

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses terencana dalam mengembangkan potensi individu agar menjadi manusia yang berpengetahuan (Musanna & Basiran, 2023). Pendidikan berfungsi sebagai fondasi pokok dalam pembentukan eksistensi seseorang. Melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran, seseorang akan mengalami perubahan pola ke arah yang lebih baik, sebab dalam proses pembelajaran tidak hanya berbagi pengetahuan saja melainkan juga untuk mengembangkan berbagai potensi siswa secara menyeluruh. Hal tersebut selaras dengan tujuan Pendidikan di Indonesia yang tercantum pada pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan dapat mengembangkan potensi seseorang sehingga dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Syakhrani, 2022). Untuk mencapai tujuan tersebut, lembaga sekolah menjadi wadah utama dalam merealisasikan proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa melalui pembelajaran yang bermakna.

Sekolah merupakan lembaga formal yang memegang tanggung jawab utama dalam melaksanakan pendidikan sebagai upaya mengoptimalkan Sumber Daya Manusia (SDM). Tanggung jawab tersebut direalisasikan melalui proses pembelajaran yang direncanakan secara optimal agar mendapatkan hasil akhir yang maksimal. Akan tetapi, proses pembelajaran yang optimal tidak hanya dilihat dari hasil akhir saja, tetapi juga dilihat dari guru yang berkualitas. (Maulidina dkk., 2024). Guru memiliki peran yang krusial dalam proses pembelajaran sebab guru juga berperan sebagai fasilitator yang tugasnya tidak hanya menyampaikan ilmu saja tetapi juga memahami tumbuh kembang anak. Dengan memahami tumbuh kembang anak, guru dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai kemampuan di usianya.

Seorang guru perlu menguasai pemahaman mengenai aspek pembelajaran dan juga tugas-tugas perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak sebab hal tersebut merupakan kompetensi pedagogik yang krusial. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, guru harus memiliki kemampuan merancang

pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangannya, khususnya siswa kelas rendah yang masih dikategorikan kepada anak usia dini sehingga memerlukan proses pembelajaran yang konkret dan menyenangkan (Zakiyah, Sinta dkk., 2024). Terdapat beragam metode pembelajaran yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan mengaplikasikan metode permainan dalam proses pembelajaran. Metode permainan tersebut cukup relevan diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebab melalui aktivitas langsung siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa. Hal tersebut selaras dengan tujuan dari Pendidikan Pancasila untuk membentuk karakter yang baik, dan memahami kewajiban dan haknya sehingga dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Akhyar & Dewi, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila memiliki 4 elemen, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika. Sebagai contoh, dalam elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 capaian yang harus diraih siswa yaitu siswa dapat mengidentifikasi dan menerapkan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal, serta dapat mengidentifikasi dan menerapkan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Capaian pembelajaran dalam setiap elemen Pendidikan Pancasila direalisasikan melalui pembelajaran yang selaras dengan tahap perkembangan anak sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Pembentukan karakter yang adil dan bertanggung jawab dapat dibangun melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi “Kewajiban dan Hak” di kelas III. Melalui materi tersebut, siswa dapat memahami kewajiban yang harus dilaksanakan dan hak yang harus dipenuhi secara seimbang. Materi “Kewajiban dan Hak” terdapat pada elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dengan capaian pembelajaran yaitu mengidentifikasi dan melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Materi “Kewajiban dan Hak” pada pembelajaran

Pendidikan Pancasila memiliki urgensi yang tinggi dalam pembentukan karakter siswa yang bertanggung jawab. Sub-materi yang dipelajari siswa mencakup pemahaman akan pengertian kewajiban dan hak, contoh penerapan kewajiban dan hak di rumah, dan contoh penerapan kewajiban dan hak di sekolah.

Sub-materi yang dipelajari siswa memiliki keterkaitan antara satu dan lainnya karena dirancang secara bertahap untuk membangun pemahaman yang mendalam terkait materi “Kewajiban dan Hak”. Pemahaman akan pengertian kewajiban dan hak menjadi fondasi awal yang memiliki tujuan agar siswa mampu memahami konsep dasar antara kewajiban dan hak agar siswa dapat membedakan keduanya. Lalu, pemahaman tentang contoh penerapan kewajiban dan hak di rumah, serta contoh penerapan kewajiban dan hak di sekolah membuat siswa dapat mengidentifikasi dan mengimplementasikan kewajiban dan hak secara seimbang.

Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan kognitif saja, tetapi juga bertujuan membangun karakter siswa melalui penerapan sehingga menjadi suatu pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari materi “Kewajiban dan Hak” diharapkan siswa dapat membedakan dan melaksanakan kewajiban dan hak dengan seimbang. Keseimbangan dalam penerapan kewajiban dan hak penting sebab hal tersebut mencerminkan implementasi dari sila kedua dan kelima Pancasila. Hal tersebut juga selaras dengan tujuan dari pembelajaran “Kewajiban dan Hak” yaitu membelajarkan siswa akan peran dan tanggung jawabnya agar dapat berperan aktif sebagai generasi bangsa (Salsabila dkk., 2021).

Akan tetapi, pada kenyataannya siswa masih terkendala dalam membedakan konsep antara kewajiban dan hak. Permasalahan tersebut terjadi karena dalam pembelajaran kewajiban dan hak masih bersifat teoretis tanpa media pembelajaran yang konkret. Akibat ketidakpahaman pada perbedaan kewajiban dan hak itu, siswa menjadi kesulitan dalam mengklasifikasikan berbagai situasi yang melibatkan kewajiban dan haknya dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, kondisi siswa yang masih belum melaksanakan kewajiban dan haknya secara seimbang, di mana siswa cenderung lalai dalam menjalankan kewajibannya sehingga menjadi permasalahan di kelas. Hal tersebut terlihat pada perilaku pasif siswa dalam pembelajaran, padahal siswa memiliki kewajiban sebagai pembelajar yang aktif dan

hak untuk mengungkapkan pendapatnya. Kekeliruan dan ketidakseimbangan dalam pelaksanaannya membuat tujuan pembelajaran untuk menanamkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan kewajiban dan hak menjadi tidak tercapai secara maksimal.

Kenyataan permasalahan tersebut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang lalai dalam melaksanakan kewajibannya di sekolah. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang membuang sampah di bawah meja, beberapa siswa yang tidak melaksanakan piket kelas, serta kurangnya keaktifan siswa saat guru memberikan pertanyaan. Selain dengan pengamatan, permasalahan tersebut juga didukung oleh hasil angket analisis kebutuhan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Kenari 08 Pagi yang dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Oktober 2025.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang telah dibagikan kepada 26 siswa kelas III, ditemukan bahwa seluruh siswa merasakan kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebanyak 80,77% menyatakan bahwa materi yang sulit dipahami adalah kewajiban dan hak. Kesulitan tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik, sebagaimana diungkapkan oleh 80,77% siswa. Sebanyak 92,31% siswa menyatakan memerlukan media pembelajaran untuk membantu memahami materi Pendidikan Pancasila. Dari berbagai pilihan media yang digunakan, 84,62% siswa tertarik menggunakan media tradisional sebagai media pembelajaran. Selain itu, 92,31% siswa paling menyukai jenis permainan tradisional berupa ular tangga. Meskipun sebanyak 92,31% siswa belum pernah menggunakan media permainan ular tangga di kelas, namun seluruh siswa menyatakan tertarik apabila media ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut siswa membutuhkan dan tertarik media berupa permainan tradisional yaitu ular tangga.

Untuk mendukung hasil dari angket analisis kebutuhan maka peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan guru menyebutkan siswa masih kesulitan dalam membedakan kewajiban dan hak sehingga siswa belum memiliki tanggung jawab serta kesadaran melakukan kewajiban. Untuk mengajarkan materi kewajiban dan hak guru menggunakan media *PowerPoint* berupa teks dan gambar tetapi

belum konkret, dan guru belum pernah menggunakan media berupa permainan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan kondisi faktual yang terjadi di kelas III, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor yang menjadi sumber permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Permasalahan kesulitan siswa dalam membedakan kewajiban dan hak serta kecenderungan melalaikan kewajibannya sebagai pelajar yang aktif disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar. Pembelajaran yang hanya menggunakan *PowerPoint* berupa teks dan gambar tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat memahami materi kewajiban dan hak dengan maksimal. Namun, apabila media yang digunakan minim variasi dan tidak memberikan berbagai penerapan kewajiban dan hak secara berulang-ulang, siswa tidak akan mendapatkan latihan yang cukup untuk memahami konsep dari kewajiban dan hak.

Berdasarkan faktor penyebab permasalahan yang telah diidentifikasi, media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Hal itu karena siswa sekolah dasar sudah berada di tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bentuk konkret dari materi yang ia pelajari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan *Encyclopedia of Educational Research*, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan manfaat untuk siswa, salah satunya yaitu menstimulasi siswa untuk aktif bertanya di kelas (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Oleh sebab itu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu membuat pembelajaran menjadi interaktif melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.

Melalui hasil observasi, angket analisis kebutuhan, dan wawancara guru, terlihat bahwa siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga mampu membantu siswa memahami materi kewajiban dan hak. Dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa tersebut, peneliti

mengembangkan media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kewajiban dan hak untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar memiliki banyak karakteristik, salah satunya yaitu senang bermain. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat direalisasikan melalui pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan media pembelajaran. Belajar dengan bermain dapat memberikan peluang kepada siswa untuk mengeksplorasi dan pengulangan sehingga siswa dapat mendapatkan pemahaman dan pengalaman baru (Aminah dkk., 2022). Melalui pendekatan tersebut, guru dapat membangun pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dapat memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih efektif sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan edukatif, guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat berdampak baik pada hasil akhir belajar siswa.

Pemilihan media ular tangga untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengacu pada beberapa tinjauan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang melibatkan dua orang atau lebih dan dimainkan dengan bantuan dadu pada papan yang berisi kotak-kotak serta dilengkapi dengan gambar ular dan tangga (Sabila dkk., 2021). Permainan ular tangga sudah banyak diketahui oleh siswa, hal tersebut membuat antusiasme siswa meningkat karena siswa dapat memainkannya serta belajar dan mengulas kembali materi pembelajaran.

Media ular tangga cukup efisien apabila digunakan untuk siswa kelas III karena media ular tangga tidak memerlukan teknologi dalam penggunaannya. Hal tersebut sejalan dengan kondisi lingkungan belajar siswa kelas III yang tidak diperbolehkan untuk membawa perangkat elektronik ke sekolah, sehingga penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital kurang relevan untuk digunakan. Media ular tangga selaras dengan teori konstruktivisme sebab media ini mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses belajar. Dalam teori konstruktivisme, pembelajaran terjadi ketika siswa berperan aktif serta terlibat langsung dalam pengalaman baru yang membantu siswa membangun pemahamannya. (Rahmawati

dkk., 2021). Media ular tangga dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa, seperti mengulas kembali materi “Kewajiban dan Hak” melalui kartu informasi dan latihan soal sehingga siswa dapat memperkuat pemahamannya terhadap materi. Selain itu, media ular tangga juga cukup fleksibel karena dapat digunakan saat pembelajaran maupun saat sedang di luar kelas.

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan, baik secara tradisional maupun secara digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dinilai dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memicu keterlibatan aktif siswa saat proses pembelajaran. Efektivitas penggunaan media ular tangga dibuktikan dengan beberapa penelitian terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Ananda dkk., 2025) menyatakan bahwa pengembangan media permainan ular tangga dengan menggunakan model ADDIE terbukti layak dan efektif untuk diterapkan pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nurchayani dkk., 2023) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Yuanta dkk., 2025) mengemukakan bahwa media interaktif berupa permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Meskipun pada beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media ular tangga efektif untuk digunakan, namun masih belum banyak penelitian yang mengembangkan media ular tangga untuk materi kewajiban dan hak di kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu umumnya mengembangkan media ular tangga hanya berfokus pada aspek kognitif saja, yaitu dengan mengukur pemahaman siswa terhadap materi melalui kartu soal, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengimplementasikan nilai dan sikap yang terkandung dalam materi kewajiban dan hak.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran, melainkan pada mekanisme kartu pertanyaan yang dirancang untuk mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif melalui pendekatan *learning by doing*. Media UTAKAH dilengkapi dengan dua

jenis kartu, yaitu kartu informasi yang berfungsi menyampaikan materi serta kartu pertanyaan yang tidak hanya meminta siswa menjawab pertanyaan, tetapi juga menugaskan siswa untuk secara langsung mengimplementasikan contoh pelaksanaan kewajiban dan hak dalam situasi nyata saat proses permainan berlangsung. Berbeda dengan media ular tangga pada penelitian terdahulu yang umumnya membatasi kartu pertanyaan pada ranah kognitif verbal, yaitu siswa hanya menjawab pertanyaan secara lisan atau tertulis, media UTAKAH mendorong siswa menampilkan perilaku nyata yang dapat diamati secara langsung. Dengan demikian, media tidak hanya membantu siswa memahami konsep kewajiban dan hak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas *learning by doing*, sehingga pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek kognitif berupa pemahaman konsep, tetapi juga aspek afektif melalui penghayatan nilai dan pembentukan karakter berdasarkan pengalaman langsung.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media *UTAKAH* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi kewajiban dan hak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat meningkatkan kesadaran siswa untuk mengimplementasikan kewajiban dan hak di rumah, dan sekolah dengan seimbang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kesulitan siswa dalam membedakan konsep kewajiban dan hak.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang ditemukan perlu dilakukan pembatasan agar penelitian lebih fokus dan terarah sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media untuk materi “Kewajiban dan Hak” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *UTAKAH* (Ular Tangga Kewajiban dan Hak).
3. Media pembelajaran difokuskan untuk kelas III sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media ular tangga yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan beberapa hal yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya terkait pengembangan media berbasis permainan edukatif untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat landasan teoretis bagi pengembangan media yang mengintegrasikan permainan edukatif dalam pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Kepala Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

b. Guru

Media ular tangga dapat memberikan alternatif bagi guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui kegiatan bermain.

c. Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain sehingga siswa dapat lebih memahami materi Pendidikan Pancasila.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

