

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pancasila bukan hanya ideologi bagi rakyat Indonesia, pancasila dapat disebut juga dasar negara yang harus tertanam pada jiwa masyarakat Indonesia. Sebagaimana tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, visi merdeka bersatu, berdaulat, adil dan Makmur dapat tercapai jika negara menjalankan nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai yang ada pada setiap bangsa Indonesia, yang tidak lain adalah Pancasila dengan berbagai instrumennya. Berdasarkan fenomena, pengimplementasian nilai-nilai Pancasila mulai pudar karena adanya pengaruh globalisasi. Menurut (Novitasari & Najicha, 2023) fenomena globalisasi seringkali mengarah pada munculnya sikap individualisme di kalangan masyarakat, yang bertentangan dengan semangat gotong royong dan kebersamaan yang dijunjung tinggi oleh Pancasila. Serbuan budaya asing melalui media massa dan teknologi informasi juga dapat mengancam keberlangsungan budaya dan identitas nasional Indonesia yang dijaga oleh Pancasila (Hemay et al., 2020). Pengaruh budaya asing yang tidak sejalan dengan nilai-nilai Pancasila dapat mengubah pola pikir dan perilaku masyarakat Indonesia.

Upaya menjaga dan menguatkan nilai-nilai Pancasila di masyarakat dapat dilakukan dengan tiga hal, diantaranya melalui pendekatan budaya, penegakan hukum terhadap hal-hal yang tidak sejalan dengan nilai-nilai Pancasila, dan internalisasi di semua level pendidikan (Utami et al., 2023). Pertama, nilai-nilai Pancasila perlu dikuatkan dengan pendekatan budaya. Pemerintah melalui Kemendikbud harus menyusun strategi yang tepat, efektif, dan partisipatif tanpa paksaan. Hal ini bisa dilakukan dengan membangun fasilitas atau pos-pos budaya di semua wilayah dalam rangka melestarikan sekaligus mengembangkan kebudayaan lokal yang ada di masyarakat. Kedua, penegakan hukum nilai-nilai Pancasila yang ada dalam konstitusi telah tercermin dalam sejumlah peraturan dan instrumen internasional yang telah diratifikasi untuk melindungi hak-hak warga negara. Pemerintah tidak boleh segan-segan untuk menegakkan aturan hukum demi

menjaga persatuan dan keutuhan bangsa. Ketiga, penguatan nilai-nilai Pancasila di sektor pendidikan. Generasi muda adalah masa depan bagi ideologi Pancasila. Saat ini paparan ideologi radikal mulai mengancam generasi-generasi muda kita. Pemerintah perlu memikirkan strategi yang efektif agar nilai-nilai Pancasila terinternalisasi dengan baik dalam kurikulum pendidikan nasional. Jika perlu, pemerintah bisa mengintervensi kurikulum yang digunakan di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan tinggi. Tidak sedikit sekolah-sekolah yang mengabaikan kurikulum berbasis nasional khususnya yang terkait dengan pengetahuan kebangsaan dan kebudayaan. Pendidikan Indonesia juga dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan para siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan keterampilan siswa adalah dengan mengembangkan program pendidikan yang lebih menitikberatkan pada pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif serta bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Hal ini dapat dicapai dengan memperkuat peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, memberikan siswa akses ke sumber belajar yang lebih kaya lagi.

Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dari sistem pendidikan Indonesia, dengan tujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan implementasi cita-cita Pancasila sebagai fondasi negara. Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang mencoba menanamkan, mendidik, dan mengamalkan cita-cita Pancasila di kalangan siswa. Pancasila terdiri dari lima sila yang membahas aspek terpenting dari kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural yang dapat mengembangkan karakter cinta damai dan sikap toleransi untuk mencegah timbulnya konflik (Wika Alzana et al., 2021). Tujuan dari pendidikan Pancasila dapat membantu siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai dalam Pancasila, mendidik siswa untuk memiliki karakter yang mencerminkan sikap Pancasila seperti toleransi, keadilan, dan kebersamaan serta mengembangkan perasaan patriotisme dan kewajiban sebagai warga negara yang lebih kuat.

Pancasila pada sistem pendidikan di Indonesia, diintegrasikan dalam kurikulum sebagai bagian dari pembelajaran kewarganegaraan dan pendidikan moral. Namun implementasi ini menghadapi beberapa tantangan yaitu metode pengajaran dan penekanan pada Pancasila dapat bervariasi di antara berbagai sekolah dan daerah, mempengaruhi konsistensi dalam pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Kurangnya materi ajar, pelatihan untuk guru, dan alat bantu pendidikan dapat membatasi efektivitas pendidikan Pancasila. Pengajaran yang masih berfokus pada hafalan dan teori tanpa mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari dapat membuat siswa merasa Pancasila tidak relevan dengan pengalaman mereka (Harahap et al., 2023). Beberapa guru mungkin tidak sepenuhnya memahami pentingnya pendidikan Pancasila sehingga kurang berkomitmen dalam pengajarannya. Metode pengajaran tradisional yang sering digunakan yaitu ceramah atau hafalan menjadikan siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga hasil belajar menjadi sangat rendah dan kurang memfasilitasi dalam pembelajaran. Tidak adanya penggunaan model serta media dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu guru dituntut lebih aktif dan lebih inovatif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung di kelas IV SDN Purwodadi cenderung menempatkan guru sebagai sumber utama di dalam kelas. Hasil observasi prasiklus pada keterampilan mengajar guru menunjukkan bahwa guru melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tertuju pada bahan ajar LKS (lembar kerja siswa) yang menjadikan siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru serta materi belum dapat sepenuhnya tersampaikan karena materi yang terlalu banyak. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa kelas IV SDN Purwodadi pada hari Jumat, 2 Februari 2024, menunjukkan bahwa siswa mengalami kurangnya minat belajar yang berdampak pada hasil belajar yang sebagian besar masih dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan. Dilihat dari hasil ulangan tengah semester sebanyak 15 siswa kelas IV SDN Purwodadi belum mencapai KKTP. Dari 25 siswa

yang nilai ulangan tengah semester sudah memenuhi KKTP sebesar 40% dan siswa yang belum mencapai KKTP sebesar 60%. Adapun KKTP Pendidikan Pancasila yang ditetapkan di SDN Purwodadi adalah 75.

Hal tersebut dapat disebabkan oleh pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Purwodadi yang hanya menggunakan metode ceramah serta materi belum dapat sepenuhnya tersampaikan karena materi yang terlalu banyak dan belum menerapkan menggunakan model dan media pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa merasa bosan karena hanya menghafal tanpa adanya praktek dalam pembelajaran dan proses pembelajaran hanya di dalam kelas saja. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Purwodadi hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh siswa yang malu untuk bertanya, sehingga mereka kurang paham materi dan cenderung diam saja menjadikan siswa pasif, siswa juga malas dalam proses pembelajaran karena hanya menghafal saja dan tidak ada praktek. Oleh karena itu, guru harus mempunyai strategi untuk membangkitkan keaktifan dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Salah satu alternatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. (Sulisto & Haryanti, 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make A Match* merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Guru memberikan sebuah kartu yang berisi tentang konsep materi pembelajaran, salah satu kartu berisi jawaban dan bagian kartu lainnya berisi kartu soal. Selanjutnya apabila siswa sudah mendapatkan sebuah kartu soal maka siswa wajib memikirkan jawaban dari kartu yang dipedang begitupun sebaliknya apabila siswa mendapat kartu jawaban maka siswa memikirkan soal dari kartu yang di pegang. Masing-masing dari siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang telah diambil. Pada langkah akhir, guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan dituntut untuk aktif dalam melaksanakan pembelajaran, serta mampu bekerja sama dengan siswa yang lain. Dengan demikian, siswa dapat termotivasi dan menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Proses pembelajaran dapat lebih menarik jika ditambahkan dengan adanya media pembelajaran atau alat bantu ajar. (Batubara, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Mashuri (dalam Batubara, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pemilihan media yang peneliti gunakan yaitu model *ASSURE*. Menurut (Yaumi, 2018) model *ASSURE* merupakan model pengembangan yang menggunakan kolaborasi antara teknologi dengan media yang ada dikelas, model *ASSURE* berkontribusi dalam memecahkan masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan potensi siswa. Peneliti menggunakan media pembelajaran atau alat bantu ajar yang bernama kartu kuartet. Kartu kuartet ini merupakan media yang menarik bagi siswa berisi tentang materi Pancasila dalam diriku. Media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu, siswa dapat mempraktikkan kegiatan pembelajaran secara langsung bersama siswa lainnya, serta siswa mampu bekerja sama dengan siswa lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, siswa diharapkan lebih memahami materi yang telah disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Sudjana, 2017) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa merupakan suatu prestasi belajar secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar serta perubahan perilaku pada siswa yang dapat dinilai dari hasil

tes maupun non tes. Jadi, dengan adanya media pembelajaran ini, hasil belajar siswa dapat meningkat secara keseluruhan, karena melalui praktek siswa dapat meningkatkan aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotorik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nanda Resti et al., 2022) dalam judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 3 Terawas” menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* mempermudah siswa dalam memahami materi Pelajaran IPA, sehingga penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat memberikan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian juga dilakukan oleh (Topandra & Hamimah, 2020) dalam judul “Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* diperoleh hasil pada setiap siklus telah mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 90%.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menetapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Purwodadi yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan suasana yang menyenangkan. Penetapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka permasalahan pokok yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet

pada materi Pancasila dalam diriku mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Purwodadi?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet pada materi Pancasila dalam diriku mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Purwodadi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Mendiskripsikan peningkatan keterampilan guru terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet pada materi Pancasila dalam diriku mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Purwodadi.
2. Mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet pada materi Pancasila dalam diriku mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Purwodadi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pemahaman peneliti terhadap model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dan dapat memberikan sumbangsih untuk dunia pendidikan dalam penelitian materi Pancasila dalam diriku untuk sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama pada materi Pancasila dalam diriku dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif, cara atau referensi dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media kartu kuartet pada materi Pancasila dalam diriku agar pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif.

3. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.

4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah pengetahuan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Make A Match* di dalam kelas dan sebagai bekal dalam menggunakan model pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian mengenai objek dan subjek dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di SDN Purwodadi. Subjek dari penelitian ini peneliti sebagai guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Objek pada penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester 2 tentang materi Pancasila dalam diriku. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Make A Match*, sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar siswa pada materi Pancasila dalam diriku.

Capaian Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Siswa memahami makna sila-sila Pancasila, mengetahui para tokoh perumus Pancasila, serta siswa dapat mempraktikkan nilai sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Siswa dapat menemukan dan mengenal makna sila-sila Pancasila kehidupan sehari-hari.
- b. Siswa dapat menunjukkan dan mempraktikkan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Siswa dapat mempelajari Sejarah perumusan Pancasila.
- d. Siswa dapat mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila.

1.6 Definisi Operasional

Berikut ini merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini:

1.6.1 Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Pada model pembelajaran *Make A Match* ini dapat menjadikan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa. Model pembelajaran *Make A Match* juga dapat menstimulasi otak siswa melalui variasi kegiatan yang dilibatkan. Dengan berbagai jenis tugas yang harus diselesaikan, seperti mencocokkan kata dengan gambar atau menemukan pasangan kata dengan definisinya, otak siswa dihadapkan dengan situasi yang menarik dan menantang. Hal ini dapat mendorong pemikiran kritis dan kreatif, serta dapat menggairahkan minat siswa dalam memahami materi pelajaran.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang dapat disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja yang menjadikan hasil dari kegiatan belajar.

1.6.3 Keterampilan Guru

Keterampilan merupakan kemampuan dasar yang sudah melekat dalam diri manusia, yang kemudian diasah, dilatih serta dapat dikembangkan secara berkelanjutan guna menjadikan kemampuan yang potensial. Guru yang kreatif dapat membangkitkan semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

di dalam kelas. Sehubungan dengan itu, guru harus memiliki kompetensi yang memadai dalam mengelola pembelajaran yang dapat bermakna. Guru merupakan pondasi dalam pembelajaran, yang bertanggung jawab dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian atau perbaikan dalam pembelajaran.

1.6.4 Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wadah untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur, moral, kecintaan, serta kesetiaan yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

1.6.5 Media Kartu Kuartet

Media kartu kuartet merupakan sebuah media yang terbuat dari kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban. Kartu kuartet mempunyai 2 sisi, 1 sisi berupa pertanyaan, dan 1 sisi berupa jawaban. Dalam menggunakan kartu kuartet siswa secara berkelompok akan saling mencari jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan teman kelas.