

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, yang dikenal dengan konsep 4C: berpikir *kreatif* (*Creative Thinking*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), kemampuan komunikasi (*Communication*), dan kolaborasi (*Collaboration*). Hal tersebut sesuai dengan simpulan dari Yandri A., (2022: 2) bahwa untuk mengakomodasi perubahan ini, berbagai inovasi dilakukan dalam dunia pendidikan, seperti penerapan teknologi, penyesuaian materi pembelajaran, dan penggunaan media interaktif. Reformasi pendidikan bertujuan agar siswa tidak hanya mencapai keberhasilan akademik tetapi juga memiliki karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila (Febrineng, 2024: 11337).

Pembentukan karakter juga diimplementasikan langsung ke dalam kurikulum saat ini, yakni kurikulum merdeka yang berfokus pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial. Kurikulum ini memberi kebebasan kepada guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan karakter siswa. Upaya ini diwujudkan melalui Profil Pelajar Pancasila yang mencakup kemandirian, gotong royong, kreativitas, dan semangat kebangsaan (Pahrijal et al., 2023:583).

Pendidikan Pancasila dalam kurikulum ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kebangsaan tetapi juga

menanamkan karakter positif seperti gotong royong, keadilan, dan rasa hormat terhadap sesama (Magdalena et al., 2020: 421).

Namun, dalam implementasinya pembelajaran pendidikan pancasila masih menghadapi tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi yang rendah dapat menghambat proses internalisasi nilai-nilai pancasila, sehingga tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar antara lain kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan menurut Aisyah Wardatun Nisa (2023:297). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *spinner*. Media ini menawarkan pendekatan yang menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Agista et al., 2024:43). Media *spinner* memiliki beberapa keunggulan, seperti memberikan interaktivitas yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, menciptakan elemen kejutan yang meningkatkan minat belajar, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berkomunikasi saat mendiskusikan pemahaman mereka terhadap materi (Nuraini et al., 2023:527).

Selain menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, penggunaan media *spinner* juga memungkinkan siswa untuk memahami materi tanpa merasa terbebani (Salma, 2022:19). Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik (Ermareshkiyuliani et al., 2023:307). Selain itu, media *spinner* memungkinkan guru memberikan umpan balik secara langsung, yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka secara lebih cepat dan efektif. Dengan demikian, media *spinner* dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan pancasila.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Oktober 2024 di SD Negeri 4 Belida Darat, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila masih belum optimal. Wawancara dengan guru pendidikan pancasila sekaligus guru kelas IV, Ibu Sefti Riani, S.Pd., menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi hak dan kewajiban. Hal ini tercermin dari hasil ulangan yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 73, di mana sekitar 70% siswa belum mencapai nilai yang memuaskan. Seharusnya, materi hak dan kewajiban sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari karena setiap individu memiliki hak yang harus dihormati dan kewajiban yang harus dipenuhi dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Namun, ada beberapa alasan logis mengapa siswa masih kesulitan memahami materi ini, yakni konsep materi yang abstrak, penyampaian materi yang kurang variatif dan kurang mengaitkan materi

dengan kehidupan pribadi siswa, sehingga persepsi siswa terhadap kewajiban sebagai beban. Agar siswa lebih mudah memahami materi hak dan kewajiban, guru perlu menggunakan metode yang lebih interaktif, seperti diskusi berbasis studi kasus, permainan edukatif seperti media *spinner*, atau simulasi peran yang melibatkan situasi nyata.

Pemilihan materi hak dan kewajiban dalam penelitian ini didasarkan pada pentingnya pemahaman siswa terhadap kedua konsep tersebut sejak dini. Pemahaman yang baik mengenai hak akan membantu siswa menyadari apa yang menjadi hak mereka dan bagaimana memperolehnya dengan benar. Sementara itu, pemahaman tentang kewajiban akan menanamkan rasa tanggung jawab dalam menjalankan tugas dan peran mereka sebagai warga negara (Gumilar et al., 2024:12). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar konsep ini dapat dipahami dengan lebih baik oleh siswa.

Media *spinner* dipilih karena sifatnya yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Materi hak dan kewajiban yang sering dianggap abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih menarik melalui media *spinner*. Dengan mengintegrasikan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media *spinner* dapat mengatasi kejenuhan siswa selama pembelajaran dengan menciptakan suasana yang lebih dinamis dan partisipatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji *pengaruh penggunaan media spinner terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 4 Belida Darat*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pancasila.

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, mengingat luasnya permasalahan dalam pembelajaran, peneliti membatasi lingkup penelitian pada materi hak dan kewajiban sebagai bagian dari pendidikan pancasila. Penelitian ini hanya meneliti bagaimana media *spinner* dapat meningkatkan motivasi yang berdampak pada hasil belajar siswa dalam aspek kognitif. Selain itu, penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas IV SD Negeri 4 Belida Darat dalam periode tahun ajaran 2024/2025.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *spinner* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *spinner* pada kelas kontrol?

3. Apakah terdapat pengaruh media *spinner* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *spinner* pada kelas eksperimen di SD Negeri 4 Belida Darat
2. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *spinner* pada kelas kontrol di SD Negeri 4 Belida Darat
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh media *spinner* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen di SD Negeri 4 Belida Darat

1.4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, dengan menambah wawasan mengenai efektivitas penggunaan media *spinner* dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian terkait media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penggunaan media *spinner* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi pendidikan pancasila, khususnya terkait materi hak dan kewajiban. Selain itu, media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi guru dalam mengajarkan materi pendidikan pancasila. Dengan adanya media *spinner*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika terbukti efektif, media *spinner* dapat diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi gambaran dasar bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam pendidikan karakter berbasis nilai-nilai pancasila menggunakan media *spinner*.

