada umumnya yaitu monopoli ini menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Dari berbagai permasalahan yang telah diuraikan, peneliti sangat berharap dapat memberikan solusi dan mengurangi dampak dari kendala yang muncul dengan cara mengembangkan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) . Media ini dapat diadaptasi sesuai dengan situasi yang ada, sehingga dapat menjaga keberagaman pengalaman belajar peserta didik dan mencegah kebosanan. Hal ini diharapkan dapat berdampak positif pada minat belajar dan penguasaan materi keberagaman di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) ini akan memiliki keunikan yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Inovasi atau kebaruan pada media yang akan dihasilkan oleh peneliti terletak pada penyajian 38 provinsi di Indonesia dan informasi kebudayaan seperti rumah adat, pakaian tradisional, senjata tradisional, tarian daerah, suku bangsa, dan kebudayaan lainnya di dalam permainan. Keputusan ini berlandaskan atas kekayaan budaya Indonesia yang melimpah. Keanekaragaman budaya yang melibatkan 38 provinsi menjadi suatu tantangan bagi pendidik atau calon pendidik untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mengenali dan memahami keragaman budaya di Indonesia. Peneliti mengambil inisiatif untuk menciptakan permainan yang menyajikan keragaman kebudayaan di Indonesia.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif berbasis permainan yang nantinya akan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV sekolah dasar yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran permainan berbentuk monopoli keragaman

untuk peserta didik pada materi keberagaman sebagai media penyampaian materi. Media monopoli menggunakan jenis pertanyaan yang akan dirancang untuk membentuk peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir dan menarik minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan paparan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, diperoleh identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kesulitan belajar peserta didik pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam menyajikan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
4. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar, maka diperlukan adanya pembatasan masalah yaitu pengembangan Media pembelajaran berupa monopoli,, pengembangan materi Pendidikan Pancasila yaitu materi keragaman di Indonesia, dan pengembangan media monopoli sebagai media bantu untuk menarik minat belajar dalam materi keragaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Gunung Putri 03?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Gunung Putri 03?

E. Tujuan Umum Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Gunung Putri 03”.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan informasi untuk pengembangan media belajar kedepannya dan sebagai rujukan atau panduan dalam penelitian selanjutnya khususnya terkait pengembangan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk guru dalam meningkatkan kinerjanya dan menjadi salah satu pilihan media ajar ketika mengajar khususnya dalam mengajar mata pelajaran pendidikan pancasila.

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk peserta didik dalam memahami mata pelajaran pendidikan pancasila, meningkatkan minat belajar peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, dan lebih semangat dalam proses pembelajaran yang interaktif melalui permainan, serta memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk sekolah dalam menambah referensi media ajar untuk mata pelajaran pendidikan pancasila dengan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah referensi tentang pengembangan media pembelajaran Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Gunung Putri 03.

