

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam rangka memperoleh kemampuan dalam bidang keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kemanusiaan, berpendidikan, etika yang baik, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri kita sendiri dan masyarakat. Secara umum, pendidikan adalah kumpulan pengalaman belajar sepanjang usia dalam segala aspek serta keadaan yang dapat memberikan dampak positif kepada setiap perkembangan individu. Pendidikan akan berjalan seumur hidup (*life-long education*). Sedangkan pendidikan menurut pengertian yang lebih spesifik ialah usaha untuk menciptakan suatu hasil dalam lembaga pendidikan agar peserta didik memiliki kemampuan yang baik dan dapat menghadapi tantangan serta memenuhi kebutuhan diri sendiri dan masyarakat dengan efektif dan sadar sepenuhnya akan kondisi sosial peserta didik. Berdasarkan pendekatan sistem pendidikan adalah suatu upaya terpadu yang termasuk dari sejumlah faktor yang saling bergantung secara fungsional serta bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di Indonesia (Pristiwanti et al., 2022).

Dalam Pembukaan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, disebutkan bahwa "melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia serta memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut serta dalam mewujudkan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial." Berdasarkan prinsip tersebut, setiap warga negara berhak atas hak untuk mendapatkan pendidikan (H. R. Putri et al., 2020).

Salah satu pendidikan yang perlu dipelajari dan ditanamkan kepada peserta didik yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah salah pembelajaran yang penting dan perlu untuk diajarkan di sekolah dasar, beberapa alasan mengapa pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting di terapkan dan di ajarkan pada anak usia dini karena memiliki fungsi di antaranya Pancasila adalah pandangan hidup, Pancasila berfungsi sebagai sumber hukum, Pancasila merupakan Dasar Negara Indonesia, Pancasila adalah kepribadian bangsa. Pendidikan Pancasila sangat berperan penting dalam kehidupan anak di kemudian hari karena bisa melatih peserta didik untuk berpikir *critical thinking* serta bernalar kritis, serta memiliki nilai-nilai pendidikan yang mampu membentuk individu peserta didik secara menyeluruh, dan membentuk karakter anak sejak dini, serta melatih anak mulai usia dini untuk cinta tanah air. Sesuai dengan nama mata pelajarannya yaitu Pendidikan Pancasila maka materi yang dibahas terkait tentang hak serta kewajiban menjadi warga negara yang baik serta mempunyai rasa cinta tanah air dan rasa nasionalisme terhadap negara juga

merupakan nilai penting yang harus ditanamkan dalam diri setiap warga negara. Nilai-nilai ini mendukung upaya menjaga persatuan, membangun identitas nasional yang kuat, dan berkontribusi positif terhadap kemajuan bangsa Indonesia (Resmana & Dewi, 2021).

Saat ini disekolah sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka, modifikasi gaya mengajar peserta didik juga dilakukan untuk mengimbangi sistem pembelajaran saat ini. Di mana guru tidak lagi dituntut untuk mengajar siswa secara verbal saja akan tetapi juga ada praktik dan kreasi yang dilakukan agar tercipta hasil dari pembelajaran. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang diperkenalkan pada tahun 2023, dengan maksud dan tujuannya yaitu untuk memberikan kebebasan baik terhadap sekolah maupun terhadap guru dalam merancang kurikulum sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan. Akan tetapi, tantangan dalam meningkatkan kompetensi guru dan ketersediaan SDM menjadi faktor yang bisa memengaruhi kesuksesan dalam menerapkan Kurikulum Merdeka (Nisa, 2023).

Mengingat pentingnya mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam pendidikan formal, maka diperlukan dukungan yang kuat baik dari guru, lingkungan, dan peserta didik. Peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang tidak mudah dipahami dan juga di mengerti. Maka, hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar siswa merupakan kompetensi yang berhasil mereka

capai setelah menjalani aktivitas pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Suriani, S.Pd., di SDN Karangduak II yang dilaksanakan pada tanggal 08 November 2023. Wali kelas IV menyatakan bahwa metode pembelajaran masih memakai metode konvensional ceramah, diskusi, ataupun tanya jawab. Media yang selalu dipakai oleh guru hanya buku dan PPT. Dari aspek kognitif, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang memuaskan. Hal ini dibuktikan oleh hasil ujian tengah semester ganjil, di mana sebagian peserta didik belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang telah ditetapkan sebagai batas minimal kelulusan, KKM pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 70 sedangkan sebagian siswa masih belum memenuhi nilai KKM yang sudah ditentukan. Dari jumlah 30 siswa hanya 45% yang mampu mencapai standar kriteria ketuntasan minimal. Hasil belajar Pendidikan Pancasila yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan maksimum rata-rata mendapatkan nilai 75 sedangkan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimum rata-rata mendapatkan nilai 40-65. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan perbaikan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Peserta didik semangat juga antusias saat melakukan pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran, namun jarang dilakukan karena

menurut wali kelas IV untuk memakai media seperti Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terkendala dengan media dan alat yang kurang lengkap. Maka untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan karena itu, media yang dapat digunakan harus menarik minat peserta didik untuk belajar dan memudahkan pemahaman mereka tentang topik. Contoh media yang bisa digunakan ialah media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).

Melihat permasalahan tersebut bentuk usaha agar pembelajaran bisa berlangsung secara baik dan optimal. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang memenuhi kriteria baik, sehingga dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan efektif dalam memahami materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan media alat bantu dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan kreatif dan inovatif mereka dalam membuat media pembelajaran yang efektif, sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga tujuan seorang Guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat terealisasi serta terlaksana dengan baik (Hasibuan et al., 2022).

Media pembelajaran mencakup semua benda atau alat yang digunakan untuk membantu menjelaskan materi dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media memiliki peran penting dalam

kegiatan belajar mengajar, karena dapat memperjelas penyampaian pesan atau materi, dan tidak hanya mengandalkan metode ceramah. Media ajar merupakan alat dan metode yang dipakai guru dalam bentuk meningkatkan keefektifan komunikasi guru dengan peserta didik pada saat proses belajar mengajar di kelas (Rahim, B. 2023). Sedangkan menurut (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih sadar dan tertarik terhadap materi yang disampaikan.

Terdapat berbagai jenis media, termasuk media visual, audio, dan audio-visual. Media visual adalah jenis media peraga yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat dilihat dan diraba, media audio adalah jenis media pembelajaran yang hanya dapat dirasakan melalui indra pendengaran, Sementara itu, media audio-visual adalah jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan melibatkan indra penglihatan serta pendengaran selama kegiatan berlangsung (Manshur & Ramdlani, 2020). Salah satu contoh dari media visual itu sendiri adalah Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).

Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan. Game ini merupakan alternatif yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa dengan cara yang menarik dan atraktif. selain itu permainan ini bermanfaat untuk

membangkitkan keinginan, media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) juga dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik. Media ini berisi pertanyaan atau kuis yang relevan dengan materi pelajaran. Disebut "misterius" karena siswa tidak mengetahui pertanyaan apa yang akan mereka terima dari Kotak Kartu Misterius (KOKAMI), jadi mereka harus memikirkan dan mencoba memahami apa yang mereka pelajari. Dengan adanya media KOKAMI ini, diharapkan bisa membantu tenaga pengajar dalam proses pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar tidak jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas (Hutagaol, 2023).

Mengingat berbagai kendala dan masalah yang ada, penulis berharap bahwa media KOKAMI dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, judul penelitian dirumuskan sebagai berikut: “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi ‘Pancasila sebagai Nilai Kehidupan’ pada Fase B Kelas IV SDN Karangduak II.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang terjadi di SDN Karangduak II meliputi hal-hal berikut:

1. Pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.
2. Peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran.

3. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi.
4. Kurangnya penggunaan media.
5. Hasil belajar peserta didik yang rendah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi agar penulisan skripsi menjadi lebih terfokus dan terarah dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian ini akan membahas “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi ‘Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan’ pada Fase B Kelas IV SDN Karangduak II.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah dilakukan penerapan media KOKAMI di SDN Karangduak II?
2. Apakah Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) mempengaruhi hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan” pada Fase B Kelas IV SDN Karangduak II?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah penerapan media KOKAMI di SDN Karangduak II.
2. Untuk mengetahui pengaruh media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Fase B Kelas IV SDN Karangduak II.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangduak II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penggunaan media KOKAMI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan menjadikan siswa antusias dan semangat dalam belajar agar kinerja sekolah dapat di perbaiki sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Bagi guru

Guru dapat berkembang dan meningkatkan kinerja secara profesional, guru berkesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, serta meningkatkan rasa percaya diri guru.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas, isi, masukan, proses, dan hasil pembelajaran di sekolah, membantu guru serta tenaga kependidikan dalam mengatasi permasalahan dan kesulitan dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, serta memberikan nilai tambah positif bagi sekolah.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pembahasan dan mencegah kesalahpahaman tentang judul penelitian yang dibuat penulis harus menjelaskan istilah-istilah berikut:

- a. Media Pembelajaran adalah alat yang membantu dan mempermudah proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan efisien. Media ini juga memberikan pedoman bagi tenaga pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran, memungkinkan mereka menjelaskan materi secara sistematis, serta membantu dalam penyajian materi yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong keinginan dan minat siswa untuk belajar. Mereka juga perlu memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan dan mudah

dipahami di mana mereka dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran dengan baik.

- b. Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) adalah jenis media yang dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan mereka melalui penggunaan media KOKAMI. peserta didik bisa belajar tentang materi yang diajarkan sambil bermain, sehingga pelajaran atau materi yang disampaikan menjadi jelas dan mudah diingat, Media KOKAMI juga dikenal sebagai Kotak Kartu Misterius yaitu alat pembelajaran yang sederhana. Untuk menggunakannya guru hanya perlu menyiapkan kotak dan mengisi amplop-amplop yang berisi kartu pesan dengan berbagai macam warna. Kartu pesan ini juga berisi gambar, perintah, dan pertanyaan mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari.
- c. Hasil belajar siswa adalah hasil dari interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran, serta prestasi akademik yang dicapai oleh siswa melalui tugas dan ujian dan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dan menunjukkan sejauh mana siswa, guru, proses pembelajaran, dan sekolah telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hasil belajar ini mencerminkan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran. seperti mengubah tingkah laku mereka, dan juga dapat membuat seseorang yang tidak memahami sesuatu akhirnya dapat mengerti dan memahaminya.