

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran dengan permainan yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga dan ular diberikan pada sejumlah kotak khusus. Ular tangga tidak mempunyai standar pasti jumlah kotak dan gambarnya. Setiap orang dapat membuat papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan (Rahma, 2023).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada tingkat Sekolah Dasar karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengandung unsur pendidikan pancasila. Hal ini sesuai dengan misi peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan no. 21 tahun 2016 ihwal baku isi Pendidikan dasar dan menengah, yang menyatakan bahwa ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk

Pendidikan dasar kelas rendah yaitu mencakup makna simbol Pancasila serta lambang Negara Indonesia, memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai rakyat negara Indonesia.

Mengingat pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terutama pada tingkat sekolah dasar kelas rendah yang mempunyai karakteristik masih suka bermain, Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan menarik minat belajar siswa agar pemahaman akan materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tersampaikan dengan baik.

Untuk menciptakan suasana belajar tersebut diperlukan sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi yang dapat dikembangkan oleh guru salah satunya yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu atau perantara yang berperan penting dalam membantu guru untuk menyalurkan pesan yaitu materi pelajaran kepada siswa dengan cara menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa selama pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

Namun pada kenyataannya yang terjadi dilapangan adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran untuk menunjang kebutuhan guru dalam membantu proses pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan suasana belajar menjadi kurang menarik perhatian serta minat belajar siswa, hal ini akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran termasuk pada materi pancasila. Berkaitan dengan hal tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan

semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil praobservasi dan penelitian diperoleh informasi bahwa sekolah hanya menyediakan buku tematik pelajaran sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang terutama dikelas IIIb. Buku-buku tersebut berupa teks yang cenderung bersifat informatif sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar, diketahui bahwa guru tidak selalu menggunakan media dalam setiap pembelajaran dikarenakan ketersediaan media pembelajaran terbatas dan terkadang hanya menggunakan buku untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang antusias dan kurang aktif saat kegiatan pembelajaran didalam kelas ditambah kegiatan belajar yang selalu sama membuat siswa cepat bosan sehingga konsentrasi dan fokus siswa mudah teralihkan sehingga minat belajar mereka menurun dan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil di atas terdapat adanya ketidakseimbangan antara kondisi nyata yang terjadi dilapangan dengan kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran disekolah dan kurang inovasi pada media pembelajaran terlebih untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang cenderung pada materi lisan dan hafalan, sehingga

untuk menciptakan suasana yang aktif dan menarik minat belajar siswa diperlukan sebuah inovasi media yang cocok untuk membantu guru sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

Media pembelajaran permainan ular tangga pancasila dengan konsep belajar sambil bermain membuat siswa lebih aktif, kreatif dan senang dalam belajar. Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti gadge.

Memperhatikan kebutuhan siswa dalam alat permainan maka untuk memberikan unsur pembelajaran, peneliti memodifikasi ular tangga dengan menambahkan tiga jenis kartu, yaitu kartu jawaban dan kartu pertanyaan seputar materi pelajaran. Penambahan kartu tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi dan merangsang daya ingat siswa.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pancasila (ular tanpan) tema 8 materi sila-sila pancasila pada siswa kelas III SD Negeri nenak tembulan tahun ajaran 2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dari latar belakang dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) tema 8 materi sila-sila pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan tahun ajaran 2024?
- b. Bagaimana efektivitas pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) tema 8 materi sila-sila pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan tahun ajaran 2024?
- c. Bagaimana respon siswa dan guru setelah menggunakan pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) tema 8 materi sila-sila pancasila pada siswa kelas III SD 29 Negeri nenak tembulan tahun ajaran 2024?

C. Tujuan Penelitian

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

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) tema 8 materi sila-sila pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan tahun ajaran 2024.
- b. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) tema 8 materi sila-sila

pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan tahun ajaran 2024".

- c. Mendeskripsikan respon siswa setelah menggunakan pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) tema 8 materi sila-sila pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan tahun ajaran 2024.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan media permainan ular tangga pancasila (ular tanpan) materi sila-sila pancasila pada siswa kelas III SD Negeri nenak tembulan tahun ajaran 2024" ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media ular tangga dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan

kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media ular tangga terhadap proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan Pancasila.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi siswa dalam mengetahui tentang media ular tangga terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai Pancasila.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam memacu daya kreatifitas mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa untuk mengembangkan media Pembelajaran yang edukatif.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media ular tangga khususnya berkaitan dengan Pancasila dalam proses pembelajaran.

E. Speaifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas III sekolah dasar yang berupa ular tangga untuk membantu siswa memahami sila sila pancasila dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media dirancang sesuai dengan pembelajaran siswa dikelas. Media ular tangga ini dibuat dengan konsep bermain sambil belajar sehingga bisa menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam media ini terdapat sajian materi, dan tantangan soal dan kartu pengetahuan mengenai sila-sila pancasila. Tantangan dalam media permainan ular tangga ini pemain harus menjawab pertanyaan tersebut.

Gambar 1. 1 spesifikasi produk awal

No.	Nama	Spesifikasi	Gambar
1.	Papan permainan	Bahan : buffalo Ukuran : A3	
2	Kartu Pertanyaan	Bahan : PVC Ukuran : 9x6 cm Warna kartu terdiri dari : merah	
3	Kartu Jawaban	Bahan : PVC Ukuran kartu : 9x6 cm Warna Kartu jawaban: biru	
4	Kartu Petunjuk informasi	Ukuran buku : kertas A5 (21 x 14,8 cm). Warna Buku:	

F. Asumsi dan Keterbatasan Produk

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- f. Media ular tanpan digunakan sebagai media tambahan yang bisa membantu guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- g. Media ular tanpan sebagai salah satu media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.
- h. Media ular tanpan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa saat di sekolah maupun di rumah. Media ular tanpan ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, sehingga dapat membantu siswa dan mudah digunakan.
- i. Pada media pembelajaran ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan materi sila-sila pancasila sesuai dengan silabus, dan KD pada tema 4.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Karena keterbatasan waktu serta dana maka populasi difokuskan pada SD Negeri 29 nenak tembulan
- b. Implementasi produk dibatasi pada siswa kelas III Sekolah Dasar.
- c. Produk yang dikembangkan hanya berbentuk media visual