

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu komponen yang paling utama dalam mempersiapkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan di kehidupan peserta didik baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyatakan bahwa:

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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan tidak terlepas dari yang namanya kurikulum. UU No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa “Pendidikan Nasional berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945”. Berdasarkan hal itu, salah satu muatan wajib pada struktur kurikulum terutama pada tingkat Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada tingkat Sekolah Dasar karena merupakan mata pelajaran yang mengandung unsur pendidikan pancasila. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar khususnya di kelas III sekolah dasar karakteristik mata pelajaran PPKn yang

ada di kelas rendah sekolah dasar umumnya sangat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik. Sesuai dengan isi peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 21 tahun 2016 ihwal baku isi Pendidikan dasar dan menengah, ruang lingkup materi PPKn untuk Pendidikan dasar kelas rendah yaitu mencakup makna simbol Pancasila serta lambang negara Indonesia, memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai rakyat negara Indonesia (Melliana & Wicaksono, 2022: 1932).

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 tersampaikan dengan baik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan menarik 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 di lapangan 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, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran termasuk pada materi makna-makna simbol pancasila, pernyataan ini didukung oleh hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan yang dapat dilihat pada lampiran 3.

Kegiatan observasi dan wawancara kepada guru kelas III di SDN 29 Nenak Tembulan dan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi makna-makna simbol pancasila 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 ditambah kegiatan belajar yang selalu sama membuat siswa cepat bosan sehingga konsentrasi dan fokus siswa mudah teralihkan, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman dan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Berdasarkan hasil di atas terdapat adanya ketidakseimbangan antara kondisi nyata yang terjadi di lapangan dengan kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah terlebih untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang cenderung pada materi lisan dan hafalan membuat siswa kurang antusias 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.

Berdasarkan hasil kebutuhan siswa peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan dan media yang dipilih oleh peneliti adalah media jenga. Penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2021: 83), Dari hasil penelitiannya dikatakan bahwa media Inovatif dan Kreatif yang dikembangkan oleh peneliti menjadikan siswa semangat dan termotivasi pada saat penemuan konsep melalui aktivitas proses serta dapat digunakan guru sebagai media penunjang pembelajaran yang lebih optimal, sehingga pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai akan lebih memuaskan.

Memperhatikan kebutuhan siswa dalam memberikan unsur pembelajaran, peneliti memodifikasi media jenga dengan menambahkan dua jenis kartu, yaitu kartu jawaban dan kartu pertanyaan seputar materi makna-makna simbol pancasila. Pengembangan media jenga dengan tambahan kartu yang berisikan materi pancasila maka peneliti menamakan media ini dengan JEKAPA yang merupakan singkatan dari Jenga Kartu Pancasila. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Jenga Kartu Pancasila (JEKAPA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Makna-Makna Simbol Pancasila Kelas III SD Negeri Kota Sintang Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengembangan Media Jenga Kartu Pancasila (JEKAPA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Makna-Makna Simbol Pancasila Kelas III SD Negeri Kota Sintang” Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) pada materi makna-makna simbol pancasila untuk siswa kelas III SD Negeri kota Sintang?
2. Bagaimana peningkatkan hasil belajar siswa pada materi makna-makna simbol pancasila dibantu media jenga kartu pancasila (JEKAPA) di kelas III SD Negeri kota Sintang?
3. Bagaimana Respon siswa terhadap media jenga kartu pancasila (JEKAPA) terhadap siswa kelas III SD Negeri kota Sintang?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) pada materi makna-makna simbol pancasila untuk siswa kelas III SD Negeri kota Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Media Jenga Kartu Pancasila (JEKAPA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Makna-

Makna Simbol Pancasila Kelas III SD Negeri Kota Sintang. Adapun Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kelayakan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) pada materi makna-makna simbol pancasila kelas III SD Negeri kota Sintang.
2. Mendeskripsikan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) pada materi makna simbol pancasila di kelas III SD Negeri kota Sintang.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media jenga kartu pancasila (JEKAPA) terhadap siswa kelas III SD Negeri kota sintang.
4. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media jenga kartu pancasila (JEKAPA) pada materi makna-makna simbol pancasila untuk siswa kelas III SD Negeri kota Sintang.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan Media Jenga Kartu Pancasila (JEKAPA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Makna-Makna Simbol Pancasila Kelas III SD Negeri Kota Sintang ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan bidang media pembelajaran terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi makna simbol pancasila.
- 2) Memperjelas materi yang diajarkan dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami isi pelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan media jenga kartu pancasila (JEKAPA).
- 2) Menambah wawasan dan merangsang kreatifitas guru untuk mengembangkan alternatif media pembelajaran interaktif yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi makna-makna simbol pancasila.
- 2) Menambah pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

3) Hasil penelitian dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.

d. Bagi Penulis

1) Pengembangan media pembelajaran dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

2) Mendapatkan pengalaman lapangan yang dapat dijadikan bekal ketika mengajar.

e. 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. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas III sekolah dasar yang berupa JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila) untuk membantu siswa memahami materi Makna-makna simbol pancasila dan mempengaruhi minat belajar siswa. Media dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dalam media ini terdapat sajian materi di dalam kartu pertanyaan dan kartu informasi mengenai materi Makna-Makna simbol pancasila. Tantangan dalam media ini pemain harus menjawab pertanyaan tersebut.

1. Spesifikasi Teknis

Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media: JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila)
- b. Komponen game yang dikembangkan terdiri atas:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk

No.	Nama	Spesifikasi	Gambar
1.	Balok JEKAPA (Jenga Kartu Pancasila)	Bahan: kayu Ukuran: 1,5 cm , lebar 2,5 cm dan panjang 7,5 cm Jumlah balok: 30 buah Jumlah warna Balok: 5 warna, yaitu (hitam, kuning, hijau, merah dan putih sesuai dengan warna kartu.	
2	Kartu Pertanyaan	Bahan: PVC Ukuran: 9x6 cm Warna kartu terdiri dari: hitam, kuning, hijau, merah dan warna putih	Kartu sila pertama  Kartu sila kedua 

Kartu sila ketiga



Kartu sila keempat



Kartu sila kelima



3	Kartu Jawaban	Bahan: PVC Ukuran kartu: 9x6 cm Warna Kartu pertanyaan: biru	
4	Buku Petunjuk	Bahan: Art Carton Ukuran buku: kertas A5 (21 x 14,8 cm). Warna Buku: kuning Latar belakang buku: burung garuda	
5	Kotak JEKAPA	Bahan: Kardus Ukuran: 20x30 cm Warna kotak: Hitam	

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menurut Khoridah, dkk (2022: 1411) sebagai berikut:

- a. Penggunaan permainan Jenga dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa bukan hanya menjadi objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar.
- b. Permainan jenga memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat melatih kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta sosialisasi siswa dengan teman sebaya dan lingkungan, serta menumbuhkan rasa percaya diri, rasa ingin tahu, cermat, teliti, dan melatih konsentrasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media alat permainan edukatif ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

- a. Materi yang disampaikan hanya mencakup satu pembelajaran yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- b. Materi yang dikembangkan terbatas yaitu hanya pada materi makna-makna simbol pancasila untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.