

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam hidup manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Usman (2020:7) menyatakan pendidikan merupakan proses transformasi pengetahuan melibatkan berbagai aspek atau komponen yang terdapat didalamnya untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 menyebutkan:

“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 dasar wajib memuat agama, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia, matematika, IPA, IPS, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/ kejuruan, dan muatan lokal.

“Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan Warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.”

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam penyampaiannya terintegrasi dengan muatan pelajaran lain. PKn menjadi salah satu mata pelajaran wajib dalam Kurikulum 2013. Burhan (2016: 7) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Lubis (2018: 16) mendefinisikan PKn sebagai mata

pelajaran yang dijadikan fondasi dalam membekali siswa dengan karakter, ilmu pengetahuan, dan menjadi warga negara yang baik (good citizen). Pembelajaran PKn harus dikuatkan sejak dini, agar siswa terbiasa mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk individu agar menjadi warga negara yang seutuhnya dan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Pembelajaran PKn di sekolah dasar diharapkan dapat membina dan mengembangkan potensi siswa agar menjadi warga negara yang baik sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Dalam rangka membentuk warga negara yang berkualitas dapat dimulai dengan memperbaiki pembelajaran, dan menegaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Indikator pencapaian 4 tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar yang dicapai siswa dalam penyelenggaraan pendidikan.

Salah satu tujuan PKn yaitu membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik (Soemantri dalam Ruminiati, 2008: 1-25). Sedangkan tujuan PKn di SD yaitu membentuk warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya (2008: 1-26). Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang terampil, cerdas, bersikap baik, dan mampu mengikuti kemajuan teknologi modern. PKn mengajarkan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang dibutuhkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat sehingga penting dalam pendidikan di Indonesia.

Dilihat dari cakupan materi pada muatan pembelajaran PKn di SD/ MI kelas I-IV materi Nilai-nilai Pancasila merupakan salah satu materi yang dipelajari di kelas V, yakni sesuai dengan KD 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan KD 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan cakupan materi nilai-nilai Pancasila yang sangat luas, maka guru memerlukan adanya media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila. Pada proses belajar mengajar penggunaan media sangat penting perannya sebagai alat yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang

diajarkan. Pengertian media sendiri merupakan segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima (Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan) dalam Suryani (2018:2). Suryani & Agung (2012) peranan dari media pembelajaran ialah sebagai perlengkapan bantu mengajar yang turut mempengaruhi keadaan, serta lingkungan yang ditata dan dicipta oleh guru. Hal tersebut didukung oleh pendapat E.T.Ruseffendi yang menyatakan bahwa anak akan lebih besar minatnya dalam belajar, bila pembelajaran itu disampaikan dengan baik dan menarik menggunakan bantuan alat peraga hingga partisipan ajar akan lebih tertarik untuk belajar.

Pada kenyataan di lapangan terdapat berbagai kendala dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah. Pembelajaran PKn di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional atau tradisional (diskusi, tanya jawab dan ceramah) yang masih pembelajaran berpusat pada guru serta kurangnya kemampuan guru dalam memotivasi siswa menjadikan prestasi belajar PKn masih rendah dan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar terasa monoton. Peneliti menemukan media yang digunakan oleh guru adalah media gambar dan media *audiovisual*. Hal ini ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi dan wawancara di SD 3 Karangampel Kabupaten Kudus. Hal ini ditunjukkan dari data hasil belajar siswa kelas V SD 3 Karangampel genap tahun ajaran 2022/2023 bahwa SD 3 Karangampel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75. Dari 29 siswa, terdapat 10 siswa (35%) yang nilainya di bawah KKM dan 19 siswa (65%) nilainya di atas KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD 3 Karangampel dan muatan pembelajaran PKn materi Nilai-nilai Pancasila dikarenakan beberapa faktor baik dari siswa, guru, maupun media pembelajaran yang jarang digunakan. Faktor dari siswa yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran karena rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti muatan pelajaran PKn. Hal ini diungkapkan oleh guru kelas ketika di wawancarai oleh peneliti. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal juga mempengaruhi kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menerima materi

pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi karena fasilitas yang kurang mendukung dalam ketersediaan media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti melakukan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 1 Karangampel. Pengembangan media pembelajaran yang ingin dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media *Puzzle* pada model *Project Based Learning*, dengan pengembangan media permainan ini, peserta didik dapat ikut aktif dalam pembelajaran dan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arsyad (2017:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017:3), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi teknologi oleh Seels & Glasgow (1990:181-183) dalam Arsyad (2017:35) dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, antara lain: visual diam yang diproyeksikan, visual yang tidak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, dan realita.

Sudjana dan Rivai (2017:2) memaparkan manfaat media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siswa yang terdiri atas: (1) meningkatkan

motivasi belajar; (2) materi pengajaran menjadi bermakna; (3) peserta didik tidak mudah bosan dan tenaga guru tidak banyak terkuras karena penggunaan metode yang bervariasi; dan (4) penguasaan tujuan pembelajaran lebih optimal. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang inovatif meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengoptimalkan pembelajaran. Media yang akan dikembangkan adalah puzzle. Selain itu, pengembangan media puzzle untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena termasuk dalam jenis media pembelajaran yang mengabungkan antara media permainan dengan belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Menurut Husna, dkk. (2017:67) mengemukakan bahwa puzzle merupakan permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar. Dalam permainan puzzle memiliki tujuan untuk melatih kesabaran, peserta didik dilatih untuk mampu memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, memudahkan dalam memahami konsep serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik. Menurut Wahyuni dan Yolanita dalam Husna (2017:67) terdapat beberapa kelebihan dalam permainan puzzle antara lain: (1) menumbuhkan antusias belajar siswa; (2) siswa dapat mengamati dan melakukan percobaan; dan (3) gambar yang dihadirkan dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan hasil positif dalam penggunaan media *puzzle* pada model *Project Based Learning*. Hal itu memotivasi peneliti untuk memanfaatkan media *puzzle* pada model *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn Kelas V Gugus Diponegoro Kabupaten Kudus.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilma Amanatul Hayati (2023), hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi cerita dongeng antara kelas yang menggunakan media *puzzle* dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media *puzzle*. Dari hasil tes diketahui rata-rata hasil belajar kelas

yang menggunakan media *puzzle* lebih besar dibanding yang tidak menggunakan media *puzzle*, maka siswa pada kelas yang menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan yang tidak menggunakan media *puzzle*. Dengan kata lain, media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada cerita dongeng.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Okris Mutiara (2021), hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan (1) Persentase ketuntasan individual meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 71% pada siklus II dan 85% pada siklus III. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II dan 90% pada siklus III. (2) Aktivitas guru dan peserta didik meningkat dari 4 aktivitas yang sesuai pada siklus I menjadi 8 aktivitas pada siklus II dan 9 aktivitas pada siklus III. (3) Keterampilan guru mengelola pembelajaran meningkat dari skor 2,55 (kategori sedang) pada siklus I menjadi 3,05 (kategori baik) pada siklus II dan 3,35 (kategori baik) pada siklus III. (4) Respon peserta didik yang berisi 10 pertanyaan, 94% peserta didik menjawab ‘ya’ bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *puzzle* merupakan model yang menyenangkan dan membantu peserta didik memahami materi dan membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar. Saran dari peneliti kepada guru agar menggunakan model *Project Based Learning* dan *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS Terpadu.

Penelitian tersebut senada dengan hasil penelitian Rian Nurizka (2022) yang menyatakan bahwa kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi yang ditinjau dari kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian aspek isi. Hal tersebut didukung dengan perolehan total skor 39 dari aspek yang dinilai dengan kategori “baik”. Kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media yang ditinjau dari aspek isi dan desain. Hal tersebut didukung dengan perolehan total skor 61 dari aspek yang dinilai pada kategori “sangat baik”. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa mendapatkan nilai 92,7% dengan kategori sangat baik dan hasil angket respon guru skor total yang diperoleh adalah 57 dikategorikan “Sangat Baik”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, banyak penelitian terkait media *puzzle* dan model *project based learning*, namun peneliti akan mengembangkan media *puzzle* dengan *barcode* untuk mempermudah penggunaan. Oleh karena itu peneliti mengkaji penelitian yang bersifat pengembangan dengan judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Pada Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran materi mengenal *nilai-nilai Pancasila*.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik
3. Media yang digunakan belum melibatkan siswa secara aktif.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah belum maksimalnya media pembelajaran pada materi Nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Penelitian dan pengembangan ini berupa media *puzzle* pada materi Nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Efektifitas media *puzzle* pada materi Nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kebutuhan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus?
2. Bagaimanakah desain media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus?
3. Bagaimanakah kelayakan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus?
4. Bagaimanakah keefektifan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kebutuhan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus.
2. Menganalisis desain media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus.
3. Menguji kelayakan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus.
4. Menguji keefektifan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini meliputi manfaat teoritis dan praktis. Adapun deskripsi masing-masing manfaatnya sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Secara teoritis media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa PKn siswa Kelas V Gugus Diponegoro Kabupaten Kudus sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Dapat mengetahui kelayakan dan keefektifan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa Kelas V Gugus Diponegoro Kabupaten Kudus

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

1.6.2.1 Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan referensi penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan efektif, meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa dan mempermudah penyampaian materi.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran PKn, meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif, karena dengan menggunakan media *puzzle* pada model *project based learning* anak dapat bermain sambil belajar dan anak belajar untuk menyelesaikan masalahnya

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada model *project based learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pendidikan di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan peneliti lain mengenai penerapan pengembangan media puzzle pada model project based learning.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn Kelas V Gugus Diponegoro Kabupaten Kudus. Spesifikasi produk yang dikembangkan, antara lain:

1. Media *puzzle* ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Media *puzzle* yang dikembangkan adalah media bongkar pasang dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan puzzle sesuai dengan bentuknya.
3. *Puzzle* digunakan peserta didik untuk pengenalan materi, sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan baik.
4. *Puzzle* terbuat *pvc board* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 33 x 21 cm dan berisi 35 potongan gambar. *Puzzle* berisi gambar sesuai dengan materi dan dibuat semenarik mungkin dengan gambar berwarna agar peserta didik tertarik untuk belajar.