

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kewajiban setiap manusia karena tanpanya manusia tidak memiliki tujuan hidup. Pendidikan memberikan harapan bagi manusia untuk mencapai derajat tertinggi dibandingkan dengan semua makhluk hidup lainnya (Lubis, 2020, hal. 1). Pendidikan merupakan proses pembelajaran moral, pengetahuan dan keterampilan yang telah dilakukan oleh sekelompok orang secara turun-temurun untuk melaksanakan pembelajaran, observasi, pelatihan, atau penelitian (Aprilyanti, Asbari, Supriyanti, & Fadilah, 2023). Pendidikan ialah bidang ilmu yang sangat penting, terutama untuk anak-anak di usia dini dengan pendidikan akan membantu anak-anak menuangkan ide dan kemampuan mereka ke dalam kehidupan (Rahmawati, Lian, & Aryaningrum, 2023).

Pendidikan sangat penting untuk pembangunan suatu negara dan memberikan kesempatan kepada Generasi muda harus mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Agar tetap berhubungan dan efisien dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang rumit dan berubah dengan cepat pendidikan juga harus mengikuti perkembangan. Untuk mengatasi masalah ini di Indonesia diciptakan Kurikulum Merdeka (Syahbana, Asbari, Anggitia, & Andre, 2024).

Kurikulum merdeka (kurikulum prototipe) yaitu kurikulum yang fleksibel dan berfokus pada materi penting, pengembangan karakter, dan kemampuan siswa. Salah satu ciri kurikulum merdeka adalah penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Kurikulum ini dianggap lebih luwes dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, yang berarti guru, siswa, dan sekolah memiliki lebih banyak kebebasan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah (Lestari, Asbari, & Yani, 2023).

Sekolah dasar (SD) adalah lokasi di mana potensi siswa sedang ditumbuhkan dan keterampilan mereka dibentuk untuk persiapan belajar di tingkat berikutnya. Keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar dipengaruhi oleh banyak faktor termasuk Pendidik, peserta didik, lingkungan belajar, serta fasilitas dan infrastruktur. Pada tahap pendidikan dasar, potensi siswa berkembang secara maksimal, yang berpengaruh pada kemampuan mereka dalam belajar di tingkat selanjutnya serta materi yang dipelajari yang mereka pelajari (Kosilah & Septian, 2020). Salah satunya pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Pancasila atau PPKn merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pengembangan diri yang beragam, mencakup aspek agama, sosial-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, dengan tujuan membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai

dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945(Azizah, Huwaida, Asihaningtyas, & Fatharani, 2020).

Menurut temuan dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Februari 2024, dengan wali kelas IV di SD Negeri 144 Palembang, Peneliti menemukan beberapa masalah yaitu media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di kelas belum digubnakabn secara maksimal dan Dalam proses belajar, guru hanya menyampaikan materi pembelajaran melalui buku dan papan tulis. Kemudian dari hasil wawancara tersebut peneliti juga menemukan bahwa peserta didik belum mampu memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi makna Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Adapun penyebabnya, dikarenakan siswa yang tidak fokus pada saat pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi karena hanya menggunakan papan tulis sehingga membuat siswa mudah merasa bosan dan tidak semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung akibatnya siswa tidak dapat menerima materi pembelajaran secara maksimal.

Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah ini adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang inovasi untuk digunakan pada saat proses pembelajaran salah satunya dengan media *flip* yang mana belum pernah digunakan pada proses pembelajaran di kelas, yang diharapkan bisa membantu memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini adalah studi yang dilaksanakan oleh Hosnan (Yulianto, Sufiati, & Rokhima, 2022) Media *flipchart* adalah lembaran kertas yang sama ukurannya yang di jepit pada bagian atasnya menjadi satu. Penyajian informasinya dapat berupa gambar, huruf, diagram atau angka. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Achriyati, Yuliana, & Nulhakim, 2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipchart* dapat menjadi alternatif bagi guru agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Menurut (Darmawan, Khaq, & Ngazizah, 2021) menyatakan bahwa *flipchart* media yang mirip seperti kalender bisa di bolak-balik sehingga mudah untuk digunakan.

Flipchart yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu media PARITAN (*Flip* Mengenal NKRI Dengan Pertanyaan Atau Tantangan) berbentuk seperti kalender yang bisa di bolak-balik dan di dalamnya ada sebuah permainan seperti ludo yang dilengkapi dengan kartu pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mengingat latar belakang di atas, peneliti berkeinginan untuk melanjutkan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PARITAN (FLIP MENGENAL NKRI DENGAN PERTANYAAN ATAU TANTANGAN) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS 4 SD NEGERI 144 PALEMBANG”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat beberapa isu yang dapat diidentifikasi oleh peneliti, antara lain :

- a. Siswa belum mampu memahami dengan baik pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya makna NKRI
- b. Peran media pembelajaran di kelas yang kurang bervariasi hanya menggunakan media buku dan papan tulis.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tepat sasaran, maka peneliti perlu membatasi penelitian, sebagai berikut :

- a. Materi media pembelajaran mengenai tentang makna Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas IV dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat menjelaskan makna NKRI dan setelah mempelajari ini, diharapkan peserta didik dapat menjelaskan makna NKRI.
- b. Guru hanya menggunakan buku dan papan tulis.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, masalah yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana menghasilkan media PARITAN pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas 4 SD Negeri 144 Palembang yang valid ?

- b. Bagaimana menghasilkan media PARITAN pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas 4 SD Negeri 144 Palembang yang praktis ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media PARITAN (Flip Menegal NKRI dengan Pernyataan atau Tantangan) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 144 Palembang yang valid dan praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, pengembangan media PARITAN sebagai solusi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu :

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak

membosankan, serta memperkenalkan media pembelajaran yang menarik kepada siswa.

2) Bagi Guru

Kajian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan bisa dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam membuat atau mengembangkan suatu media pembelajaran untuk pembelajaran selanjutnya.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi makna Negara Kesatuan Republik Indonesia. Media pembelajaran PARITAN ini diharapkan dapat memotivasi sekolah dalam penyediaan alat bantu belajar yang menarik untuk diterapkan saat proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan motivasi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media yang lebih menarik lagi untuk siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah alat bantu pembelajaran PARITAN yang ditujukan untuk menyampaikan materi tentang arti Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas IV dalam bentuk flip dan terdapat game didalamnya sebagai berikut :

- 1) Media PARITAN akan berbentuk seperti box dengan kalender didalamnya yang berisi materi pelajaran
- 2) Materi yang ada pada media adalah materi makna NKRI dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menjelaskan makna NKRI dan setelah mempelajari ini, diharapkan siswa dapat menjelaskan makna NKRI.
- 3) Isi PARITAN terdiri dari daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi tentang makna NKRI, soal latihan, petunjuk cara penggunaan game ludo, game ludo, dan kesimpulan
- 4) Pembuatan desain media menggunakan canva
- 5) Media PARITAN terdapat game ludo yang dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan tantangan
- 6) Pion untuk game ludo menggunakan magnet
- 7) Ukuran media PARITAN 31,5 cm × 47,5 cm (315 mm × 475 mm)
- 8) Dengan menggunakan bahan kertas artpaper 260 gsm dan covernya dengan bahan hard cover.