

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan berperan penting dalam pembaharuan dan perkembangan masyarakat yang menyeluruh. Hal ini karena seiring berkembangnya jaman dan perubahan teknologi dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mendukung pembaharuan dan perkembangan yang lebih baik. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subjek yang semakin menunjukkan kelebihannya, tangguh, kreatif, mandiri dan profesional di bidangnya. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila manusia itu sendiri berkenan belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran. Upaya mencapai tujuan pembelajaran perlu dilakukan perbaikan sistem pembelajaran supaya proses belajar dapat berjalan efektif dan efisien.

Belajar itu sendiri merupakan proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan untuk mendapatkan pendidikan, pembelajaran, dan pengetahuan di lingkungan formal maupun non formal. Hasil belajar yang dicapai harus didukung oleh beberapa faktor, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran sebagai alat penunjang proses belajar mengajar di dalam kelas mengandung materi instruksional yang bisa memotivasi siswa untuk belajar.

Pendidikan yang bermutu bertujuan untuk mengoptimalkan potensi diri yang mencakup kepribadian dan kecerdasan intelektual yang positif. Pembelajaran yang baik itu dimulai dari bagaimana cara guru mengajar sehingga dapat menarik fokus dan perhatian siswa pada materi pelajaran yang sedang diajarkan. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang maksimal diperlukan cara penyampaian materi pelajaran yang baik dan manajemen kegiatan pembelajaran yang tersusun, serta penggunaan sumber belajar yang sesuai untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu hal yang wajar dialami seorang pendidik yaitu cara belajar mengajar yang kurang menarik. Anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda di dalam pembelajaran, sehingga dalam mentransfer ilmu kepada siswa dijumpai anak yang cepat menangkap materi dan begitu juga sebaliknya ada anak yang lamban dalam menerima materi pelajaran yang diterangkan gurunya. Mengenai persoalan tersebut guru harus berusaha aktif untuk memahami kebutuhan setiap masing-masing anak didiknya.

Pelaksanaan pendidikan kontribusi media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk membuat suasana proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Adanya media pembelajaran dapat menarik sikap positif siswa untuk antusias terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Pelaksanaan pendidikan tersebut dibutuhkan kurikulum yang mengatur tujuan, isi, bahan pelajaran serta pedoman penyelenggaraan pendidikan. Sejak tahun 2022 Indonesia menerapkan Kurikulum pendidikan baru yang dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah suatu suasana dimana sekolah, guru dan peserta didik memiliki kebebasan (Agustina et al., 2023). Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah diterapkan kurikulum merdeka yang mencakup beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk memilih media yang tepat dan beragam untuk menunjang proses pembelajaran.

Melalui media pembelajaran diharapkan tumbuh berbagai kegiatan siswa sehingga tercipta interaksi edukatif. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa belajar secara aktif, namun pada implementasinya masih banyak terjadi permasalahan pembelajaran seperti terbatasnya penggunaan media pada pembelajaran, media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta terbatasnya waktu dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Permasalahan tersebut sering terjadi pada mata pelajaran yang mempunyai banyak materi dan proses pembelajarannya lebih banyak materi hafalan daripada menghitung, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila tersebut masih terjadi di jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Mantingan pada tanggal 09-10 Oktober 2023 melalui data observasi pembelajaran dan wawancara terhadap wali kelas IV ditemukan beberapa permasalahan. Hasil observasi pembelajaran di kelas IV ditemukan permasalahan bahwa penggunaan media untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas masih sangat sedikit. Guru hanya memanfaatkan buku cetak atau buku teks pelajaran dan LKS untuk menjelaskan materi pelajaran, tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sumber dan media pembelajaran yang dipakai guru antara lain buku guru, LKS/LKPD, buku teks pelajaran, dan modul ajar. Tidak terdapat media pembelajaran sesuai kompetensi tertentu yang digunakan guru guna mempermudah proses pembelajaran. Siswa memiliki kebiasaan belajar dengan melakukan sesuatu secara langsung dan senang bermain karena siswa mempunyai gaya belajar kinestetik dimana mereka senang melakukan aktivitas yang banyak bergerak, salah satunya melalui suatu permainan. Namun, fakta di lapangan aktivitas belajar siswa kurang aktif di dalam pembelajaran karena pembelajaran kurang menyenangkan, ditambah lagi banyaknya materi pelajaran Pendidikan Pancasila membuat siswa kesulitan memahami materi pelajaran dan mudah merasa bosan.

Hasil wawancara terhadap wali kelas IV SDN Mantingan yang dilakukan peneliti pada 09-10 Oktober 2023 ditemukan permasalahan bahwa: 1) penggunaan media untuk mendukung kegiatan belajar mengajar masih terbatas, ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik masih minim digunakan di sekolah tersebut, 2) Banyaknya materi pembelajaran Pendidikan Pancasila membuat siswa kesulitan untuk memahami dan mengingat materi pelajaran terlebih lagi materi pelajaran Pendidikan Pancasila lebih banyak materi hafalan, 3) penghambat keterbatasan media pembelajaran juga disebabkan oleh minimnya kemampuan dan keterampilan guru untuk mengembangkan media. Inovasi media pembelajaran perlu dilakukan agar proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa memiliki kebiasaan belajar dengan melakukan aktivitas yang banyak bergerak seperti melalui permainan karena melalui kegiatan belajar sambil bermain akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Cara belajar ini termasuk ke dalam gaya belajar kinestetik, dimana dalam pembelajaran siswa melakukan aktivitas belajar dengan bergerak dan bermain.

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju membuat pendidikan di Indonesia juga harus ikut berkembang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut membawa dampak positif dan negatif bagi anak selaku peserta didik. Salah satu dampak negatifnya adalah teknologi dan informasi digunakan secara tidak wajar oleh anak-anak. Siswa sekolah dasar sekarang ini sangat akrab dengan teknologi, terutama banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget atau *game online* sehingga berakibat interaksi sosial anak tidak berjalan dengan baik. Mengingat negara Indonesia mempunyai banyak keberagaman suku, bangsa, ras, sosial, dan budaya, maka siswa perlu diajarkan dan dibiasakan untuk melakukan suatu kegiatan secara bersama atau kelompok dalam pembelajaran agar interaksi sosialnya dapat berjalan optimal. Upaya tersebut bisa dilakukan melalui pembelajaran

dengan permainan karena pada dasarnya anak usia sekolah dasar suka belajar sambil bermain. Melalui sebuah permainan sebagai media pembelajaran yang seru dan bisa dimainkan ramai-ramai akan membuat siswa semakin semangat dalam belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Permainan tradisional sebagai salah satu solusi bagi guru untuk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Media permainan adalah media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk permainan (Arukah et al., 2020). Media permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan kesempatan untuk siswa terlibat langsung di dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran, maka terdapat beberapa nilai karakter yang bisa dikembangkan salah satunya yaitu kerja sama atau gotong royong. Oleh karena itu, dalam mengenalkan dan memahami karakter gotong royong siswa bisa dilaksanakan dengan menggunakan media permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional adalah permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan yang menggunakan media gambar persegi yang digambar di lantai ataupun di tanah dan dimainkan dengan cara melompati garis dengan satu kaki (Eyan et al., 2021). Penggunaan media permainan engklek juga merupakan upaya untuk melestarikan peninggalan budaya Indonesia berupa permainan tradisional. Upaya ini bukan sekedar untuk menjunjung warisan budaya, tetapi supaya siswa mengerti pentingnya saling berkerjasama dan bergotong royong dengan sesama manusia tanpa membedakan usia, jenis kelamin, ras, suku, dan bangsa.

Pemanfaatan media permainan engklek untuk pembelajaran dapat mengatasi dan menjadi solusi atas permasalahan di atas. Siswa juga senang belajar dengan cara bergerak dan bermain, dimana cara ini termasuk gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik merupakan proses pembelajaran yang melakukan sentuhan atau rasa untuk memberi dan menerima informasi dan pengetahuan. Siswa yang memiliki gaya

belajar kinestetik senang melakukan aktivitas secara langsung seperti menyentuh, merasakan, dan bergerak, salah satunya yaitu pada sebuah permainan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media permainan engklek sebagai media untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi pola hidup bergotong royong. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan engklek karena siswa sekolah dasar berada pada usia aktif-aktifnya bergerak dan bermain, serta permainan ini memiliki pesan-pesan moral dan sudah jarang dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar, dimana sekarang ini banyak permainan *online* yang ditawarkan dengan memanfaatkan gadget. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan engklek sangat cocok dalam membantu penyampaian materi pembelajaran karena siswa terlibat aktif dan bermain secara langsung di dalam permainan. Kelebihan media permainan engklek di antaranya sebagai media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Penggunaan media permainan engklek bermanfaat untuk menarik semangat belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Media permainan engklek ini cocok digunakan pada semua mata pelajaran dengan dilakukan modifikasi sesuai dengan materi yang diajarkan, hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Purwanti et al., (2021) dengan judul “Pengembangan Media Engklek Kerjasama (Engker) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media Engker (Engklek Kerjasama) berada dalam kategori sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar khususnya materi kerjasama dalam keberagaman.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Evita & Istianah, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar” memberikan hasil bahwa media pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) memperoleh hasil validasi dari ahli media dan ahli materi pada kategori sangat valid, kemudian hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk keefektifan media pembelajaran diperoleh hasil efektif terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar melalui perhitungan N-Gain sebesar 0,71 yang dikategorikan sangat tinggi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Engsis memiliki kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi sehingga layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV di sekolah dasar.

Kedua penelitian terdahulu tersebut saling melengkapi dan menunjukkan bahwa media engklek dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada siswa. Maka dari itu, peneliti berupaya mengembangkan media yang menarik untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan dengan dikembangkannya media ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Sesuai uraian latar belakang masalah di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Engklek Gotong Royong (Enggoro) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Mantingan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi media permainan engklek gotong royong (Enggoro) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong kelas IV SDN Mantingan?
- 2) Bagaimana respon siswa menggunakan media permainan engklek gotong royong (Enggoro) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong kelas IV SDN Mantingan?
- 3) Bagaimana keefektifan media permainan engklek gotong royong (Enggoro) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong kelas IV SDN Mantingan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini sesuai rumusan masalah di atas yaitu:

- 1) Untuk menguji validasi media permainan engklek gotong royong (Enggoro) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong kelas IV SDN Mantingan.
- 2) Untuk menguji hasil respon siswa menggunakan media permainan engklek gotong royong (Enggoro) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong kelas IV SDN Mantingan
- 3) Untuk menguji keefektifan media permainan engklek gotong royong (Enggoro) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong kelas IV SDN Mantingan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan media engklek gotong royong (Enggoro) sebagai alat penunjang pembelajaran di kelas diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, media engklek gotong royong (Enggoro) dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang

berkaitan dengan media permainan engklek ataupun pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media engklek gotong royong (Enggoro) memberikan ide dan materi pembelajaran yang sebaiknya dikembangkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serta sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat menyederhanakan dan membantu siswa memahami materi dalam waktu lebih lama untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Guru juga terbantu untuk menjelaskan sebagian besar materi yang berupa hafalan dan memotivasinya untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif.

b. Bagi Siswa

Media engklek gotong royong (Enggoro) dapat memotivasi dan memudahkan siswa dalam mengingat materi mengenai pola hidup bergotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, serta dengan penggunaan media tersebut siswa dapat aktif selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup bergotong royong berlangsung.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah dan memberikan kontribusi yang lebih baik dalam proses perbaikan pembelajaran sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian dan pengembangan media engklek gotong royong (Enggoro) memberikan peluang bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran yang ada di SDN Mantingan, selain itu juga menambah pengetahuan dan pemahaman

tentang pengembangan media pembelajaran sebagai wujud penelitian yang positif untuk masa depan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek siswa kelas IV SDN Mantingan yang berjumlah 29 orang siswa yaitu 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Peneliti membatasi masalah untuk menghindari penafsiran yang keliru sehingga batasan masalah pada penelitian ini yaitu media engklek gotong royong (Enggoro) yang akan dikembangkan digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya pada materi pola hidup bergotong royong.

1.6 Definisi Operasional Variabel

1) Media Permainan Engklek

Engklek merupakan permainan yang dilakukan dengan cara melompat-loncat pada kotak-kotak di suatu bidang media ataupun tanah. Media engklek gotong royong (Enggoro) merupakan media permainan yang dirancang menggunakan *Software Corel Draw* dan dicetak menggunakan banner bahan flexi berukuran panjang 3,5 meter dan lebar 1,3 meter, serta unsur pelengkap pada media permainan engklek ini adalah gacuk berukuran 5 cm x 5 cm dan beberapa kartu soal yang terbuat dari kertas glossy.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai dan diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik yang diamati dari pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

3) Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar mempunyai arti penting bagi siswa untuk membentuk pribadi warga negara yang memahami dan mampu

melaksanakan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang berisikan pembelajaran yang berisikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai peran penting yaitu dalam membentuk sikap siswa dalam berperilaku sehari-hari menjadi pribadi yang lebih baik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah hal yang penting yang harus dimulai ketika anak memasuki usia SD, karena pada usia sekolah dasar anak-anak sangat membutuhkan akan pengetahuan baru yang sangat dibutuhkan dalam upaya menanamkan konsep dasar mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku.

4) Materi Pola Hidup Bergotong Royong

Gotong royong merupakan kegiatan bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Kebiasaan gotong royong pada anak perlu ditanamkan sejak dini supaya mampu bekerja sama dengan orang lain dan membangun relasi dalam tim sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Kegiatan gotong royong mengandung nilai kerukunan, saling berbagi, dan tolong menolong. Materi pola hidup bergotong royong ini merupakan materi unit kelima pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Kurikulum Merdeka.