

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam konteks ini, pendidikan bukan hanya sekadar proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga transformasi nilai dan pembentukan kepribadian yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur bangsa (Septiani et al., 2019, hl. 322). Pendidikan Sekolah Dasar menjadi fondasi penting dalam proses ini, dengan fokus pada pengembangan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berinteraksi, serta pembentukan karakter dan kecerdasan emosional siswa (D. Sari et al., 2022, hl.49).

Pada jenjang SD, siswa cenderung senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung (Ummah, 2019, hl. 13). Oleh karena itu, tenaga pendidik perlu menerapkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa, dengan melibatkan siswa secara aktif dan mengajak siswa belajar sambil bermain, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu manusia, benda, atau lingkungan yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa (Ziliwu et al., 2024, hl.284).

Tersedianya media belajar yang inovatif untuk siswa dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Pujilestari & Susila, 2020, hl.43). Penggunaan media visual dapat membantu guru dalam proses pembelajaran karena memberikan gambaran yang nyata tentang materi, menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar, serta lebih sederhana dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media papan pintar Pancasila. Media papan pintar Pancasila adalah media pembelajaran yang bermuatan materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila pada setiap sila-sila Pancasila. Media visual ini hanya dapat dilihat melalui indra penglihatan dan tidak mengandung komponen audio atau suara (Zakiyati et al., 2024, hl.3).

Media visual memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat menumbuhkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman, memperkuat ingatan, dan menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad , 2019, hl.25). Media pembelajaran ini bertujuan: (1) untuk memudahkan siswa dalam memahami arti di setiap sila dalam Pancasila; (2) agar siswa lebih tertarik untuk belajar karena terdapat unsur permainan; (3) agar media papan pintar Pancasila dapat mengasah kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan. (Devi et al., 2019, hl.80) untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa dapat memperoleh keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Tampilan dari media ini adalah berwarna warni dan menggunakan gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi

yang di sampaikan. Dengan mencocokkan contoh sila-sila pancasila dan sikap tanpa di sadari mereka bermain sambil belajar. sehingga materi yang di ajarkan lebih mudah di pahami oleh siswa.

Pendidikan PPKn adalah mata pelajaran yang dipelajari di jenjang Sekolah Dasar dan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang ditetapkan oleh peraturan pemerintah. Pendidikan Pancasila berfokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pembangunan wawasan kebangsaan dan pembentukan karakter melalui penerapan nilai, moral, dan kewarganegaraan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam UUD 1945 (Astuti et al., 2023, hl.25). PPKn mengajarkan siswa bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menghormati nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia memiliki peran dalam pendidikan, membentuk karakter dan nilai-nilai Pancasila tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta nilai-nilai yang mendasari kehidupan berbangsa dan bernegara.

Namun, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru saat mengajar mata pelajaran PPKn siswa kelas III, yaitu belum mencapai KKM. Hal ini berdasarkan data hasil ulangan harian di SDN 4 Sumbar Marga Telang, yang menunjukkan bahwa dari 25 siswa, hanya 5 siswa (20%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada materi nilai-nilai Pancasila. Nilai rata-rata kelas adalah 65, dengan rentang nilai antara 50 hingga 80. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai tentang nilai-nilai Pancasila. Selain itu, metode pembelajaran

yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah, yang cenderung pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas pada buku teks, sehingga kurang menarik dan kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media papan pintar Pancasila. Penggunaan media papan pintar Pancasila dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Cindy Mariska, 2023) “Pengaruh Media Papan Pintar terhadap siswa pada mata Pelajaran Pkn kelas V SD Negeri 060934 kwala bekala medan”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Papan Pintar Pancasila dalam uji normalitas menunjukkan bahwa dari data hasil perhitungan dimana hasil Pre-test yang diperoleh yaitu 32,21 tergolong sangat rendah sedangkan nilai Post-test 87, menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas V SD di Medan, dengan fokus pada materi yang berbeda. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis potensi pengaruh media papan pintar Pancasila dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III SD dengan materi "Ayo Mengenal Pancasila".

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dan mengacu pada referensi penelitian terdahulu maka peneliti melakukan penelitian di SDN 4 Sumbar Marga Telang untuk melihat Pengaruh Penggunaan Media Papan pintar pancasila pada Pembelajaran PPKn dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PINTAR PANCASILA TERHADAP PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS III SD”**

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Rendahnya pemahaman nilai-nilai pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 4 sumber marga telang
2. Metode pembelajaran yang di terapkan kurang variatif dan inovatif
3. Penggunaan media pembelajaran belum menggunakan media papan pintar pancasila

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka diketahui luas lingkupnya permasalahan, Untuk mencegah agar masalah tidak melebar dan fokus mengarah pada sasaran diatas, Penulis membatasi masalah peneletian ini pada media papan pintar Pancasila yang mempengaruhi pemahaman nilai-nilai Pancasila pada materi Pancasila kelas III SD.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta pembatasan ruang lingkup masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh penggunaan media papan pintar pancasila Terhadap Pemahaman nilai-nilai Pancasila di kelas III SD"

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Adakah Pengaruh Penggunaa Media Papan Pintar Pancasila terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila di kelas III SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan, wawasan, dan pengetahuan mengenai media papan pintar Pancasila, diharapkan dapat digunakan sebagai saran ilmu pengetahuan yang secara teoritis digunakan di bangku perkuliahan dan khususnya dapat mendukung teori media papan pintar pancasila terhadap pemahaman nila-nilai pancasila dalam pembelajaran PPKn kelas III SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, untuk kedepanya di harapkan siswa mampu menguasai pembelajaran PPKn tentang pemahaman nilai-nilai pancasila ,melalui media papan pintar pancasila khususnya siswa kelas III SD.
- 2) Bagi Guru, untuk menambah informasi dan inovasi menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu belajar sambil bermain melalui media papan pintar Pancasila agar bisa diterapkan pada pembelajaran kedepannya.
- 3) Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat juga dipergunakan sebagai referensi dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya.