

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang berguna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Melalui pendidikan, manusia dapat mempunyai kemahiran untuk melakukan aktivitas dengan baik dikarenakan pendidikan menjadi salah satu upaya pengembangan potensi setiap orang. Hal tersebut menyatakan bahwa pendidikan memiliki manfaat untuk perkembangan seseorang secara akademik, berkreasi, menampilkan bakat, bahkan membentuk karakter seseorang supaya terarah.

Meningkatkan karakter dan kemakmuran manusia menjadi peranan penting dalam bersosialisasi dengan seksama, hal tersebut diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan upaya dalam memberikan pengajaran warga negara yang dapat membawa perubahan pada unsur kehidupan, bidang politik, pertahanan negara, serta sikap dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang melanda negaranya (Adristi et al., n.d. 2024). Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kurikulum merdeka yang diharapkan yaitu mampu menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek-objek tertentu, memberikan contoh dan bukan contoh. Agar dapat maksimal dalam hal pemahaman konsep siswa, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Proses belajar mengajar di kelas dapat tercipta dengan aktif dan terasa tidak membosankan apabila menggunakan model pembelajaran.

Melalui model pembelajaran, dapat dilakukan merangkai kerangka dalam penerapan kegiatan belajar di kelas dengan menggunakan langkah-langkah yang tersistem dan memuat tujuan yang dapat memudahkan proses belajar di kelas. Dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan, kreativitas dan pemahaman yang diinginkan. Langkah dalam menerapkan model pembelajaran ini diawali siswa menyesuaikan pasangan kartu soal dan kartu jawaban, bagi siswa yang mampu mencocokkan kartu dengan benar akan mendapatkan poin tambahan dari guru. Dengan adanya model pembelajaran *Make A Match* ini dapat menumbuhkan kerja sama siswa perihal mencari kesesuaian kartu soal dan kartu jawaban. Untuk kartu soal dan kartu jawaban dapat dimuat dalam media pembelajaran Papan Kantong Pintar.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk menunjang keefektifan serta memiliki pengaruh yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan belajar mampu memudahkan siswa memahami materi, pembelajaran terlihat lebih menarik dan bermakna (Novelza & Handican, 2023). Media pembelajaran sebagai alat penyalur pesan yang dapat mewakili guru untuk menyajikan beberapa informasi belajar kepada siswa. Alat bantu media pembelajaran yang diberikan berupa pengalaman lebih konkrit dan daya ingat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran dalam penelitian ini berupa papan kantong pintar yang menggunakan kayu sebagai bahan dasarnya (Damayanti & Puspasari, 2020). Papan kantong pintar memiliki dua bagian penting yaitu papan dan kartu. Papan kantong pintar ini berfungsi untuk tempat kartu misteri yang terbagi antara pertanyaan dan jawaban terkait materi nilai pancasila. Sedangkan kartu misteri dapat berperan sebagai evaluasi pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Papan ini terdiri dari 7 kotak yang diantaranya terdapat 2 kotak meliputi pertanyaan dan jawaban, serta 5 kotak meliputi kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban dengan nilai pancasila. Media papan kantong pintar ini akan didesain kesesuaian tempat kotak menggunakan kertas karton atau kertas warna serta ditambah dengan perpaduan warna yang sesuai dan menarik perhatian siswa.

Mayoritas siswa di SD Negeri 1 Bakalan Krapyak sulit dalam memahami soal pemahaman konsep. Hal ini terjadi karena siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja dari guru. Terkadang siswa merasa kesulitan dalam memahami dan membedakan jenis nilai pancasila. Guru perlu berperan dalam memberikan fasilitas kepada siswa seperti memberikan inovasi media pembelajaran sebagai salah satu faktor pendukung agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat mendorong interaksi yang baik yang dapat memudahkan penyampaian materi di kelas.

Kurikulum yang dipakai pada pembelajaran di SD Negeri 1 Bakalan Krapyak menggunakan kurikulum merdeka yang merupakan bagian dari usaha besar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan guna mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkepanjangan akibat pandemi covid-19 yang pernah melanda (Rachmawati, 2022). Perancangan Kurikulum Merdeka diharapkan dapat mengurangi permasalahan belajar dengan upaya memperbaiki kualitas pembelajaran dari yang terdahulu menjadi lebih baik pada satuan pendidikan. Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan fokus Bab 1 dengan topik A Pancasila Dalam Kehidupanku.

Dalam kegiatan belajar, pasti terdapat tujuan yang ingin dicapai guru. Salah satunya yaitu dengan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep merupakan

kesanggupan dalam berpikir pembelajaran yang diterima dengan berbagai langkah seperti menangkap, memahami serta memperoleh suatu pengetahuan yang selanjutnya dirombak menjadi pengalaman yang semakin baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 5 SD Negeri 1 Bakalan Krapyak pada tanggal 29 Januari 2024 mendapat hasil wawancara dari guru wali kelas bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah menggunakan kurikulum merdeka. Guru telah melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik menggunakan metode ceramah, interaksi tanya jawab, dan diskusi, namun dominan dengan penyampaian metode ceramah dari pihak guru. Berdasarkan pemaparan dari guru, model pembelajaran yang biasa digunakan adalah belajar sambil bernyanyi, sedangkan yang lain masih belum diterapkan seperti halnya model pembelajaran *Make A Match*. Begitu juga dengan media pembelajaran yang biasa digunakan masih berupa video pembelajaran dari youtube, power point, dan *quizizz*. Media tersebut memiliki daya tarik karena dipaparkan berupa video maupun power point sehingga tidak membuat jenuh akibat terlalu sering menggunakan buku bahan ajar, akan tetapi siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang konkret yang dapat diraba, memiliki bentuk grafik dan gambar agar dapat membantu siswa memahami dan membedakan gambar dengan benar.

Siswa kelas V di SD Negeri 1 Bakalan Krapyak sebelumnya pernah mendapatkan materi nilai pancasila di bangku kelas IV, namun mereka hanya dapat memahami dari segi menghafal dikarenakan kurang dipaparkan gambaran secara luas. Dengan hal tersebut, siswa beranggapan bahwa materi nilai pancasila terkadang membuat mereka malas berpikir diakibatkan harus mencari dan menyesuaikan sikap pengamalan dengan nilai Pancasila yang membutuhkan waktu untuk memahami sehingga susah untuk menangkap dikarenakan tingkat pemahaman konsep siswa berbeda-beda tergantung pada materi dan kegiatan pembelajaran yang dipaparkan. Secara garis besar pemahaman konsep siswa kelas V di SD Negeri 1 Bakalan Krapyak masih perlu adanya kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian agar tidak jenuh dengan hafalan, selain itu perlu didukung dengan media gambar yang konkret dan menyenangkan serta latihan lebih dalam agar pemahaman konsep siswa meningkat. Hal tersebut mampu diamati dari kognitif siswa ketika mengerjakan soal atau kuis yang diberikan oleh guru dalam menemukan jawaban yang paling tepat.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penelitian ini akan dituangkan ke dalam penelitian kuantitatif dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Papan Kantong Pintar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata siswa pada model *Make A Match* berbantuan media papan kantong pintar terhadap hasil pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila Bab 1 Topik A “Pancasila Dalam Kehidupanku” pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bakalan Krpyak tahun ajaran 2024/2025?
2. Seberapa besar peningkatan hasil pemahaman konsep siswa pada model *Make A Match* berbantuan media papan kantong pintar dengan muatan Pendidikan Pancasila Bab 1 Topik A “Pancasila Dalam Kehidupanku” pada siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 1 Bakalan Krpyak tahun ajaran 2024/2025?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk membuktikan adanya pengaruh model *Make A Match* berbantuan media papan kantong pintar terhadap hasil pemahaman konsep muatan Pendidikan Pancasila Bab 1 Topik A “Pancasila Dalam Kehidupanku” pada siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 1 Bakalan Krpyak tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengukur besar peningkatan hasil pemahaman konsep siswa pada model *Make A Match* berbantuan media papan kantong pintar dengan muatan Pendidikan Pancasila Bab 1 Topik A “Pancasila Dalam Kehidupanku” pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bakalan Krpyak tahun ajaran 2024/2025.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan pada bidang pendidikan serta memberikan penjelasan yang rinci terkait pengaruh media *Make A Match* berbantuan papan kantong pintar terhadap hasil pemahaman konsep bagi siswa yang bertujuan memberikan kontribusi bagi kemajuan pendidikan dan Masyarakat.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini mampu menambah pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa dan bermanfaat mendorong siswa untuk belajar dengan giat sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan oleh guru kepada siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam memilih model pembelajaran serta media pada kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan positif dalam peningkatan kinerja guru dan upaya untuk meningkatkan pengelolaan kemajuan di sekolah.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bakalan Krapyak Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Sasaran penelitian meliputi objek terkait sejauh mana pemahaman konsep siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media papan kantong pintar. Fokus kajian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Bakalan Krapyak pada tahun ajaran 2023/2024. Fokus pembelajaran yang diambil yaitu keragaman budaya. Materi tersebut terdapat pada materi Bab 1 topik A Pancasila Dalam Kehidupanku. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.

1.6. Definisi Operasional

Dalam kegiatan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Papan Kantong Pintar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila” terdapat istilah-istilah yang terkandung dalam judul. Berikut penjelasannya:

1.6.1. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan kegiatan belajar yang dapat membuat siswa belajar sambil bermain dengan cara mencocokkan kartu terkait materi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana menyenangkan.

Make A Match dapat mengembangkan pola pikir siswa dalam menyelesaikan persoalan melalui langkah yang menyenangkan bersama teman sekelas. Langkah-langkah model

pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut, 1) guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran kepada siswa, 2) siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok Garuda sebagai pengambil kartu pertanyaan dan kelompok Elang sebagai pengambil kartu jawaban, 3) masing-masing kelompok diminta untuk berbaris sejajar kemudian berhadapan dengan lawan kelompok, 4) siswa mendengarkan cara bermain yang dijelaskan oleh guru bahwa setiap kelompok Garuda mengambil kartu pertanyaan sedangkan kelompok Elang mengambil kartu jawaban. Kedua kelompok saling mencari kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban. 5) siswa diberikan waktu untuk mencari kecocokan, apabila waktu sudah habis dan masih ada siswa yang belum menemukan kecocokan maka akan diminta berkumpul terlebih dahulu, 6) guru menyebut satu pasangan untuk membantu siswa yang belum menemukan kecocokan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban, pasangan lain diharap memperhatikan dan boleh memberi masukan benar atau salah, 7) guru memberi tanggapan dan informasi terkait pertanyaan dan jawaban yang benar, 8) guru menyebut pasangan lain untuk membantu siswa yang masih belum menemukan kecocokan begitu pun seterusnya sampai semua siswa telah berhasil menemukan pasangan terkait kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai.

1.6.2. Media Papan Kantong Pintar

Media papan kantong pintar merupakan media bantu yang menunjang pembelajaran agar siswa mencapai pemahaman yang maksimal. Papan kantong pintar terdapat 2 bagian penting yaitu papan dan kartu. Media ini dibuat menggunakan bahan dasar 2 papan kayu yang masing-masing akan diberi keterangan sebagai papan pertama meliputi kartu pertanyaan dan kartu jawaban, serta papan kedua meliputi hasil kecocokan nilai Pancasila. Tak hanya itu, terdapat kertas sebagai bahan membuat kartu. Papan ini terdiri dari 7 kotak yang diantaranya 2 kotak pertanyaan dan jawaban, serta 5 kotak hasil kecocokan nilai Pancasila yang meliputi nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan.

1.6.3. Pemahaman Konsep

Pemahaman Konsep merupakan kemampuan menyerap, menerima serta memahami materi atau informasi yang diperoleh melalui tahapan peristiwa dengan proses diterima dan tersimpan dalam pikiran yang mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang memiliki daya paham yang cepat atau lambat sehingga kemampuan pemahaman tergolong berbeda-beda. Siswa mampu memahami sebuah informasi apabila dia telah menangkap pembahasan secara rinci atau terkonsep, sehingga mampu memberikan penjelasan menggunakan kata-katanya sendiri sesuai apa yang dipahami. Indikator pemahaman konsep

yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa 1) penerjemahaman (*translation*), 2) penafsiran (*interpretation*), 3) ekstrapolasi (*extrapolation*)

1.6.4. Pancasila Dalam Kehidupanku

Materi yang diambil pada muatan Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini mengenai materi “Pancasila Dalam Kehidupanku” yang terdapat pada kelas V Bab 1 Topik A “Pancasila Dalam Kehidupanku”.

Manusia termasuk makhluk sosial yang artinya tidak dapat hidup sendiri sehingga setiap manusia akan membutuhkan bantuan manusia lainnya. Sebagai warga negara, sudah sepatutnya memahami nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman kehidupan sehari-hari. Pada materi pembelajaran ini, terdapat 5 nilai penting yang terkandung dalam Pancasila diantaranya 1) Nilai Ketuhanan, 2) Nilai Kemanusiaan, 3) Nilai Persatuan, 4) Nilai Kerakyatan, 5) Nilai Keadilan. Kelima nilai tersebut akan disajikan sebagai bahan evaluasi dengan model *Make A Match* berbantuan papan kantong pintar.