

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah elemen kunci untuk pengembangan sumber daya manusia bermutu dan berkarakter. Landasan hukum pelaksanaan pendidikan di Indonesia tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Bab II Pasal 3 UU tersebut, ditegaskan mengenai dasar, tujuan, dan fungsi pendidikan nasional yang bertujuan memberdayakan kemampuan dan membentuk watak demi terwujudnya peradaban bangsa yang berintegritas dan bermoral tinggi, dengan tujuan mendorong pertumbuhan kecerdasan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik diarahkan untuk tumbuh menjadi pribadi yang memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, memiliki keterampilan, inovatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai masyarakat yang menjunjung nilai-nilai demokrasi dan penuh tanggung jawab (Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003). Salah satu bidang studi yang berkontribusi signifikan dalam penanaman karakter peserta didik yaitu Pendidikan Pancasila, yang merupakan komponen penting dalam pendidikan karakter bangsa sejak tingkat dasar.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering kali Dinilai tidak menyenangkan serta kurang memikat perhatian, yang berpengaruh pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa.

Sementara itu, merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, kegiatan pembelajaran idealnya dilakukan dengan pendekatan interaktif, membangkitkan semangat, memberikan kesenangan, merangsang daya pikir, dan mendorong antusiasme siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Cara yang bisa diterapkan salah satu upaya untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta sesuai dengan konteks pembelajaran. Media pembelajaran adalah bagian penting dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan belajar, proses guru dalam menjelaskan materi pelajaran sering kali didukung oleh penggunaan media pembelajaran agar lebih mudah dimengerti siswa. Penerapan media pembelajaran saat pembelajaran bisa meningkatkan minat dan motivasi serta memberikan dampak psikologis yang baik bagi pembelajaran (Wulandari dkk., 2023).

Pada umumnya, media pembelajaran yang digunakan lebih bersifat konvensional seperti buku teks, papan tulis dan penyampaian materi secara satu arah yang kurang memberi ruang keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Tak hanya itu, pelaksanaan pembelajaran yang bersifat pasif dapat menimbulkan rendahnya siswa terlibat proses pembelajaran, sehingga partisipasi dan hasil belajar siswa yang dicapai cenderung kurang. Beberapa alasan yang sering muncul termasuk keterbatasan waktu untuk mempersiapkan pengajaran, kesulitan dalam mencari media yang sesuai, tidak adanya anggaran, dan lain-lain. Dalam hal ini, media permainan edukatif seperti ular tangga interaktif dapat menjadi pilihan agar siswa terlibat secara aktif saat proses belajar.

Ular tangga termasuk dalam kategori permainan yang dimainkan secara berkelompok yang memerlukan partisipasi beberapa orang, sehingga tidak dapat dimainkan secara individu. Media ini dinilai sangat berpengaruh dalam membantu siswa mengulang materi pembelajaran Pancasila, terutama pada bagian-bagian yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan. Penggunaan media ular tangga memungkinkan guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan topik tertentu yang memerlukan penjelasan terstruktur. Selain itu, melalui media ini, siswa cenderung lebih mudah menyerap materi karena proses pengulangan tidak terasa membebani. (Zuhriyah, 2020). Berdasarkan pengamatan awal di SDN Patihan Madiun 2024/2025, teridentifikasi bahwa partisipasi siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, yang terlihat dari minimnya minat untuk bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Selain itu, hasil evaluasi belajar hal ini mengindikasikan bahwa capaian belajar siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara maksimal. Situasi tersebut pentingnya pembaruan dalam media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan analisis yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif diharapkan dapat memberikan situasi belajar yang menggembirakan dan mendorong keterlibatan aktif siswa, yang pada akhirnya akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini akan menguji hipotesis bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Patihan

Madiun tahun ajaran 2024/2025. Secara deduktif, berdasarkan landasan hukum pendidikan, teori pembelajaran, dan kondisi nyata di lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti permainan ular tangga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga, penulis berminat untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV di SDN Patihan Madiun”.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pemaparan dalam latar belakang sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan mengenai permasalahan yang perlu diidentifikasi.

1. Rendahnya minat peserta didik dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025.
2. Media pembelajaran Pancasila yang cenderung monoton dan konvensional.
3. Kesulitan peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

C. Batasan Masalah

Mengacu pada hasil identifikasi masalah yang dipaparkan sebelumnya, penulis menetapkan batasan masalah dengan mengarahkan fokus pada isu spesifik.

1. Subjek penelitian dibatasi siswa kelas IV SD Negeri Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025.
2. Media pembelajaran permainan ular tangga interaktif.

3. Penelitian berfokus kepada partisipasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila siswa.

D. Rumusan Masalah

Mengacu permasalahan yang ditemukan, penulis menyusun rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana partisipasi pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana hasil belajar pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025?
4. Bagaimana pengaruh media pembelajaran ular tangga interaktif pada partisipasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui partisipasi pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025.

3. Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025.
4. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga interaktif pada partisipasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi untuk semua orang yang membacanya, dilihat dari aspek teori maupun praktik.

1. Kontribusi dalam aspek teoretis

Penelitian berpijak pada landasan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa mengembangkan pengetahuan mereka dari pengalaman. Dengan penerapan media ini, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka tentang Pendidikan Pancasila dapat dibangun dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung saat proses belajar. Dengan demikian, pemahaman dan daya ingat terhadap materi dapat meningkat, sebab siswa tidak sekadar menjadi pendengar, melainkan turut berinteraksi dengan materi yang dipelajari.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga interaktif, siswa diharapkan menjadi mudah mengerti materi Pancasila, yang akhirnya

dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mereka. Dan siswa dapat membangun sikap kebersamaan selama kegiatan belajar mengajar melalui media permainan yang merangsang interaksi antar siswa.

- b. Bagi guru, penulis berharap penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila
- c. Untuk sekolah, penulis berharap penelitian ini bisa mendukung terbentuknya lingkungan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan Kurikulum Merdeka serta penguatan profil pelajar Pancasila. Selain itu, dapat memberikan referensi dalam upaya perbaikan dan pengembangan mutu proses pembelajaran di lingkungan sekolah melalui penerapan metode yang kreatif dan inovatif.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif

Media Pembelajaran Ular Tangga merupakan media bantu pendidikan yang berbentuk permainan papan dan menggabungkan elemen interaksi langsung antara siswa dengan materi yang dipelajari. Media ini terdiri dari papan permainan yang memiliki deretan kotak, di mana setiap kotak dapat berisi pertanyaan, tugas, atau informasi yang berkaitan dengan

materi yang diajarkan. Pemain akan bergerak maju sesuai dengan hasil lemparan dadu, dan ketika mereka mendarat di kotak tertentu, mereka diwajibkan untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas.

2. Partisipasi

Partisipasi belajar siswa merupakan keterlibatan aktif siswa saat proses pembelajaran, yang meliputi berbagai bentuk kontribusi dan interaksi selama kegiatan belajar mengajar. Keterlibatan ini dapat terlihat dari kehadiran siswa dalam diskusi kelas, pengajuan pertanyaan, penyampaian pendapat, serta partisipasi dalam aktivitas kelompok. Tingkat partisipasi siswa dapat dievaluasi melalui frekuensi dan kualitas kontribusi mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran, serta pengaruhnya terhadap pemahaman materi yang diajarkan.

3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila adalah tingkat pencapaian yang dicapai oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran tentang nilai-nilai dan konsep terdapat dalam Pancasila. Hasil belajar ini mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar ini bisa dievaluasi dari berbagai cara, seperti tes tertulis, penilaian proyek, presentasi, dan pengamatan perilaku siswa dalam konteks sosial. Indikator hasil belajar mencakup kemampuan siswa untuk menjelaskan nilai-nilai Pancasila, menerapkan prinsip-prinsipnya dalam situasi nyata, serta menunjukkan sikap yang mencerminkan penghayatan terhadap nilai-nilai tersebut.