

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala usaha terencana untuk melahirkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif agar siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Efendi & Ningsih, 2020). Dalam usaha sadar dan terencana tersebut, siswa secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya, sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan yang sangat beragam disekitarnya. Melalui proses tersebut menjadikan siswa lebih dewasa dalam pemikirannya sehingga ia dapat bertanggung jawab terhadap sesuatu. Kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari siswa, baik di sekolah, di rumah ataupun di masyarakat.

Proses pendidikan dapat dilakukan melalui tiga jalur, yaitu pendidikan informal, non-formal dan formal. Pendidikan informal pada lingkup keluarga, pendidikan nonformal pada lingkup lembaga pelatihan khusus, dan pendidikan formal pada lingkup sekolah. Pendidikan formal sangat erat hubungannya dengan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di lingkup sekolah dikenal dengan istilah KBM. KBM ialah singkatan dari Kegiatan Belajar Mengajar. Hasanah mendefinisikan kegiatan belajar mengajar sebagai aktivitas yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada siswa untuk meningkatkan perkembangan dan pengetahuan mereka saat di sekolah (R. Hasanah, 2020). Kegiatan belajar di sekolah disusun oleh guru mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting yang tidak dapat digantikan oleh teknologi canggih sekalipun (Handiyani & Yunus Abidin, 2023). Meskipun zaman telah dipenuhi teknologi, namun guru tetap tidak dapat tergantikan perannya, terutama untuk siswa sekolah dasar. Guru dan teknologi saling berdampingan untuk keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah.

Siswa sekolah dasar membutuhkan seorang pendidik yang dapat membimbing, mengajarkan dan melatih dirinya dengan baik dan benar. Guru membimbing dan mengajarkan siswa dengan kasih sayang dapat membuat siswa senang belajar, memiliki emosi yang seimbang, dan dapat membuat siswa lebih percaya diri. Interaksi siswa dengan guru dapat membangun sosial-emosional yang baik bagi anak sehingga mereka dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang disekitarnya.

Salah satu pembelajaran di sekolah yang tidak terlepas pada bagaimana menjalankan kehidupan sehari-hari yang baik untuk siswa adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila sebutan mata pelajaran pengganti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada kurikulum merdeka saat ini. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Di sekolah dasar, Pendidikan Pancasila merupakan satu pelajaran krusial sebab mata pelajaran ini mengajarkan perilaku, budi pekerti serta kedisiplinan siswa supaya sesuai norma, adat serta aturan yang ada dan yang sedang berlaku (Mufidah & Tirtoni, 2023). Siswa belajar di sekolah bukan hanya untuk meningkatkan pengetahuannya, tetapi juga pada berperilaku baik di kehidupan sehari-hari mereka.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar termasuk pelajaran yang mudah dipelajari, namun sering dianggap sepele oleh siswa karena siswa merasa bosan dan jenuh dalam belajar, sehingga berakibat pada rendahnya minat dan keingintahuan siswa pada saat pembelajaran (Fauziah & Ninawati, 2022). Hasil analisis kebutuhan siswa yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar di Jakarta Pusat memiliki kesamaan dengan kondisi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dari hasil angket yang dibagikan, diketahui bahwa sebanyak 46% siswa sering merasa bosan; (2) Sebanyak 53% siswa merasa bosan karena tidak ada kegiatan belajar sambil bermain; (3) Sebanyak 57% siswa menyatakan materi membosankan pada Pendidikan Pancasila yaitu Hak dan Kewajiban. Kebosanan yang terjadi pada siswa muncul karena metode pembelajaran yang monoton, kurang bervariasi dan kurang sesuai dengan minat siswa. Anak usia kelas

IV memiliki kecenderungan menyukai pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif dan melibatkan permainan atau eksplorasi. Hal tersebut didukung Informasi yang didapatkan dari guru melalui wawancara, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebatas menjelaskan materi melalui buku dengan ceramah dan menggunakan video pembelajaran dari youtube. Siswa tampak antusias di awal pembelajaran namun seiring lamanya pembelajaran siswa menjadi jenuh. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun fisik. Tanpa adanya media atau strategi yang menstimulasi partisipasi aktif siswa, proses pembelajaran menjadi membosankan. Akibatnya, siswa sulit mempertahankan fokus dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Hasil analisis kebutuhan juga ditemukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa. Dalam analisis kebutuhan disajikan beberapa media pembelajaran yang dapat membantu siswa. Dari beberapa pilihan media yang disajikan, siswa yang memilih media pembelajaran berupa permainan *puzzle* sebanyak 47%, monopoli 14%, ular tangga 25%, dan ludo 14%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai media pembelajaran yang bersifat visual, menantang dan melibatkan daya pikir seperti *puzzle*. Media *puzzle* sebagai permainan edukatif yang dinilai mampu mengembangkan keterampilan berpikir dan menstimulus siswa untuk belajar aktif dalam proses pembelajaran (Mandolang dkk., 2024).

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru juga didapatkan informasi bahwa saat belajar materi hak dan kewajiban masih terdapat siswa yang tidak fokus, seperti berbicara dengan teman, asik bermain penggaris atau menggambar sesuatu dan berpindah-pindah tempat. Kebosanan dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran serta minat siswa terhadap materi yang diajarkan (Khasanah & Rigianti, 2023). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini belum sepenuhnya menarik minat, perhatian dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru cenderung terlalu sering menggunakan media buku dan video pembelajaran. Buku teks cenderung satu arah dan pasif, kurang melibatkan gerak dan eksplorasi serta buku berfokus pada hafalan. Penggunaan video

pembelajaran juga memiliki kekurangan yaitu siswa hanya menonton tanpa terlibat aktif, durasi yang panjang menurunkan fokus, aktivitas kolaboratif tidak terjadi secara alami tanpa panduan tambahan dari guru, dan membutuhkan persiapan yang cukup memakan waktu. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang diminati siswa, mendukung proses pembelajaran dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan minati oleh siswa berdasarkan analisis kebutuhan yaitu *puzzle*.

Media pembelajaran adalah sarana transfer informasi yang dibuat atau digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan dan keinginan siswa untuk memotivasi terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, terarah dan terkendali (Widyaningrum dkk., 2022). Melalui penggunaan media pembelajaran pada setiap pembelajaran, membuat proses belajar dan mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar tanpa media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan antusias dan semangat siswa untuk belajar.

Mata pelajaran yang membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai dasar Pancasila. Nilai-nilai tersebut diangkat dari nilai-nilai adat istiadat, kebudayaan serta nilai religius yang terdapat dalam pandangan hidup masyarakat, diantaranya nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan (Utama & Nawawi, 2023). Nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan dan diwariskan kepada generasi-generasi baru sejak dini agar tidak ada perbuatan dan sikap yang menyimpang dari nilai-nilai Pancasila. Menciptakan generasi muda yang mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadikan tatanan kehidupan tertib, rukun dan damai.

Materi Pendidikan Pancasila salah satunya yaitu Hak dan Kewajiban. Hak dan kewajiban yang diajarkan di sekolah memfokuskan pada pembentukan siswa

yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan berkarakter. Hak dan kewajiban yang diajarkan di sekolah mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat Contoh-contoh penerapan hak dan kewajiban yang dipelajari siswa, diharapkan dapat diterapkan dengan baik dimanapun siswa berada.

Siswa belajar hak dan kewajiban bukan hanya tentang teori agar siswa paham arti hak dan kewajiban, diharapkan siswa juga dapat melakukannya di kehidupan sehari-hari. Sebelum diterapkan di kehidupan sehari-hari siswa, tentunya siswa harus memahami dahulu hak dan kewajiban. Jika dalam proses belajarnya tidak menarik bagi siswa akan menimbulkan rasa bosan yang menyebabkan hilangnya minat dan semangat siswa untuk belajar. Hal ini terlihat dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan ditemukan permasalahan siswa yang bosan ketika belajar Pendidikan Pancasila karena pembelajaran yang tidak menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi hak dan kewajiban cukup bosan untuk dipelajari oleh siswa, karena itu proses pembelajarannya harus menarik minat dan semangat siswa.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat serta semangat belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran berupa permainan. Guru dapat menerapkan belajar sambil bermain untuk mengajarkan siswa agar tidak mudah bosan. Guru dapat mendesain media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat menambah pengetahuan, memahami materi dan menarik minat belajar siswa. Belajar sambil bermain membuat siswa senang sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari. Bermain sambil belajar dapat membawa siswa pada suasana yang menyenangkan yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal (Aminah dkk., 2022). Salah satu media yang dapat digunakan untuk belajar dan bermain adalah *Puzzle*.

Puzzle adalah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan berbagai keterampilan kognitif anak termasuk pemecahan masalah, berpikir logis, kreativitas dan konsentrasi (Alika K dkk., 2025). Keterampilan anak dapat diasah melalui sebuah permainan *puzzle*. *Puzzle* banyak sekali jenisnya.

Puzzle ada yang berupa menyusun potongan gambar, kata, dan bentuk. Potongan-potongan *puzzle* dapat meningkatkan imajinasi dan kemampuan berpikir anak. Bahan pembuatan *puzzle* sangat beragam, ada yang terbuat dari kayu, kertas, plastik, karet, busa dan lain sebagainya. *Puzzle* yang sering ditemui anak-anak biasanya *puzzle* bergambar yang terbuat dari serat kayu.

Puzzle memiliki manfaat baik bagi perkembangan anak. Bermain *puzzle* dapat mengembangkan berbagai kemampuan motorik halus, kognitif, pemecahan masalah, berpikir kreatif dan kerjasama (Asa, 2023). Siswa yang bermain *puzzle* secara tidak sadar juga melatih kemampuan dalam dirinya. Siswa berpikir untuk mencari cara bagaimana menyelesaikan *puzzle* dengan tepat sehingga siswa menjadi antusias dan semangat untuk menyelesaikannya. Selain itu kegiatan bermain *puzzle* secara berkelompok juga dapat menumbuhkan kerjasama antar siswa, saling membantu dan saling menghargai antar sesama. Koordinasi mata dan tangan serta berpikir anak dalam menyelesaikan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan penjelasan tersebut media *puzzle* sesuai untuk digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang juga menggunakan media *puzzle* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fathmatya dan Arief tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media *puzzle* sangat valid atau sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media *puzzle* juga efektif untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa (F. R. K. Sari & Utomo, 2024).

Penelitian senada juga dilakukan oleh Maslihah dan Kurnia tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas II SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* memperoleh kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yaitu sangat valid dan dapat digunakan sebagai

media pembelajaran. Hasil angket siswa juga mendapat predikat sangat efektif meningkatkan minat belajar siswa (Maslihah & Kurnia, 2024).

Adapun penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Mawardhani dkk tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kelas V SD”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword* lebih baik dibanding pembelajaran tanpa media berdasarkan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol dan hasil angket untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan media *crossword puzzle* juga mendapat presentase besar dari siswa, sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan media yang mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik serta dapat menambah variasi dalam pembelajaran (Mawardhani dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan dari masalah yang telah dipaparkan. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas IV SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat”. Pada Penelitian ini media *puzzle* akan diuji kelayakannya. Diharapkan siswa akan tertarik dengan media *puzzle* tersebut sehingga siswa secara tidak sadar bermain sekaligus belajar materi hak dan kewajiban.

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti memiliki perbedaan dari pada penelitian pengembangan sebelumnya. Pertama berdasarkan bahan pembuatan *puzzle*, bahan yang digunakan media *puzzle* biasanya terbuat dari serbuk kayu yang dipadatkan, berbeda dengan *puzzle* yang akan dikembangkan terbuat dari akrilik yang tahan terhadap air dan tidak mudah lapuk. Kedua berdasarkan desain tampilan *puzzle*. Tampilan *puzzle* akan tampak dua sisi yaitu sisi satu berupa gambar dan sisi dua berupa teka teki/ *crossword puzzle*. *Puzzle* yang akan dikembangkan berupa perpaduan *puzzle* jigsaw dan *puzzle* logika. Desain gambar yang dibuat akan lebih menarik dan sesuai dengan materi hak dan kewajiban.

Adapun cara memainkan *puzzle* yaitu siswa memperhatikan gambar *puzzle* sebelum dihancurkan, lalu menyusun kembali *puzzle* tersebut menjadi gambar utuh.

Setelah siswa menyelesaikan susunan gambar, siswa dapat menjawab teka teki/ *crossword puzzle* yang ada di satu sisi *puzzle*. Siswa dapat bekerjasama menjawab soal-soal tersebut. Antusias siswa untuk menyusun kepingan gambar dan *crossword puzzle* tersebut dapat membantu siswa untuk aktif dan bersemangat dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menghilangkan rasa bosan saat proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.
2. Siswa merasa materi hak dan kewajiban dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.
3. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berupa permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban, sehingga mempengaruhi minat, hasil dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.
4. Penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa media pembelajaran yang dibutuhkan siswa sehingga siswa mudah bosan dan materi pembelajaran tidak dipahami seluruhnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar khususnya pada materi hak dan kewajiban.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalahnya, yaitu :

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran *puzzle* layak digunakan untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar materi hak dan kewajiban ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan untuk semua pihak. Adapun kegunaan secara teoritis dan secara praktis dari penelitian ini yakni:

1. Kegunaan secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam ilmu pengetahuan khususnya tentang pengembangan media *puzzle* yang dapat digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar khususnya materi hak dan kewajiban.

2. Kegunaan secara praktis

Secara praktis hasil penelitian ini berguna bagi siswa sekolah dasar, guru, dan peneliti selanjutnya. Kegunaan hasil penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas IV bersemangat dalam mengikuti Pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya dalam memahami materi hak dan kewajiban, dapat menunjang kegiatan belajar siswa baik mandiri maupun kelompok, dapat membantu siswa memahami materi dan dapat membantu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mendukung proses pembelajaran dan dapat menjadi bahan referensi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran bagi siswa lebih bermakna.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran *puzzle*, sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran *puzzle* yang lebih inovatif. Selain itu, dapat dijadikan sumber referensi, bahan bacaan atau acuan penelitian pengembangan lainnya.