

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan upaya untuk membimbing seluruh potensi alami atau dasar yang dimiliki oleh anak, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat (Hutagalung & Andriany, 2024). Sejalan dengan Pasal 3 Undang–Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu tugas pendidikan Nasional adalah membangun kepribadian dan peradaban masyarakat serta mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat dalam rangka pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam menghadapi tantangan global.

Pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan pendidikan selanjutnya (Sahara & Silalahi, 2022). Pendidikan di sekolah dasar menjadi pondasi penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial yang akan siswa gunakan sepanjang kehidupan belajar dan berinteraksi di kehidupan bermasyarakat. Pendidikan di sekolah dasar menjadi pondasi yang menentukan kualitas hidup seseorang di masa depan, baik dalam pengembangan diri maupun dalam kehidupan sosialnya.

Oleh karena itu, pendidikan di sekolah dasar harus terus beradaptasi dengan tuntutan zaman, terutama dalam menghadapi perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21. Saat ini dunia sudah memasuki abad ke-21, dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Perkembangan pendidikan di abad 21 berbeda jauh dengan perkembangan pendidikan di abad sebelumnya. Teknologi sangat berperan penting dalam kemajuan dan kelancaran kegiatan pembelajaran, sehingga secara garis besar perkembangan iptek selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman (Abdillah & Hamami, 2021). Penggunaan teknologi pendidikan di sekolah dasar memiliki kemungkinan besar untuk membantu menyelesaikan berbagai masalah

dalam proses belajar-mengajar. Dengan teknologi yang ada, pemanfaatannya dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk yang lebih bervariasi (Hidayah et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran dan inovasi tentunya harus dengan menciptakan suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), dan *creativity* (kreatif) atau yang biasa disebut dengan keterampilan 4C.

Dalam hal ini, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada siswa, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan 4C dalam proses pembelajaran. Namun, dalam kenyataannya metode pengajaran yang digunakan masih cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi, yang kurang menarik bagi siswa (Sanjaya, 2019). Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dalam membangun pemahaman dan keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa tidak tertarik dan memiliki semangat yang rendah untuk belajar Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, permasalahan tersebut juga menjadi tugas guru untuk menarik perhatian siswa.

Karena siswa tidak tertarik dan memiliki semangat yang rendah untuk belajar, maka yang dihasilkan adalah memiliki hasil belajar yang rendah. Hasil belajar adalah perubahan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes (Susanto, 2019). Penilaian hasil belajar dilihat pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Suardi, 2018). Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor eksternalnya adalah metode pengajaran. Metode dan media yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh pada kemampuan siswa menerima materi selama proses pembelajaran. Apabila proses pembelajaran berlangsung menarik minat siswa, maka akan berdampak pula pada hasil belajar siswa yang akan di dapatkan. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak akan minat dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Media pembelajaran adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada siswa (Agustira & Rahmi, 2022). Guru perlu melakukan suatu pembaharuan dalam mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran akan efektif dan menyenangkan. Piaget mengemukakan bahwa siswa SD dengan rentang usia 7-11 tahun membutuhkan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk memahami konsep abstrak (Marinda, 2020). Maka dari itu, pemilihan atau penggunaan media dalam proses pembelajaran juga penting diperhatikan agar media yang digunakan tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menjelaskan suatu mata pelajaran dengan cara yang menarik dan inovatif dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V di SDN Cawang 12 Jakarta Timur, siswa lebih senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran pada saat pembelajaran itu melibatkan partisipasi aktif siswa melalui berbagai kegiatan. Berdasarkan observasi dan wawancara juga diperoleh bahwa nilai siswa kelas V masih rendah yaitu dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 78. Dari total 49 siswa kelas V di SD tersebut, 38 siswa diantaranya masih memperoleh nilai dibawah 78 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain di SDN Cawang 12 Jakarta Timur, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di dua SD Negeri yang masih 1 kecamatan. SDN Cawang 01 Jakarta Timur dan SDN Cawang 07 Jakarta Timur menjadi dua sekolah yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan observasi awal dan wawancara guru kelas V. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di setiap SD tersebut ditemukan kesamaan bahwa hasil belajar siswa terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Setelah dilakukan observasi oleh peneliti, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa.

Peneliti juga mewawancarai guru kelas V dari SD N Cawang 12 untuk menanyakan materi Pendidikan Pancasila yang menurut guru masih sangat rendah.

Didapatkan hasil bahwa pada elemen Pancasila pengetahuan siswa mengenai pengamalan nilai – nilai Pancasila terutama di lingkungan sekolah masih rendah. Menurut guru kelas V tersebut perilaku siswa dalam mencerminkan nilai-nilai Pancasila masih kurang optimal. Guru menyadari bahwa hal tersebut disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dari observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V pada tiga sekolah yang berada dalam 1 kecamatan, didapatkan hasil bahwa hasil belajar siswa SD pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangatlah rendah. Dapat disimpulkan bahwa dari ketiga sekolah tersebut memiliki permasalahan yang sama yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah penyampaian materi kurang menarik minat siswa, penggunaan media pembelajaran yang kurang melibatkan siswa, dan metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Proses pembelajaran di dominasi oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya dituntut untuk mendengarkan dan mengerti penjelasan guru. Akibatnya siswa mudah bosan dalam belajar dan masih belum memahami secara mendalam apa yang diajarkan.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan menarik. Pemahaman terhadap materi sendiri dapat diukur melalui ranah kognitif, yang mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, menganalisis, hingga mengevaluasi informasi. Dengan demikian, fokus pada peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif menjadi penting untuk memastikan siswa benar-benar memahami nilai-nilai yang diajarkan dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilakukan dengan penggunaan media yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa tidak hanya sebagai objek pendidikan tetapi juga sebagai subjek pendidikan yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti diskusi dan juga permainan.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif yaitu adalah permainan *Undercover*. Media permainan *Undercover* adalah

media permainan yang berbentuk *roleplay* dimana setiap pemainnya akan diberikan peran tertentu saling tuduh menuduh, dan mengambil kesepakatan untuk mengeksekusi seseorang di akhir putaran (Resiana et al., 2024). Permainan *Undercover* biasanya digunakan untuk melatih penguasaan kosakata dan meningkatkan kosakata siswa.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila permainan *Undercover* dapat meningkatkan kosakata dan pengetahuan siswa tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui permainan ini, siswa akan memperkaya pemahamannya mengenai pengamalan sila-sila Pancasila. Dengan demikian, *Undercover* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu siswa memahami pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyidi dengan judul penelitian “*The Use of Undercover Game on Students' Vocabulary Achievement*”. Berdasarkan hasil analisis data *pretest*, rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada tes dengan nilai rata-rata sebesar 65,82, dan rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada *posttest* sebesar 78,20. Pada *posttest* setelah diterapkan *Undercover Game*, terdapat peningkatan sebesar 12,38 poin dari *pretest*. Dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Undercover Game* mempengaruhi pencapaian kosakata siswa dan meningkatkan hasil belajar (Rosyidi, 2022).

Penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji pengaruh permainan *Undercover* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman Indonesia di kelas V SD, yang belum menjadi fokus penelitian sebelumnya. Selain itu, belum banyak penelitian yang menghubungkan permainan *Undercover* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dalam Pendidikan Pancasila khususnya di sekolah dasar. Penelitian ini akan difokuskan untuk melihat hasil belajar siswa berdasarkan ranah kognitifnya. Penelitian ini juga akan menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir

sejak dini, dan mendukung inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar.

Penelitian ini pun akan membuktikan pendapat yang dikemukakan oleh Piaget dan “Teori Konstruktivisme” yang dikemukakan Vygotsky. Dimana proses belajar siswa dengan rentang umur 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret membutuhkan pengalaman secara nyata yang sejalan dengan pendapat Vygotsky proses belajar siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi sosialnya. Siswa akan membangun pemahaman melalui asimilasi dan akomodasi, di mana siswa menghubungkan pengalaman baru dengan skema kognitif yang telah ada. Pentingnya interaksi sosial dan zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi melalui bimbingan guru atau teman sebaya.

Berdasarkan hal tersebut didukung dengan hasil observasi yang telah dilakukan, penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian **“Pengaruh Media Permainan *Undercover* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada ranah kognitif siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Untuk media permainan berbasis teknologi belum pernah digunakan.
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Belum pernah diterapkannya Media Permainan *Undercover* di Sekolah Dasar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh, maka batasan permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada perbandingan penggunaan media

permainan *Undercover* dan tanpa menggunakan permainan *Undercover* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan pengaruhnya terhadap hasil belajar ranah kognitif C3-C6 siswa kelas V SD.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini:

1. Apakah terdapat pengaruh media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Apakah terdapat pengaruh pada kelas yang tidak menggunakan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah menggunakan media permainan *Undercover* dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media permainan?

#### **E. Tujuan Umum Penelitian**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media permainan *Undercover* dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media permainan tersebut..

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui permainan *Undercover* yang berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi berdasarkan karakteristik siswa untuk mencapai capaian pembelajaran siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Serta diharapkan dapat menambah motivasi belajar dan keaktifan siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan menggunakan media permainan *Undercover* terhadap hasil belajar siswa.

