

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila merupakan aspek yang sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik sejak usia dini karena berperan dalam pembentukan moral, karakter, dan sikap sebagai warga negara yang mampu memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya. Pendidikan Pancasila tidak hanya penting bagi masyarakat secara umum, tetapi juga wajib ditanamkan sejak masa anak-anak sebagai dasar pembentukan kepribadian. Namun, pada kenyataannya masih terdapat individu yang belum mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Pancasila memiliki peran penting sebagai landasan dan pemersatu bangsa, terutama dalam menghadapi berbagai konflik sosial. Dalam konteks ini, sekolah menjadi lingkungan yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini melalui proses pembelajaran yang terarah, sehingga peserta didik dapat berkembang menjadi individu yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara sekaligus pandangan hidup bangsa, harus dijunjung tinggi oleh seluruh masyarakat guna menciptakan kehidupan yang harmonis dalam semangat kerukunan. Hal ini menjadi aspek penting dalam Pendidikan di Indonesia serta berperan dalam membentuk pola pikir dan perilaku masyarakat. Sebagai dasar negara, Pancasila mengandung nilai-nilai penting yang perlu ditanamkan kepada generasi muda, khususnya di tingkat sekolah dasar. Pengaplikasian dan penguasaan nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari sangat memerlukan strategi pembelajaran yang efektif. Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tak lepas dari pengaruh peran guru sebagai pendidik yang bertugas membimbing siswa.¹ Pada tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila sangat penting dalam membentuk kepribadian siswa agar mencerminkan nilai-nilai yang patut dicontoh dari

¹ Ahmad Syawaluddin, *MEDIA*, n.d. hlm 21-22

masyarakat Indonesia.² Pancasila ditetapkan sebagai dasar negara Indonesia, dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi pedoman utama dalam bersikap dan bertindak sebagai bangsa dan negara. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat penting.

Media pembelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam memperbaiki kualitas pengajaran dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik. Melalui penggunaan berbagai alat seperti video, gambar, aplikasi interaktif, dan simulasi, media ini dapat membantu menjelaskan konsep yang rumit, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan murid sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang menggunakan media dapat memperagakan fakta, konsep, prinsip agar tampak lebih nyata.³ Media pembelajaran non-digital atau sering disebut media “jadul” merupakan sarana tradisional yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa dukungan teknologi canggih. Media ini meliputi papan tulis, kartu materi, buku teks, poster, serta alat peraga sederhana yang membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret. Selain itu, ditemukan pula bahwa media non-digital dapat memunculkan interaksi langsung antara guru dan siswa, yang menjadi faktor penting dalam menjaga konsentrasi belajar.⁴

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat antara lain dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar serta menciptakan interaksi yang

² Kadek Andin Dwi Pratiwi dkk., “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar,” *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 8453–61, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7686>.

³ Azka Muhammad Zaid Izzata, “Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 91–101, <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>.

⁴ Fadilah Ramadhani dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Non-Digital " Jadul " Terhadap Konsentrasi Siswa Saat Belajar Mata Pelajaran PAI Memahami Materi Dan Menginternalisasi Nilai-Nilai Yang Diajarkan . Oleh Karena Itu , Penelitian,” no. September (2025).

lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Media pembelajaran juga dapat membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran.⁵ Media kartu *truth or dare* dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan adanya usaha-usaha yang dilakukan oleh pendidik. Usaha-usaha tersebut dapat dilakukan dengan memberikan inovasi baru terhadap proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan strategi dan metode yang sesuai. Selain itu, pendidik juga harus mempersiapkan media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti membuat sebuah analisis melalui observasi, pengisian kuesioner dan wawancara dalam pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan apa yang sebenarnya pendidik dan siswa butuhkan. Peneliti membuat sebuah analisis kebutuhan mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan angket yang dilaksanakan pada 22 Oktober 2025, diketahui bahwa peserta didik sekolah dasar di Kecamatan Setiabudi masih mengalami kesulitan dalam membedakan materi hak dan kewajiban. Data menunjukkan bahwa sebanyak 55,1% atau 27 dari 50 peserta didik mengalami kesulitan dalam materi hak dan kewajiban serta 50% atau 25 peserta didik dari 50 peserta didik mengalami kesulitan membedakan hak dan kewajiban secara tepat. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket *Erlangga Straight Point Series (ESPS)* dan LKPD, namun pemanfaatannya belum optimal karena peserta didik cenderung hanya melakukan aktivitas mencatat, menghafal, dan menyimak. Selain itu, tingkat perhatian peserta didik selama pembelajaran tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya fokus terhadap penjelasan guru serta kecenderungan berbicara dengan teman sebangku. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada platform *YouTube*. Hasil angket menunjukkan bahwa 57,1% atau 28 orang dari 50 peserta didik memilih media kartu dan 69,4% atau 34 dari 50 peserta didik memilih belajar berkelompok. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan guru untuk mengkonfirmasi hasil observasi dan kuesioner. Berdasarkan hasil analisis

⁵ Syawaluddin, *MEDIA*. hlm 21-22

kebutuhan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, media berbasis *game based learning* dalam bentuk permainan kartu dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Hasil penelitian Astuti.,dkk pada tahun 2022 media permainan *truth or dare* pada Pembelajaran PKN memiliki efek potensial yang tinggi terhadap pembelajaran PKN dan menjadikan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penggunaan media tersebut tidak hanya membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.⁶ Penelitian oleh Ryah Amelya pada tahun 2024 media kartu *truth or dare* efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas tinggi dan media kartu *truth or dare* memiliki potensi efek yang tinggi. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa media memiliki potensi efek yang tinggi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif.⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Sari, A. P., dkk pada tahun 2020 penerapan media pembelajaran kartu *truth or dare* dinilai mampu untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Respons positif yang diberikan peserta didik menunjukkan bahwa media mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung..⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Nurrahman pada tahun 2025 menunjukan bahwa media kartu *truth or dare* terbukti layak digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk

⁶ Dwi Astuti, Aren Frima, and Andriana Sofiarini, "Pengembangan Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing," *Silampari Sains and Education* 1, no. 2 (2022): 24, <http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>.

⁷ Ryah Amelya and Novanita Whindy Arini, "Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas VI Materi Pancasila" 22, no. 2 (2024): 186–97.

⁸ Anggit Paramita Sari, Ali Mashari, and Qomario, "Pengaruh Media Kartu *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pamcasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)," *Ahsanta Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 25–32, <https://journal.stkipalib.ac.id/index.php/ajp>.

membantu meningkatkan pemahaman konseptual Pendidikan Pancasila. Media layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan layak untuk diterapkan. Media kartu *truth or dare* dinilai memiliki kemudahan penggunaan sehingga membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif.⁹ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Timu pada tahun 2024 hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *truth or dare* mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media *truth or dare* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKn. Media ini juga berhasil membangun suasana belajar asyik, menyenangkan dan interaktif, yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik mulai fokus memperhatikan saat guru menerangkan dan peserta didik juga sangat antusias dalam penggunaan media kartu *truth or dare*.¹⁰ Penelitian oleh Safar Muhaymin.,dkk pada tahun 2024 media pembelajaran *truth or dare* berhasil meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PPKn.¹¹

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu kartu *truth or dare* tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain : a) Media kartu *truth or dare* yang dikembangkan belum dirancang dengan tingkat kesulitan yang bertahap, sehingga belum sepenuhnya mendukung diferensiasi kemampuan kognitif siswa. b) Integrasi tahapan *game based learning* pada media masih bersifat implisit dan belum dirancang secara sistematis dalam struktur permainan. c) Sebagian penelitian lebih berfokus pada efektivitas hasil belajar, bukan pada proses pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik

⁹ Irfan Nurrahman and Beny Dwi Lukitoaji, "Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare Pancasila Kelas V Sd Negeri" 10 (2025).

¹⁰ Timu dkk., "Analisis Penerapan Media *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (2024): 524–33, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>.

¹¹ Safar Muhaymin and Musdalifah Syahrir, "Penerapan Media *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar , Indonesia Kegiatan , Tetapi Membantu Menciptakan Kondisi Yang Kon," *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 2, no. 5 (2024).

kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian ini menempati posisi sebagai penelitian pengembangan (*Research and Development*). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media kartu *truth or dare* yang dirancang dengan sistem level kesulitan, yaitu level mudah, sedang, dan sulit. Setiap level memuat pertanyaan dan tantangan dengan tingkat kompleksitas yang berbeda sehingga memungkinkan peserta didik memahami materi secara bertahap. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan dan uji kelayakan media sebagai upaya menyediakan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih terstruktur, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penyusunan kartu *truth or dare* dalam penelitian ini mengacu pada tingkat kompleksitas proses kognitif dalam revisi *Taksonomi Bloom* oleh *Anderson* dan *Krathwohl* (2001). Oleh karena itu, soal dan tantangan pada media disusun secara bertahap ke dalam kategori mudah, sedang, dan sulit. Kategori mudah diarahkan untuk mengukur kemampuan mengingat (C1) dan memahami (C2), kategori sedang untuk mengukur kemampuan menerapkan (C3) dan menganalisis (C4), sedangkan kategori sulit untuk mengukur kemampuan mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Pengelompokan ini bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara bertahap sesuai dengan tingkat kompleksitas kemampuan berpikirnya. Desain ini memberikan variasi pembelajaran yang lebih menantang dibandingkan media *truth or dare* yang pada umumnya hanya berisi pertanyaan dan tantangan tanpa pengelompokan tingkat kesulitan.¹²

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran melalui metode *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Berbasis *Games Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian antara lain:

¹² Nafiati, “Revisi taksonomi Bloom : Kognitif , afektif , dan psikomotorik”(2021)

1. Peserta didik mengalami kesulitan membedakan konsep hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
3. Proses pembelajaran belum melibatkan peserta didik secara aktif

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar, maka diperlukan adanya pembatasan masalah yaitu pengembangan media berupa kartu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban, Pengembangan media kartu sebagai media bantu untuk menarik minat belajar dalam materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *games based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar di Kecamatan Setiabudi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu *truth or dare* berbasis *games based learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar di Kecamatan Setiabudi?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan media kartu *truth or dare* berbasis *games based learning* diharapkan dapat digunakan dalam muatan Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan media kartu *truth or dare* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan dengan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan pendidik sebagai referensi dalam mengajarkan materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian pengembangan ini mampu menginspirasi pendidik agar dapat memotivasi dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran untuk siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa pada pengembangan media kartu *truth or dare*, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik.

