

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah hal yang penting dalam hidup manusia. Dengan pendidikan, seseorang bisa mengembangkan potensi dan kemampuannya untuk menghadapi berbagai tantangan dalam hidup. Pendidikan juga membantu membentuk manusia yang berkualitas dan berakhlak baik.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Salah satu hal penting yang dibentuk melalui pendidikan adalah karakter seseorang. Pendidikan karakter adalah proses penanaman nilai-nilai moral dan etika kepada peserta didik agar mampu berperilaku sesuai dengan norma sosial dan agama. (Nurhabibah, Sari, & Fatimah, 2025: 196)

Pendidikan karakter bertujuan membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki nilai-nilai positif, moralitas yang kuat serta kemampuan berpikir kritis dan bertindak secara etis. (Saputri, Ardivanto, & Rofian, 2025: 167)

Di Sekolah Dasar, pendidikan karakter bisa diajarkan melalui berbagai pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila

ini bertujuan untuk membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar siswa bisa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Dengan belajar tentang Pancasila, siswa dapat memahami nilai-nilai dasar yang menjadi pedoman moral dan etika bagi bangsa Indonesia. Hal ini penting agar karakter positif bisa tertanam sejak dini. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia sangat penting untuk diajarkan kepada anak-anak, terutama di sekolah dasar. Materi tentang Pancasila tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membantu membentuk karakter dan perilaku siswa agar sesuai dengan nilai-nilai baik yang ada dalam Pancasila.

Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media yang tepat dapat membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang ada dalam Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga bisa merasakan dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka.

Salah satu cara belajar yang efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif, seperti permainan Ular Tangga Pancasila (UTAPAN). Permainan ini tidak hanya seru, tetapi juga membantu siswa untuk memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dengan cara yang interaktif. Dengan bermain, siswa bisa belajar sambil bersenang-senang, yang diharapkan dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar mereka.

Di kelas II SD, siswa mulai belajar tentang Pancasila dan pentingnya berperilaku sesuai dengan nilai-nilainya. Untuk membantu siswa memahami

materi "Aku Berperilaku Pancasila", dikembangkanlah media permainan Ular Tangga Pancasila (UTAPAN). Media ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan permainan ini, siswa diharapkan bisa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila menjadi lebih baik. Hal ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Februari 2025 di SDN 27 Sintang, ditemukan bahwa proses belajar di kelas II masih berpusat pada guru. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan konsep-konsep Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan buku paket sebagai alat belajar. Akibatnya, hasil belajar siswa menurun dan mereka kesulitan untuk memahami informasi dengan baik.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih menarik dan efektif untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa, terutama di kelas rendah. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan Ular Tangga Pancasila (UTAPAN). Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Nurcahyani, Basori, & Sahari (2023) yang berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Pada

Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga mendapatkan skor sebesar 89% dari ahli media dikategorikan sangat layak dan skor sebesar 96% untuk ahli materi dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan penjelasan di atas dan dukungan dari penelitian sebelumnya, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025”**. Penulis berharap bahwa dengan menggunakan media pembelajaran UTAPAN, hasil belajar siswa tentang materi Aku Berperilaku Pancasila dapat meningkat dengan baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah dari latar belakang yang di kemukakan, maka masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Rumusan Masalah Umum**

Pertanyaan umum ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas maka pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Pengembangan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”**.

## **2. Rumusan Masalah Khusus**

- 1) Bagaimana proses Pengembangan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimana tingkat kelayakan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?
- 3) Bagaimana tingkat efektivitas hasil belajar siswa dibantu Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?
- 4) Bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tujuan Penelitian Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan Pengembangan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

## **2. Tujuan Penelitian Khusus**

- 1) Mengetahui proses Pengembangan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.
- 2) Mengetahui tingkat kelayakan media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.
- 3) Mengetahui tingkat efektivitas hasil belajar siswa dibantu media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.
- 4) Mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Aku Berperilaku Pancasila Kelas II SDN 27 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

## **D. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian sangat diharapkan menyumbangkan manfaat, adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berbagi manfaat untuk pengembangan wawasan ilmu Pendidikan, memberikan informasi terkait proses pembelajaran menggunakan media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) untuk meningkatkan hasil belajar terkait materi aku berperilaku Pancasila.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian yaitu,:

### a. Bagi Siswa

Suatu proses pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) dapat memberikan kemudahan dalam meningkatkan hasil belajar pada materi aku berperilaku Pancasila.

### b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini guru dapat lebih mudah mengimplementasikan materi aku berperilaku Pancasila khususnya di kehidupan sehari-hari menggunakan media papan permainan Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) yang sudah peneliti kembangkan sesuai kebutuhan peserta didik.

### c. Bagi Sekolah

Pengembangan ini merupakan bahan masukan bagi sekolah untuk mengenalkan permainan tradisional di era digital ini. Dengan adanya media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) menjadi media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat dipahami oleh siswa.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan sekaligus mengangkat permainan tradisional kedalam pembelajaran melalui pengembangan media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) di era digital ini.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya khususnya dalam memberikan pengetahuan dan wawasan tentang penelitian dan dijadikan referensi dipergustakaan untuk penelitian selanjutnya.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang berupa Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) dengan tujuan untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar dengan memahami bagaimana penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media ular tangga Pancasila (UTAPAN) ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Di dalamnya terdapat kartu soal terkait penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pemain harus menjawab pertanyaan yang ada dalam tantangan untuk melanjutkan permainan Adapun langkah-langkah pembuatan media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) yaitu sebagai berikut:

1. Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) adalah media yang dibuat dari kayu yang sudah di press berbentuk persegi dengan ukuran 40cm x

40cm yang nantinya akan dipotong menjadi 4 bagian kemudian dipasangkan engsel agar lebih praktis dalam membawa media ular tangga Pancasila ini.

2. Papan permainan (board game) media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) yang sudah di desain dengan aplikasi canva dan berisi pemahaman terkait materi aku berperilaku Pancasila yang nantinya akan di print menggunakan kertas sticker vinyl susu.
3. Bidak pemain 4 buah ukuran 3x4 mm berbahan dasar akrilik untuk menjalankan misi sampai ke garis finish.
4. Dadu berukuran 20x20 mm berbahan dasar plastik.
5. Kartu soal ukuran 10cm berbahan dasar kertas foto untuk menjawab pertanyaan jika pemain berhenti di kotak yang berisi pertanyaan terkait materi aku berperilaku Pancasila.
6. Kartu tantangan ukuran 10cm berbahan dasar kertas foto untuk menjawab tantangan yang tertera pada media ular tangga.
7. Kartu jawaban berukuran 10cm berbahan dasar kertas untuk menentukan jawaban siswa apakah tepat atau kurang tepat.
8. Kartu jawaban tantangan berukuran 10cm berbahan dasar kertas foto untuk menentukan jawaban siswa apakah tepat atau kurang tepat.
9. Buku panduan berisi petunjuk penggunaan dan pembacaan sesuai dengan nilai-nilai penerapan Pancasila, petunjuk harus jelas agar dipahami siswa dalam permainan Ular Tangga Pancasila (UTAPAN).

10. Tas penyimpanan media ular tangga agar semua komponen tersimpan awet dan tidak tercecer.
11. Kotak penyimpanan kartu soal tantangan dan jawaban ukuran 350 ml, dadu serta bidak berbahan dasar plastik.
12. Pin Pancasila untuk hak menjawab pertanyaan dan diibaratkan sebagai nyawa untuk siswa dalam menjawab pertanyaan.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media ular tangga dapat mengatasi kesulitan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik pada materi aku berperilaku pancasila.
  - b. Media ular tangga ini dapat meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik dikelas 2 Sekolah Dasar.
2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan didalam pengembangan Media Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) ini sebagai berikut:

- a. Dalam praktiknya, media ini masih memiliki keterbatasan dalam memberikan arahan yang cukup jelas bagi siswa kelas II Sekolah Dasar terutama dalam memahami aturan permainan.
- b. Implementasi produk Ular Tangga Pancasila (UTAPAN) ini dikhususkan pada siswa kelas II Sekolah Dasar.
- c. Produk yang dikembangkan hanya berbentuk media visual yang bisa dilihat dan diraba.