

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masyarakat di abad 21 ini, nilai-nilai Pancasila kerap dipandang sebelah mata dan tidak dijadikan sebagai pedoman hidup warga negaranya. Padahal seharusnya, penanaman pendidikan pancasila diperlukan untuk mempersiapkan seseorang agar dapat hidup berdampingan di masyarakat. Dapat dilihat dari kemunduran moral yang menimbulkan banyak permasalahan sosial di masyarakat, baik itu orang dewasa, remaja bahkan anak-anak. Keadaan ini tentu sangat memprihatinkan, diperlukan perhatian khusus dalam mengatasi masalah ini sebab remaja dan anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang seharusnya dipersiapkan untuk keberhasilan bangsa Indonesia di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diperlukannya pembenahan, pembentukan dan penanaman karakter dan nilai-nilai Pancasila sejak usia dini agar Indonesia dapat mewariskan karakter dan nilai-nilai Pancasila pada generasi penerus. Wadah untuk mewariskan karakter dan nilai-nilai Pancasila tersebut salah satunya adalah melalui dunia pendidikan atau sekolah (Nurizka & Rahim, 2020)

Kurikulum merdeka dilaksanakan berdasarkan pada pengembangan profil pelajar agar dapat melahirkan warga negara yang berjiwa pancasila dan dapat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila pada kehidupannya (Hamzah et al., 2022). Kemudian pengembangan profil pelajar di perluas melalui Profil Lulusan 8 Dimensi yang terintegrasi dalam seluruh pembelajaran mendalam dan menekankan mengenai pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang bermakna, kontekstual dan menyeluruh. Harapannya peserta didik dapat berkontribusi dalam pembangunan global yang berkelanjutan dan tangguh dalam menghadapi permasalahan. Berkaitan dengan Profil Lulusan 8 Dimensi tersebut, mata pelajaran yang sejalan dengan pengaplikasian tujuan kurikulum terdapat pada pelajaran Pendidikan pancasila.

Pendidikan pancasila memiliki paradigma baru dalam penyempurnaan kurikulum saat ini, yaitu Pendidikan pancasila berbasis Pancasila. Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang berfokus pada keragaman pembentukan

diri dari segi agama, bahasa, sosial kultur, usia dan suku atau ras bangsa demi menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Azizah et al., 2020). Dapat dikatakan juga, Pendidikan pancasila bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dan berkepribadian pancasila sebagaimana mereka akan terjun di masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan Pendidikan pancasila sangat diperlukan dalam penanaman dan pembentukan karakter seseorang untuk meningkatkan profil pelajar pancasila.

Dalam proses pembelajarannya, Pendidikan pancasila dapat dikatakan berisi materi – materi abstrak. Guru dituntut untuk dapat memvisualisasikan kepada peserta didiknya konsep yang abstrak menjadi konkret. Seperti yang dikatakan oleh Prasetya, dkk (2022) dikatakan bahwa guru juga merasa kesulitan mengajarkan materi Pendidikan pancasila yang bersifat abstrak bagi peserta didik. Misalnya dalam materi penerapan perilaku nilai-nilai pancasila, sebab isi materi harus dikonkretkan secara nyata dalam penjelasannya. Selain itu dalam proses Pendidikan pancasila, masih ditemukan proses pembelajaran yang berfokus pada ceramah metode ceramah mendengarkan guru sedangkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran atau cenderung pasif (Lisnawati et al., 2022) Hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa jenuh, tidak menyenangkan dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal. Untuk itu guru harus memiliki inovasi dalam proses pembelajaran agar transfer ilmu dapat lebih mudah di terima oleh peserta didik. Sehingga akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) dan bermakna bagi peserta didik ataupun guru.

Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran dianggap hal vital. Media pembelajaran berperan sebagai pesan pengantar dari pendidik kepada peserta didik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya (Trisiana, 2020). Lewat media pembelajaran peserta didik akan berkontribusi, aktif serta dapat mengasah sendiri pemahaman dan kemampuannya, sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Pendidikan Pancasila memerlukan beberapa metode dan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran (2020). Media pembelajaran visual lazim digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang penyampaian materi, khususnya pada peserta didik kelas rendah. Media visual diperlukan untuk membantu penggambaran imajinasi mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil analisis wawancara dan kuesioner yang dilakukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDIT At Taqwa Rawamangun ditemukan beberapa masalah dalam praktiknya, salah satunya dalam materi perilaku yang mencerminkan Pancasila. Peserta didik masih kesulitan dalam menerima materi sehingga beberapa peserta didik tidak dapat menjawab soal-soal dengan maksimal. Sebagian peserta didik juga mengaku kurangnya media visual membuat peserta didik sulit memahami materi. Hal ini juga ditimbulkan karena beberapa peserta didik masih kurang memahami kalimat tanpa gambar sebagai pendukung. Peserta didik juga kurang aktif pada beberapa tahap pembelajaran atau sesi tanya jawab, dimana hanya beberapa peserta didik yang bisa menjawab sebagian, sebagian peserta didik juga kurang fokus dan bahkan ada yang asal menjawab agar pembelajaran cepat selesai.

Selain itu berdasarkan hasil pengamatan dalam proses Pendidikan Pancasila di kelas, terlihat jarang menggunakan metode permainan yang dapat menstimulasi dan meningkatkan semangat serta menguatkan ingatan peserta didik tentang ilmu pengetahuan yang telah didapatkan pada pembelajaran tersebut sehingga menimbulkan rasa bosan. Berdasarkan temuan tersebut, maka dalam proses pembelajaran di kelas beberapa peserta didik kurang memahami perilaku Pancasila dengan baik, kurangnya media visual dan metode pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang berkualitas dan menarik dapat membantu peserta didik memahami pelajaran dengan mudah karena adanya efisiensi belajar dan mendukung konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik karena sesuai dengan kebutuhannya (2018).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada peserta didik kelas III SDIT At Taqwa Rawamangun melalui kuesioner ditemukan bahwa sebanyak 80% peserta didik memilih materi implementasi nilai-nilai sila pancasila

sebagai materi yang dianggap sulit dipahami karena kurangnya contoh ilustrasi maupun contoh nyata yang disajikan, sehingga masih sulit membedakan satu sama lain. Contohnya ketika guru memberikan pemahaman mengenai penerapan pancasila, peserta didik sulit membedakan sila ke 2 dengan sila ke 5 karena konsep keadilan yang saling beririsan. Untuk itu peserta didik membutuhkan visualisasi sederhana dari pemahaman tersebut.

Selain itu, observasi dan wawancara juga dilakukan terhadap guru kelas kelas III SDIT At Taqwa Rawamangun secara tatap muka, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah difasilitasi proyektor dan *speaker* yang terkadang digunakan dalam pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya, media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pengamalan sila-sila pancasila. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas, ditemukan juga bahwa sekolah menggunakan buku teks sebagai bahan ajar dan menggunakan Microsoft Power Point dan Youtube sebagai media pembelajaran dengan metode konvensional dan ceramah. Dengan kata lain, pemanfaatan media dalam pembelajaran disini tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point dan Youtube. Di sisi lain, dalam hasil analisis kebutuhan peserta didik ditemukan bahwa sebanyak 92% peserta didik membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar dan 52% peserta didik menginginkan variasi media ajar seperti media visual cetak baik seperti gambar yang ditampilkan dengan menarik agar mampu memudahkan peserta didik dalam memvisualisasi materi ajar.

Melihat kondisi permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan, maka dibutuhkannya perubahan proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Sebagaimana yang telah diteliti oleh Desy Gogahu, dkk (2020) peserta didik SD lebih menyukai media ajar dengan gambar dan animasi berwarna didalamnya karena hal tersebut dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. Berangkat dari kebutuhan tersebut, peneliti merasa media cetak berupa kartu cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi implementasi nilai-nilai sila Pancasila.

Pengembangan media pembelajaran jenis kartu yang akan dirancang untuk keperluan pembelajaran peserta didik kelas III SDIT At Taqwa Rawamangun adalah Kartu Domino yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran materi implementasi nilai-nilai Pancasila. Permainan Kartu Domino ini akan dikembangkan dengan memuat sila pancasila dan beragam gambar yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Permainan Kartu Domino yang dimodifikasi ini dirancang oleh peneliti sebagai media gambar cetak agar peserta didik dapat terlibat aktif untuk memaknai nilai-nilai Pancasila di kehidupan masyarakat serta membuat peserta didik lebih mudah memahami beragam nilai-nilai Pancasila yang sukar dihafal dan dipahami.

Perbedaan penelitian pengembangan Kartu Domino sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti kembangkan ialah terletak pada kurikulum merdeka yang digunakan, kemudian terdapat juga perbedaan muatan materi ajar, bentuk permainan dan software yang digunakan yang menggunakan *software Canva* dan *Adobe Design* dalam proses pengembangan produk. Selain itu petunjuk permainannya akan dimodifikasi dengan tujuan mempermudah bagi peserta didik. Pada pengembangan KANOLA (Kartu Domino Pancasila) kartu dibuat lebih besar dan memiliki visualisasi gambar dari materi yang diberikan. Modifikasi ini diciptakan agar produk yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik kelas III sekolah dasar dalam Pendidikan Pancasila. Pembelajaran dengan kartu domino dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Muthoharoh & Cholifah, 2020), karena belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas rendah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Sebagian besar peserta didik belum memahami materi perilaku Pancasila.
2. Penggunaan media pembelajaran belum begitu optimal dan bervariasi menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik untuk memahami konsep materi Pendidikan Pancasila.

3. Dibutuhkannya media pembelajaran yang memadai untuk pembelajaran pancasila di sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan-permasalahan di atas serta melihat keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran KANOLA (Kartu Domino Pancasila) pada materi Perilaku yang mencerminkan nilai pancasila pada muatan Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah dipaparkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran KANOLA (Kartu Domino Pancasila) Kelas III Sekolah Dasar?
2. Apakah media pembelajaran KANOLA (Kartu Domino Pancasila) layak dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki dua kegunaan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan serta untuk memperkaya referensi bagi penelitian yang akan datang dan yang berkaitan dengan bidang ilmu Pendidikan Pancasila, khususnya untuk pengembangan media pembelajaran KANOLA (Kartu Domino Pancasila) bagi peserta didik kelas III sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Pengembangan KANOLA (Kartu Domino Pancasila) sebagai media pembelajaran ini dapat digunakan guru dalam memudahkan dan mengoptimalkan proses Pendidikan Pancasila . Selain itu pengembangan ini dapat menginspirasi

guru lainnya untuk mengembangkan kreatifitasnya agar meningkatkan hasil belajar pada materi Perilaku Pancasila.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil produk berupa KANOLA (Kartu Domino Pancasila) sebagai media pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman perilaku yang mencerminkan Pancasila bagi kelas III. Kegiatan ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mengasah untuk berpikir kritis.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan KANOLA (Kartu Domino Pancasila) sebagai media pembelajaran materi Perilaku yang Mencerminkan Pancasila untuk kelas III Sekolah Dasar.

