

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa mendatang ataupun saat ini, pendidikan merupakan hal penting bagi manusia. Sebab, hakikat manusia yang terus belajar dalam hidupnya membuat pendidikan dan proses pembelajaran selalu mengalami perubahan dan perkembangan.¹ Meskipun pendidikan merupakan fenomena umum dalam setiap kehidupan manusia, perbedaan filosofi dan etos setiap bangsa dan individu menyebabkan perbedaan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan tersebut, sehingga pendidikan tidak hanya bersifat universal, tetapi juga nasional. Dunia pendidikan saat ini memiliki tantangan yaitu menghasilkan generasi yang dapat memenuhi tuntutan perkembangan zaman. Diperlukan peningkatan kualitas pendidikan untuk membantu peserta didik menaklukkan tuntutan ini. Hal tersebut mengasumsikan bahwa peserta didik pada saat ini memerlukan keterampilan untuk mewujudkan masa depan ke arah yang lebih cemerlang.²

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi edukatif dengan tujuan membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar.³ Pembelajaran adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar.⁴ Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dengan berinteraksi secara sadar dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas diri dan mengubah perilaku dari pengalaman belajar peserta didik. Proses pembelajaran sangat penting dalam menentukan arah masa

¹ Anti Muthmainnah, Amalia Dwi Pertiwi, dan Tin Rustini. Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 2023, volume 9, no. 20, h: 41–48.

² Dwi Handayani Ratnasari, dan Nursiwi Nugraheni. Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (Sdgs). *Jurnal Citra Pendidikan*. 2024, volume 4 no. 2, h: 1652–1665.

³ Haizatul Faizah, Rahmat Kamal. Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*. 2024, Volume 8, no. 1, h: 466–476.

⁴ Astri, Sarmila dan Gusmaneli Azani. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*. 2024, volume 2, no 3, h: 175.

depan peserta didik. Karena dengan proses pembelajaran dapat tercapai tujuan pendidikan.⁵ Dalam pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka di sekolah dasar terdapat mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila fokus pada pengembangan diri peserta didik yang berbeda-beda serta berkaitan dengan konteks agama, bahasa, sosial budaya dan suku bangsa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan warga negara Indonesia yang berintelektual, cakap serta bermoral sesuai isyarat Pancasila dan UUD 1945.⁶

Namun, pada kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Minat yang rendah terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat disebabkan oleh beberapa hal salah satu nya yaitu penggunaan media yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.⁷ Selain itu, guru seringkali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan guru lebih mendominasi dalam pembelajaran di kelas. Hal ini membuat peserta didik merasa pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak menyenangkan dan membosankan sehingga peserta didik mudah kehilangan konsentrasi nya dalam belajar.⁸

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Harapan Baru II Bekasi Utara, didapati hasil bahwa saat pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan guru di depan kelas dengan metode ceramah yang sangat lama. Seringkali peserta didik terlihat sering mengobrol dengan teman sebangku dan keluar kelas beramai-ramai secara terus menerus. Kemudian terdapat permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yang diketahui melalui wawancara kepada guru kelas V, menyatakan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami pelajaran Pendidikan Pancasila. Terlihat pada saat pembelajaran berlangsung

⁵ Fadiyah Windi Anisa, Lisa Ainun Fusilat dan Indah Tiara Anggraini. Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. 2020, volume 2, no. 1, h: 158–163.

⁶ Aisyah Anggraeni. Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran PKn SD Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Jurnal PPKn & Hukum*. 2019, volume 14, no. 2, h: 32.

⁷ Daniatur, dkk. Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 2023, volume 09, no. 05, h: 1812–25.

⁸ Tasrif Wiranto, Nurwafiqah. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas I Melalui Ice Breaking Di Sdn 36 Biring Ere. *Guru Pencerah Semesta*. 2023, volume 1, no. 2, h: 53–58

peserta didik bingung karena banyaknya teori sehingga tidak tuntas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Peserta didik sering terlihat tidak antusias dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas sehingga banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar tergolong rendah. Dari hasil angket yang dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN Harapan Baru II didapati hasil bahwa 88% peserta didik di kelas V memiliki minat yang kurang terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian sebanyak 56% peserta didik menyatakan kurang tertarik dan sebanyak 28% peserta didik menyatakan tidak tertarik pada media pembelajaran yang telah digunakan pada proses pembelajaran. Kemudian, didapati persentase 80% peserta didik kelas V membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk kartu permainan dan 88% menyatakan membutuhkan model pembelajaran dalam bentuk permainan tim dalam proses pembelajaran.

Minat belajar peserta didik yang kurang dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diatasi dengan variasi model pembelajaran dalam kelas salah satu nya menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Guru dapat membantu peserta didik untuk memperkaya wawasan dan kecakapannya melalui media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dapat merangsang minat belajar peserta didik sehingga mudah memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari terutama dalam pendidikan yang bersifat formal di sekolah dasar.⁹ Dengan ini, media pembelajaran tentu akan membantu peserta didik untuk mempelajari pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia menjadi lebih mudah.

Berbagai macam jenis media pembelajaran sesuai fungsi dan kebutuhannya sudah banyak di kembangkan pada saat ini. Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah media pembelajaran berbentuk kartu permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi keragaman budaya indonesia. Media pembelajaran kartu permainan yang dikembangkan ialah sebuah kartu permainan bergambar yang dapat digunakan dalam permainan berkelompok. Kartu permainan bergambar merupakan sebuah media pembelajaran berjenis visual yang

⁹ Pagarra, Syawaludin. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran karena wujudnya yang kongkret, lebih realistis, harga nya tergolong murah dan efektif mudah digunakan dimana saja. Kartu permainan ini memiliki keunggulan yaitu memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam tiap tema kartu dan dikolaborasikan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* sehingga membuat peserta didik belajar secara aktif yang dapat membuat suasana menyenangkan dalam permainan kelompok.

Hal ini seperti yang disebutkan oleh Novita Dwi Lestari, dkk media kartu permainan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik sehingga membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan hasil uji normal gain di kelas eksperimen dengan hasil 25 peserta didik dengan persentase 81% dan 6 peserta didik dengan persentase 19%. Kemudian pada kelas kontrol terdapat 22 peserta didik dengan persentase 71% dalam kategori sedang dan 9 peserta didik dengan persentase 29% dalam kategori tinggi. Didukung oleh hasil perolehan skor tiap butir soal terdapat selisih yaitu 329 untuk kelas eksperimen dan 245 untuk kelas kontrol.¹⁰ Kemudian, penelitian oleh Amanda Nurul Fauzyah, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Kapten SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian dari validasi ahli materi sebesar 93,18% dan Validasi ahli media sebesar 85,42% sehingga media kapten subasa dianggap valid. Persentase ketuntasan belajar dan kuesioner mendapatkan nilai 93,3% yang menyimpulkan bahwa media kapten subasa efektif.¹¹

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Rosita Sari, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Uno Physics Card* Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Materi Gaya dan Hukum Newton” dengan hasil penelitian mendapatkan validitas tinggi sehingga

¹⁰ Novita Dwi Lestari, Yusuf Suryana, dan Elan. Pengaruh Media Kartu Permainan Uno Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*. 2018, volume 5, no. 2, h: 193–203.

¹¹ Amanda, Hendrik. Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2023, volume 11, no. 1, h: 42–54.

sangat praktis dan efektif untuk digunakan didalam kelas.¹² Dari beberapa penjelasan tersebut untuk menindaklanjuti permasalahan yang ada, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sebelumnya hanya berfokus pada buku cetak dan *powerpoint* mejadi media menarik yaitu Kartu Permainan KUBACA (Suku Bangsa Cinta Indonesia) memiliki 3 jenis kartu yang sudah dikelompokkan berdasarkan tema nya yaitu kartu cinta dan kartu indonesia dengan tema seputar pakaian adat, alat musik daerah, makanan dan minuman khas daerah, rumah daerah, tarian daerah, dan senjata tradisional daerah serta pada kartu kubaca yang berisi tantangan tim dengan tema bahasa daerah. Sehingga dapat dimainkan dalam sesi *games* dan turnamen yang bertujuan dengan adanya variasi media pembelajaran dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Maka dari itu, peneliti akan melakukan pengembangan Media Pembelajaran Kartu Permainan KUBACA materi keragaman budaya Indonesia yang berfokus pada suku bangsa menggunakan model embelajaran *Team Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi
2. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum merangsang minat belajar peserta didik
3. Media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan belum meningkatkan minat belajar peserta didik
4. Media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan belum membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti untuk dikaji secara fokus dan tidak terlalu luas. Batas penelitian ini hanya pada pengembangan kartu permainan KUBACA

¹² Eka Rosita Sari, Fatkhur Rohman, dan Effendi. Pengembangan Media Pembelajaran Uno *Physics Card* Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Materi Gaya Dan Hukum Newton. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*. 2022, volume 3, no. 1, h: 1–6.

(Suku Bangsa Cinta Indonesia) menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Kartu Permainan KUBACA melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah Kartu Permainan KUBACA melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan dari hasil pengembangan penelitian ini, yaitu:

1. Secara teoretis
Pengembangan kartu permainan KUBACA dapat menjadi media pembelajaran yang merangsang minat belajar peserta didik dan memperkaya wawasan pengetahuan peserta didik dalam memahami pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia yang berfokus pada suku bangsa. Selain itu, bisa bermanfaat sebagai referensi untuk kajian penelitian pengembangan media pembelajaran selanjutnya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peserta didik
Media pembelajaran kartu permainan yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan peserta didik sebagai media ketika sedang belajar suku bangsa dan membantu peserta didik meningkatkan minat belajar nya dan mempermudah serta memahami materi tersebut dengan cara yang menyenangkan.
 - b. Bagi guru
Hasil Penelitian pengembangan kartu permainan KUBACA diharapkan dapat memudahkan guru saat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan

Pancasila di kelas dan menginspirasi untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian pengembangan kartu permainan KUBACA pada pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat dijadikan inspirasi memunculkan ide untuk dapat menciptakan media pembelajaran inovatif yang lebih baik.



Intelligentia - Dignitas