

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai bentuk usaha sadar yang dilakukan tiap individu untuk mengubah pola perilaku dan kehidupannya menjadi lebih baik serta menjadi hal penting di dalam kehidupan manusia karena dapat memberikan manfaat seperti mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan dan perubahan kepribadian ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk membimbing dan memfasilitasi individu dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan optimal.¹ Melalui pendidikan, terjadi proses dalam hubungan perubahan pengetahuan pendidikan sebagai proses hubungan terjadinya perubahan pengetahuan, nilai-nilai, serta keterampilan-keterampilan yang berlangsung di dalam maupun di luar sekolah, di lingkungan masyarakat, di lingkungan keluarga, dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat.² Komponen utama yang menjadi penunjang keberhasilan pendidikan dengan adanya peserta didik, pendidik, metode pengajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan sarana prasarana.

Sebagaimana yang tertera di dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menjelaskan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak hanya mengenai pengajaran ilmu pengetahuan tetapi juga karakter yang ada di dalam diri individu. Pendidikan karakter merupakan salah satu usaha sadar yang dilakukan individu

¹ Inanna. (2018). Peran pendidikan dalam membangun karakter bangsa yang bermoral. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1(1), 27-33

² Hasan; dkk Muhammad, *Landasan Pendidikan* (Kartasura: Tahta Media Group, 2021).

³UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

untuk memberdayakan kemampuan guna membangun karakter kepribadian sehingga menjadi individu yang memberikan manfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.

Pendidikan karakter telah ditetapkan di dalam Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 tentang Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang menjelaskan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter agar peserta didik melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan keterlibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat.⁴ Tujuan dari pendidikan karakter pada individu mencakup, kerohanian yang mendalam, beriman, serta bertakwa. Kemudian memiliki integritas moral, rasa dalam berkesenian dan berkebudayaan. Selanjutnya memiliki keunggulan dalam bidang akademis sebagai hasil dari pembelajaran yang diterima dan individu yang belajar sepanjang hayatnya. Serta yang terakhir memiliki jiwa dan raga yang sehat serta mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara. Tujuan pendidikan karakter juga berkaitan dengan pembentukan mental dan sikap anak didik dikelola dengan menanamkan nilai-nilai islami dan nilai tradisional yang positif.⁵

Pendidikan karakter khususnya di sekolah dasar diterapkan pada salah satu muatan pembelajaran yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sebagai pedoman supaya nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dapat menjadi landasan dan acuan terhadap sikap dan moral peserta didik. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk membentuk serta mengubah cara berpikir dan karakter peserta didik melalui pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.⁶

⁴ Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter

⁵ Paolina, Z., Karimah, J., Vandini, D., Nuralisa, S., & Nugraha, R. G. (2022). Implementasi pendidikan karakter Pancasila di lingkungan sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1856–1860.

⁶Siti Fatonah Maulidah Rizkiyah, “PERAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENANAMKAN KARAKTER RELIGIUS SISWA SEKOLAH DASAR,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 2 (2024): 377–393.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik di dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah hak dan kewajiban. Materi hak dan kewajiban yang dipelajari di kelas IV menekankan pada bagaimana hak dan kewajiban peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Salah satu contoh dari hak dan kewajiban terhadap lingkungan sekitar seperti berhak menikmati lingkungan yang bersih dan asri. Salah satu contoh kewajiban yang harus dilakukan terhadap lingkungan seperti selalu menjaga kebersihan lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan.

Dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban kepada peserta didik ada baiknya disajikan dalam bentuk yang menarik. Pendidik dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi, guru belum optimal dalam menggunakan media yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sehingga, penyampaian materi hanya dengan ceramah yang menimbulkan peserta didik menjadi tidak tertarik dan pembelajaran di dalam kelas tidak mencapai tujuannya.

Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa video pembelajaran, tampilan materi yang disajikan ke dalam slide power point, dan permainan papan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah media pembelajaran monopoli. Terdapat alasan mengapa media pembelajaran monopoli yaitu karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman langsung yang berkaitan dengan materi hak dan kewajiban kepada peserta didik.

Media pembelajaran monopoli ini memiliki ciri khas berbasis pendidikan karakter yang berkaitan dengan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Pendidikan karakter dinilai perlu diterapkan kepada peserta didik sedari dini yaitu sekolah dasar karena peserta didik sekolah dasar dapat menerima nilai-nilai karakter saat kegiatan pembelajaran. Serta monopoli yang ditampilkan sudah diberikan inovasi dengan adanya pertanyaan-pertanyaan dan kotak bantuan yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara kepada wali kelas IV di SDN Menteng Dalam 07, diketahui bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung telah menggunakan media pembelajaran yang dapat berupa tampilan slide power point berisi materi atau menggunakan barang konkret seperti barang dengan berbagai macam bentuk untuk muatan pembelajaran Matematika, kerangka manusia untuk muatan pembelajaran IPA, peta dunia untuk muatan pembelajaran IPS. Namun, terdapat kendala yang dihadapi oleh wali kelas IV yaitu terbatasnya fasilitas sarana dan prasarana yang disediakan sekolah sehingga membuat kurang efektifnya media pembelajaran yang dapat digunakan. Untuk penggunaan media pembelajaran pada saat pengajaran Pendidikan Pancasila di kelas pun hanya berupa tampilan slide materi dan cerita pengalaman dari peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang diperoleh dari wali kelas IV dapat disintesis bahwa ketika pengajaran Pendidikan Pancasila di kelas kurang menarik perhatian peserta didik karena terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti melalui angket kepada peserta didik di kelas IV di SDN Menteng Dalam 07, diketahui hasil sebanyak 43,8% peserta didik yang merasa bosan ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila, hal ini dibuktikan dengan data sebanyak 81,3% peserta didik merasa jenuh serta sulit memahami materi disebabkan guru hanya menggunakan buku sebagai media penyampai materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Serta sebanyak 75% memilih materi Hak dan Kewajiban sebagai materi yang masih kurang dipahami dibuktikan dengan data sebanyak 46,9% peserta didik kurang mengerti bagaimana mencerminkan contoh-contoh dari Hak dan Kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat. Sehingga hasil persentase sebanyak 75% peserta didik yang memilih media permainan monopoli untuk digunakan ketika belajar Pendidikan Pancasila karena lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan yang diperoleh dari hasil angket peserta didik kelas IV dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung masih terdapat peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan, terbatasnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas

khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, materi Hak dan Kewajiban adalah materi yang dirasa masih kurang dipahami oleh peserta didik.

Sebagai tindak lanjut terhadap permasalahan yang terjadi, peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli dengan muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan ciri khas berbasis pendidikan karakter untuk kelas IV jenjang sekolah dasar. Monopoli ini diharapkan dapat menjadi produk yang bermanfaat dan memiliki inovasi khususnya untuk kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila di kelas IV.

Hasil penelitian serupa dilakukan oleh Kadek Desyawati dkk yang berjudul “Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”.⁷ Berdasarkan hasil penelitian Kadek Desyawati, peneliti memiliki relevansi terhadap pengembangan media permainan monopoli. Perbedaannya terdapat pada yang dikembangkan Kadek dengan penelitian ini adalah basis yang digunakan adalah *Problem Based Learning*, diterapkan di kelas, dan pada materi pembelajaran tematik.

Hasil penelitian yang kedua dilakukan oleh Ni Kadek Dela Kartika dkk yang berjudul “Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKN Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.⁸ Perbedaannya terdapat pada yang dikembangkan Ni Kadek dengan penelitian ini adalah materi pembelajaran yang digunakan adalah Keragaman Indonesia.

Hasil penelitian yang ketiga dilakukan oleh Azizah Dwi Ardhani dkk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD”.⁹ Perbedaannya terdapat pada muatan pembelajaran yang digunakan yaitu IPA dan konsep permainannya menggunakan kartu pertanyaan, kartu hak milik dan kartu kesempatan.

⁷ Kadek, D., Maria, G. R., & I, G. A. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 168-174.

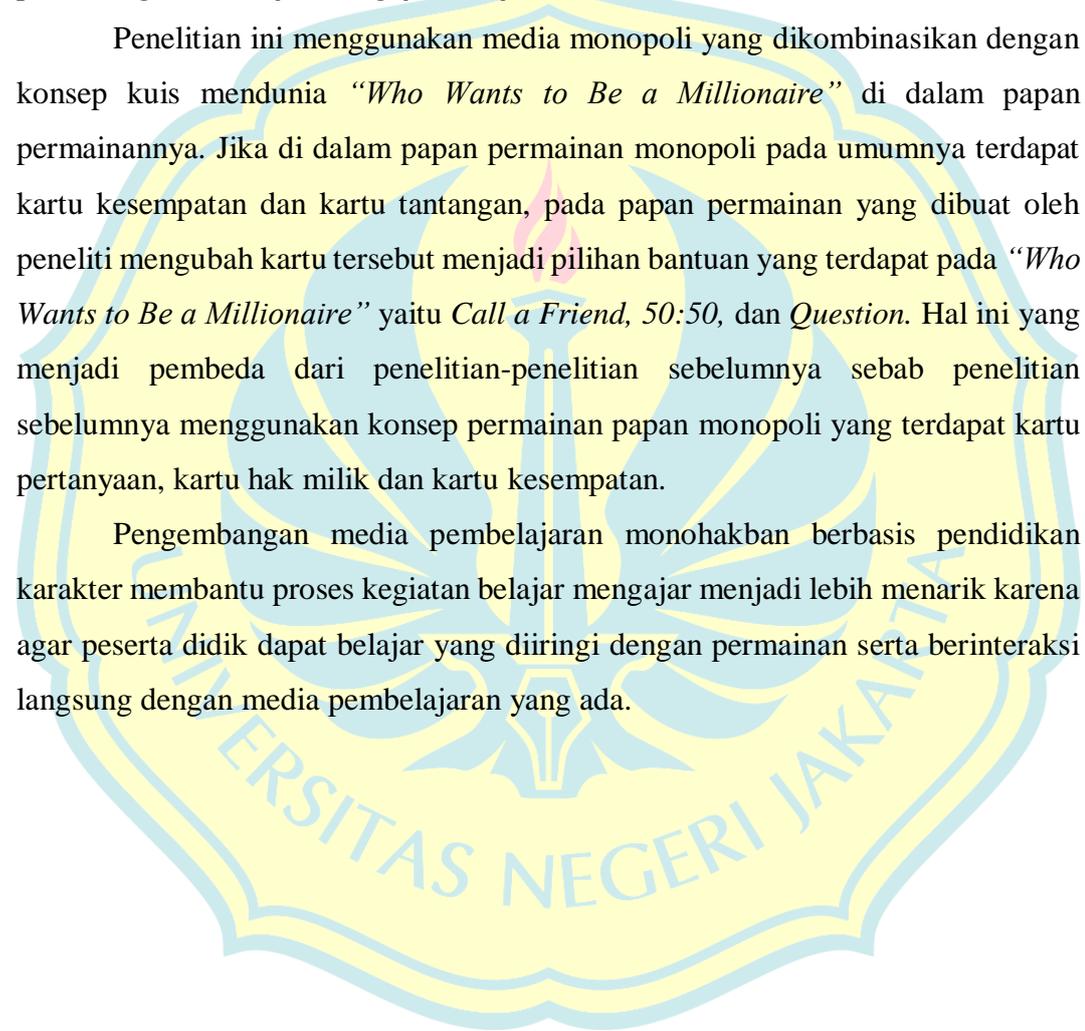
⁸ Ni, K. D., & Made, P. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pnedidikan*, 69-75.

⁹ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD, *Jurnal Pijar MIPA*, vol. 16, no. 2, 2021, hlm. 170–175, <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila karena pada kenyataannya peserta didik kelas IV di SDN Menteng Dalam 07 merasa bosan, jenuh, dan sulit memahami materi. Maka, tujuan pengembangan media monopoli hak dan kewajiban ditujukan untuk meningkatkan minat belajar dan membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Penelitian ini menggunakan media monopoli yang dikombinasikan dengan konsep kuis mendunia “*Who Wants to Be a Millionaire*” di dalam papan permainannya. Jika di dalam papan permainan monopoli pada umumnya terdapat kartu kesempatan dan kartu tantangan, pada papan permainan yang dibuat oleh peneliti mengubah kartu tersebut menjadi pilihan bantuan yang terdapat pada “*Who Wants to Be a Millionaire*” yaitu *Call a Friend*, *50:50*, dan *Question*. Hal ini yang menjadi pembeda dari penelitian-penelitian sebelumnya sebab penelitian sebelumnya menggunakan konsep permainan papan monopoli yang terdapat kartu pertanyaan, kartu hak milik dan kartu kesempatan.

Pengembangan media pembelajaran monohakban berbasis pendidikan karakter membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik karena agar peserta didik dapat belajar yang diiringi dengan permainan serta berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang ada.



Intelligentia - Dignitas

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang ada di sekolah belum beragam.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum efektif.
3. Kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai hak dan kewajiban terhadap lingkungan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas serta keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti maka peneliti hanya memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran monohakban berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media monopoli berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media monopoli berbasis pendidikan karakter sebagai media pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila di kelas IV?

E. Tujuan Umum Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
2. Mengukur kelayakan produk media pembelajaran monopoli berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti adalah dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran

monohakban berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan secara praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi pendidik

Hasil pengembangan media pembelajaran monohakban ini dimaksudkan untuk dapat membantu memberikan solusi pembelajaran yang menarik pada proses kegiatan belajar mengajar dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di dalam kelas, menambah wawasan pendidik untuk melakukan pembaharuan dalam kegiatan belajar mengajar guna memperlancar tugas profesinya.

b. Bagi peserta didik

Hasil pengembangan media pembelajaran monohakban ini bertujuan untuk memberikan kemudahan peserta didik memahami materi hak dan kewajiban dan memberikan kesan menarik sehingga meningkatkan minat belajar ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung di dalam kelas.

c. Bagi sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran monohakban berbasis pendidikan karakter ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pihak sekolah ketika mengajarkan materi hak dan kewajiban di kelas IV untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran monohakban berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi referensi bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya.

Intelligentia - Dignitas