

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan potensi seseorang karena sangat penting dalam kehidupan manusia untuk berkontribusi terhadap kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat. Seperti di dalam (UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003, h. 2) yang menyatakan:

“Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan teratur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Sejalan dengan penjelasan di atas, menurut Nastiti dkk (2022, h. 49) bahwa Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan teratur untuk memberikan bantuan dan bimbingan dalam mengembangkan potensi seseorang dan rohani yang diberikan oleh guru terhadap siswanya untuk mencapai tujuan untuk dapat melaksanakan tugas-tugas hidupnya secara independen. Pendidikan yang diberikan di sekolah dapat mempengaruhi masa depan generasi muda. Oleh karena itu, perlunya tujuan pendidikan sebagai penentu keberhasilan proses pembentukan individu yang berkualitas tinggi. Oleh karena itu, pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk mengembangkan potensi individu melalui pembelajaran yang sesuai dengan tujuan masing-masing individu.

Dalam konteks ini, pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru, antara siswa satu dengan yang lain, serta dengan

berbagai sumber belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Keaktifan dan inovasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Oru dkk., 2023, h. 404). Guru, siswa dan materi adalah komponen utama dari sebuah pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh cara media pembelajaran digunakan. Pemanfaatan media, pesan ataupun informasi yang disampaikan oleh guru akan masuk ke dalam pikiran siswa. Karena itu, media memegang peran krusial dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran sangat krusial selama proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran adalah sarana yang membantu proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai pembelajaran teknologi yang efektif (Idawati dkk., 2022, h. 746). Pemanfaatan media dapat meningkatkan proses belajar dan mendukung siswa dalam mengembangkan perhatian, minat, pemikiran, dan emosi mereka selama belajar, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, guru perlu mampu memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini akan memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di tingkat dasar dan menengah, bersama dengan mata pelajaran lain seperti agama, bahasa, matematika, IPS, IPA, seni budaya, pendidikan jasmani, keterampilan, dan muatan lokal. Pancasila sangat bermanfaat bagi kehidupan orang Indonesia, terutama bagi generasi muda. Seiring berjalannya waktu, nilai-nilai pancasila yang di genggam oleh generasi muda sudah mulai memudar. Dengan demikian, "Seorang guru perlu memahami konsep Pancasila dengan baik

agar dapat mengintegrasikannya ke dalam kurikulum sekolah, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai dasar Indonesia yang terkandung dalam Pancasila” (Siregar, 2020, h. 42). Untuk memastikan bahwa Pancasila terus melekat pada diri Guru perlu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar siswa merasa termotivasi untuk belajar.

Hingga saat ini, masih ada banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran dengan tepat atau bahkan belum pernah melakukannya sama sekali. Dengan hal ini, guru masih kurang pandai dalam mengerjakan dan memanfaatkan media pembelajaran. Selama kegiatan dalam pengajaran, guru hanya memanfaatkan buku paket, papan tulis, dan media dengan keterbatasan yang ada. Pada akhirnya menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan tidak antusias saat belajar. Penggunaan buku paket sebagai alat bantu pembelajaran ternyata tidak efektif karena siswa hanya akan mengacu pada buku paket saat disuruh membacanya dan menyelesaikan soal-soal di dalamnya.

Permasalahan diatas, hampir sama terjadi di SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan bahwasanya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih cukup rendah, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, seperti yang terlihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	< 75	20 siswa	66,67 %
2.	> 75	10 siswa	33,33 %
Jumlah		30 siswa	100%

Dari nilai ulangan harian peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila di atas, dapat disimpulkan bahwa hanya 10 dari 30 peserta didik yang

tuntas KKM yaitu di atas nilai 75. Rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Hasil wawancara dengan guru kelas V yang bernama Ibu Raden Lampiur Batubara, S.Pd.SD pada tanggal 25 September 2023, mengindikasikan hal tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dari informasi yang diperoleh, diketahui bahwa dalam pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku paket untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, guru menyatakan bahwa belum pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut. Padahal, sekolah sudah menyediakan fasilitas seperti infocus tetapi tidak dimanfaatkan. Selain itu, guru hanya menggunakan pendekatan konvensional yaitu metode ceramah dalam proses mengajar. Hal tersebut membuat peserta didik berbicara dengan teman sebangku yang bukan membahas materi pembelajaran, bermain dan kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar. Jika situasi ini berlanjut, partisipasi dalam pembelajaran akan menurun. Akibatnya, proses pembelajaran di kelas akan kehilangan efektivitas dan produktivitasnya.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yang terdapat di sekolah, diperlukan perubahan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Karenanya, peneliti bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mendukung pemahaman siswa terhadap pelajaran pendidikan Pancasila. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menggelitik minat siswa adalah penggunaan media pembelajaran bermain. Media permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mencegah kebosanan di dalam kelas belajar

sambil bermain tidak hanya diminati oleh siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permainan ini dianggap sebagai salah satu media yang menarik dan inovatif. Karena permainan ular tangga mudah untuk dimainkan maka permainan tersebut pastinya sangat di sukai oleh siswa. Maka dari itu, ular tangga akan diadaptasi menjadi alat bantu pembelajaran dengan tujuan untuk memberi siswa pengantar informasi. Kelebihan menggunakan media ular tangga adalah dapat menarik minat siswa dalam belajar, mendorong kerja sama, dan melatih daya ingat.

Media pembelajaran ular tangga memiliki berbagai model dan bentuk yang dapat disesuaikan dengan preferensi pembuatnya, termasuk yang terbuat dari papan, kertas, kain, dan spanduk. Seiring berkembangannya zaman, yang awalnya pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran konvensional sekarang berubah menjadi media pembelajaran berbasis teknologi. Awalnya, media ular tangga yang berbentuk konkret akan diubah oleh peneliti menjadi sebuah media pembelajaran yang inovatif dengan integrasi unsur teknologi di dalamnya. Satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang dapat dikembangkan dengan menggunakan *Website Genially* berbasis permainan ular tangga yang di rancang dengan menambahkan soal-soal yang terkait dengan topik yang akan dipelajari sehingga media akan terlihat menarik dari segi visualnya.

Hasil penelitian yang dilakukan dengan Anggraeni dkk., (2023, h. 22) yang berjudul pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital untuk mempelajari keberagaman budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar telah diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta tanggapan dari siswa dan guru, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Diharapkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis *Website Genially* akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, dibandingkan dengan situasi di mana siswa hanya diam dan memperhatikan guru di depan kelas.

Berdasarkan konteks permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Rendahnya minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga mereka kurang memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Guru belum mengoptimalkan model pembelajaran yang inovatif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disajikan dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, ruang lingkup penelitian ini terfokus pada :

1. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dilakukan adalah menciptakan media pembelajaran menggunakan *Genially* dengan memanfaatkan konsep permainan ular tangga.
2. Permainan edukatif yang digunakan oleh peneliti adalah permainan ular tangga.
3. Elemen yang digunakan adalah elemen dari semboyan "Bhinneka Tunggal Ika".
4. Materi dalam penelitian ini adalah mensyukuri dan menghormati keragaman budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah disebutkan, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota?
3. Bagaimana efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota?
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *Genially* yang menggunakan permainan ular tangga mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota?
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang Pengembangan media pembelajaran *genially* berbasis permainan ular tangga mata sehingga berguna dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta berperan sebagai sarana pembelajaran untuk memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran tersebut.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dengan menyediakan informasi bahwa media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Temuan ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengajar materi pendidikan Pancasila yang menekankan penghargaan terhadap keragaman budaya, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran dan lebih aktif dalam proses kelas.

3. Bagi sekolah

Temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan dan wawasan baru serta sarana untuk mengembangkan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga.