

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Pancasila di SD merupakan aspek krusial dalam membentuk karakter dan moral generasi muda sejak dini. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase emas pembentukan kepribadian, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat ditanamkan dengan lebih efektif. Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, pendidikan Pancasila membantu siswa memahami prinsip-prinsip dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, pendidikan ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab sosial, yang sangat relevan dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perubahan sosial. (Natalia & Saingo, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila yang diajarkan sejak dini bagi peserta didik ini akan membantu mereka untuk berperan aktif dalam masyarakat, memberikan kontribusi ke arah perubahan positif, dan mewujudkan sinergi dalam kehidupan yang harmonis. Adanya pelajaran Pancasila, diharapkan para guru dapat memdorong siswa agar menguatkan kembali Pancasila sesuai perannya dalam kehidupan bermasyarakat guna membekali generasi muda dengan wawasan kebangsaan serta nasionalisme, sehingga nantinya mereka dapat melanjutkan estafet kepemimpinan serta menjaga keutuhan NKRI (Lubis & Najicha, 2022).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas, terdapat beberapa permasalahan yang sering ditemui khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila diantaranya masih cukup banyak guru yang menggunakan metode

ceramah dan menggunakan media tradisional, seperti buku cetak, tanpa melibatkan media interaktif. Pada kenyataanya, siswa SD akan lebih mudah mengerti konsep abstrak seperti halnya nilai-nilai Pancasila jika mereka diajarkan melalui media yang interaktif, seperti animasi, permainan edukatif, ataupun cerita bergambar.

Media yang dipakaipun sering kali tidak sesuai dengan lingkungan sehari-hari atau konteks pengalaman siswa. Semisal, materi mengenai gotong-royong atau toleransi tidak diberikan contoh yang sesuai dengan konteks kehidupan mereka, sehingga siswa menjadi kesulitan untuk mengaitkan konsep-konsep ini dengan kehidupan nyata. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Rizki dkk., 2023) dari kegiatan observasi didapatkan masih banyak siswa yang tidak fokus pada pembelajaran, siswa juga merasa bosan baik dari segi materi maupun metode yang digunakan,serta ditemukan juga beberapa siswa yang belum tuntas nilai hasil belajarnya.

Di lain sisi, ketersediaan media pembelajaran yang berfokus pada nilai-nilai Pancasila juga masih sangat terbatas, sehingga guru perlu menyusun media sendiri. Padahal, materi Pendidikan Pancasila hanya mendapatkan "alokasi waktu yang terbatas di kurikulum. Dengan waktu terbatas ini, guru akan memilih media yang sederhana dan cepat digunakan, seperti papan tulis atau bahan cetak, dan mengesampingkan media interaktif yang memerlukan waktu lebih lama untuk persiapan dan pelaksanaan.

Dari sudut pandang siswa, mayoritas siswa mengeluhkan bahwa materi Pancasila lebih terfokus pada hafalan dan pemahaman konsep yang sifatnya abstrak, Akibatnya, siswa kesulitan untuk merasakan manfaat langsung dari

pelajaran ini dalam kehidupan mereka, minat siswa terhadap pendidikan Pancasila menjadi menurun. Permasalahan-permasalahan ini berakibat salah satunya pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa di salah satu sekolah yang ada di Kecamatan Balerejo Kabupaten Madiun, hal ini dapat dilihat dari rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa kelas V, dimana presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih dibawah 50% tepatnya diangka 40%.

Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media. Media berfungsi sebagai alat penting bagi pendidik untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa. Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, guru dapat menggugah minat siswa, mengobarkan motivasi, bahkan memberikan dampak psikologis terhadap pengalaman belajar. Media juga menjadi kepingan penting dalam pembelajaran dikarenakan media yang tepat mampu meningkatkan keikutsertaan, keaktifan dalam belajar dan memaksimalkan metode pengajaran guru (Siregar & Ananda, 2023).

Pada akhirnya, penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan proses belajar mengajar dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif (D. Wulandari dkk., 2023). Keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi. Di era modern ini, salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila adalah media *hand puppets* atau media boneka tangan. Penggunaan media *hand puppets* atau boneka tangan ini dapat membuat

pembelajaran lebih menarik dan juga interaktif, dalam konteks pendidikan Pancasila, guru bisa menggunakan media ini untuk memerankan tokoh-tokoh yang menghadapi situasi sehari-hari yang berkaitan dengan sila-sila Pancasila, seperti menolong teman yang kesusahan (nilai gotong royong) atau menerima perbedaan pendapat (nilai demokrasi).

Hal ini sejalan dengan penelitian (Dinata dkk., 2024) bahwa penggunaan media ini secara signifikan meningkatkan nilai siswa pada tes pemahaman tentang toleransi di mata pelajaran pendidikan Pancasila. Siswa juga tampak menyukai media ini, hal ini dapat terlihat dari antusiasme mereka selama pembelajaran dan hasil angket yang menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan lebih mudah memahami materi berkat penggunaan media tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran *hand puppets* atau boneka tangan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki berbagai manfaat yang secara signifikan mampu berdampak pada proses belajar mengajar. Pertama, media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru bisa membuat cerita atau konsep nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, kejujuran, dan rasa hormat. Hal ini dapat membantu siswa memahami nilai-nilai tersebut secara konkret dan mudah dicerna, karena mereka dapat melihat langsung contoh melalui peran yang dimainkan boneka. Selain itu, penggunaan *hand puppets* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional.

*Hand puppets* dapat digunakan untuk memainkan skenario kondisi yang menggambarkan situasi sehari-hari, misalnya bagaimana cara

berinteraksi yang baik dengan teman atau guru. Dengan demikian, media *hand puppets* ini tidak hanya sebatas menyampaikan materi ajar Pancasila secara menyenangkan, tetapi juga membentuk karakter siswa sejak dini utamanya sesuai nilai-nilai Pancasila.

Untuk memberikan unsur kebaruan sekaligus sebagai upaya pengenalan pada siswa terkait kearifan lokal daerah, media *hand puppets* ini dapat diintegrasikan dengan kebudayaan atau kesenian daerah. Hal ini dilakukan dengan cara membuat desain tokoh-tokoh peran *hand puppets* sesuai bentuk tokoh dalam beberapa kesenian daerah. Salah satu kesenian yang terkenal dari Kabupaten Madiun adalah kesenian Dongkrek. Secara historis, Dongkrek lahir pada tahun 1866 di latarbelakangi oleh peristiwa yang terjadi di suatu desa di wilayah timur Kabupaten Madiun, yaitu terdapat wabah penyakit dan gagal panen atau dalam istilah jawa biasa disebut dengan *pageblug* (Masfingatin dkk., 2020). Dalam kesenian ini, secara umum terdapat ada 6 tokoh, yaitu 3 tokoh genderuwo, 2 peraga wanita dan 1 peraga orang laki-laki tua yang setiap tokoh tersebut mempunyai nilai filosofis sesuai dengan Sejarah berkembangnya kesenian ini.

Secara filosofis Dongkrek sebagai salah satu kesenian tradisional khas Madiun memiliki nilai filosofis yang sarat makna, nilai yang mencerminkan hubungan antara manusia, alam, dan spiritual. Gerakan tari maupun musik dalam kesenian Dongkrek melambangkan perlawanan terhadap roh jahat serta upaya membawa keseimbangan dalam kehidupan masyarakat. Secara normatif, perlindungan dan upaya pelestarian dongkrek diatur dalam Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dan Perda Jawa

Timur No. 12 Tahun 2019 tentang Pelestarian Kebudayaan Daerah, sehingga hal ini mewajibkan pemerintah maupun masyarakat untuk senantiasa menjaga eksistensinya, mengingat di era globalisasi ini banyak budaya asing masuk ke Indonesia sehingga hal tersebut dapat mengganggu keberadaan kesenian tradisional semacam dongkreng.

Sedangkan secara empiris, revitalisasi dongkreng dapat dilihat melalui masuknya kesenian ini pada ranah pendidikan muatan lokal maupun ekstrakurikuler di sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Madiun. Tujuannya agar mampu meningkatkan minat generasi muda, meski tantangan seperti globalisasi, dengan demikian dongkreng tidak hanya menjadi warisan budaya, tetapi juga media refleksi identitas masyarakat Madiun yang dinamis. Selain itu, Dongkreng juga sudah termasuk ke dalam salah satu Warisan Budaya Tak Benda oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI sejak tahun 2014. Hal tersebut jelas memperkuat kedudukan kesenian ini menjadi salah satu budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya.

Penggunaan *hand puppets* berbasis kearifan lokal dongkreng dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian terdahulu, penggunaan media *hand puppets* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari kenaikan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* sebanyak 15 %. Selain itu, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan. Dari yang semula 81 % saat *pre-test* menjadi 96 % saat *post-test* (Pratama & Prasetyaningtyas, 2017). Dengan mengintegrasikan budaya lokal ini, proses pembelajaran menjadi lebih

relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Masih minimnya penelitian yang membahas penggunaan media ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya hal yang perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari lebih dalam mengenai “Implementasi Media *Hand puppets* Berbasis Kearifan Lokal Dongkrek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berangkat dari latar belakang masalah dan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya, maka masalah yang muncul dan dapat teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media tradisional, seperti buku cetak, tanpa melibatkan media interaktif.
2. Penggunaan media yang sering kali tidak sesuai dengan lingkungan sehari-hari atau konteks pengalaman siswa.
3. Ketersediaan media pembelajaran yang berfokus pada nilai-nilai Pancasila masih sangat terbatas, sehingga guru perlu menyusun media sendiri dimana ini cukup menyita waktu.
4. Materi pendidikan Pancasila lebih terfokus pada hafalan dan pemahaman konsep yang sifatnya abstrak. Akibatnya, siswa kesulitan untuk merasakan manfaat langsung dari pelajaran ini dalam kehidupan mereka.
5. Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif terlihat dari prosentase ketuntasan klasikal kelas.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “ Apakah implementasi media *hand puppets* berbasis kearifan lokal dongkrek dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan Pancasila?”

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media *hand puppets* berbasis kearifan lokal dongkrek untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan Pancasila.

### E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia baik siswa, guru, peneliti maupun lembaga.

#### a. Bagi siswa

Memberikan sumber belajar alternatif yang lebih fleksibel dan tidak terikat ruang dan waktu. Membantu siswa lebih aktif pada saat proses belajar berlangsung.

#### b. Guru

Mendorong guru lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Sekaligus mengoptimalkan peran guru sebagai penyaji materi pembelajaran dengan bantuan media *Hand puppets* berbasis kearifan lokal dongkrek dalam mengajarkan materi pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

c. Sekolah

Mampu meningkatkan kualitas mutu sekolah sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat pada sekolah. Sekaligus, mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara umum dilingkup jenjang sekolah dasar.

d. Peneliti selanjutnya

Dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi peneliti lain, khususnya yang mengambil topik penelitian yang serupa. Sekaligus dapat dimodifikasi dengan model-model penelitian lain yang sudah dilakukan sebelumnya.

## F. Definisi Istilah

Sesuai dengan judul penelitian terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan agar tidak terjadi miskonsepsi. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Media Hand puppets.*

*Media Hand puppets* atau boneka tangan adalah media boneka kain yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan ataupun jari. Biasanya berbentuk seperti orang atau binatang dan ataupun tokoh tertentu. Bahan pembuatan media ini menggunakan bahan kain flannel dan hanya memiliki bagian tubuh kepala, badan dan tangan saja.

2. Kearifan Lokal Dongkrek.

Pada penelitian kali ini, *media Hand puppets* diintegrasikan dengan kearifan lokal daerah Kabupaten Madiun yaitu Dongkrek. Kesenian Dongkrek adalah kesenian asli dari Kabupaten Madiun yang diciptakan pada tahun 1867 di Desa Mejayan oleh Raden Ngabei Lo Prawirodipoero seorang palang desa yang saat itu menjabat di Desa tersebut. kesenian

tradisional Dongkrek memiliki makna dan fungsi sebagai ritual tolak bala. Awalnya, seni ini dipentaskan sebagai tarian yang bertujuan untuk mengusir wabah penyakit, bencana alam, dan roh jahat yang mengganggu kehidupan masyarakat di wilayah Kecamatan Caruban

### 3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.

Hasil belajar Pendidikan Pancasila adalah hasil yang diperoleh dari proses kegiatan belajar siswa berupa perubahan tingkah laku pada diri baik secara afektif, kognitif maupun psikomotorik. Perubahan terjadi setelah adanya proses pembelajaran di kelas ataupun di sekolah, dalam penelitian ini hasil belajar yang menjadi fokus utama adalah pada ranah kognitif yang selanjutnya diukur dengan teknik tes menggunakan instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda.