

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila yakni elemen fundamental dalam sistem pendidikan Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga membentuk karakter siswa yang berintegritas, toleran, dan bertanggung jawab sesuai dengan lima sila Pancasila (Kemendikbud, 2013, h. 12). Pada era globalisasi, di mana pengaruh budaya asing dan perkembangan teknologi semakin masif, internalisasi nilai Pancasila menjadi semakin krusial untuk mempertahankan identitas nasional dan mencegah degradasi moral generasi muda (Prastiwi, 2021, h. 45).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD masih menghadapi berbagai kendala. Metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah satu arah dan penghafalan teks, dinilai kurang efektif dalam menciptakan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai abstrak seperti keadilan sosial atau persatuan Indonesia (Nurjanah, 2019, h.78).

Rendahnya minat dan hasil belajar murid di pendidikan Pancasila juga tercermin dari data evaluasi nasional. Laporan asesmen kompetensi minimum atau AKM 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa SD pada konten kewarganegaraan termasuk Pancasila berada di bawah rata-rata (skor 235 dari skala 500), dengan hanya 38% siswa mencapai kompetensi minimum (Kemendikbudristek, 2022, h. 23). Kondisi ini mengindikasikan bahwasanya strategi pembelajaran yang dipakai belum mampu mengoptimalkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Padahal, menurut teori konstruktivisme sosial

(Vygotsky, 1978, h. 56), pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa aktif berinteraksi dengan lingkungan, teman sebaya dan media yang konkret. Pada kelas IV SD di tahap perkembangan operasional konkret (Piaget, 1954, h. 34), membutuhkan stimulasi visual, permainan, dan aktivitas hands on untuk memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Persoalan yang sering terjadi di ranah pendidikan yaitu kurangnya penggunaan alat belajar yang dipakai pengajar saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru seringkali hanya memakai bantuan media buku, kemudian peserta didik hanya disuruh mencatat dan diberikan latihan. Guru kerap sekali hanya memakai metode ceramah dan tidak melibatkan siswa di aktivitas belajar dikelas, akibatnya dominan murid tidak mengerti materi yang disalurkan oleh gurunya.

Sebuah elemen krusial di aktivitas pembelajaran yakni media belajar. Guna menjadikan informasi lebih gampang dimaknai oleh murid, pengajar biasanya memakai alat belajar sebagai perantara dalam menyampaikan pengetahuan dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan terbaru, menciptakan minat dan keinginan yang baru, dan membentuk dampak psikologis pada siswa ketika dipakai dalam proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2023, h. 3929).

Dalam konteks inovasi pedagogis penggunaan media permainan edukatif seperti kartu kuartet menjadi alternatif yang menjanjikan. Kartu kuartet yakni permainan kelompok yang mengharuskan pemain mengumpulkan set kartu berdasarkan kategori tertentu, seperti simbol Pancasila, contoh penerapan sila, atau tokoh pejuang nasional. Hal ini tidak hanya menawarkan unsur kompetensi dan kesenangan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama dan

komunikasi (Wijayanti, 2018, h. 67). Penelitian oleh (Febriana at all., 2020, h. 89) membuktikan bahwa permainan kartu kuartet dapat meningkatkan partisipasi siswa sebesar 40% dalam diskusi kelompok, Karena mengurangi kecemasan akademik dan membangun suasana belajar yang menyenangkan titik selain itu desain kartu yang dilengkapi gambar dan warna menarik mampu memfasilitasi memori jangka panjang siswa, bagaimana jelaskan dalam teori *Dual Coding Paivio* (1986), yang menyatakan bahwa informasi verbal dan visual yang diperoleh bersamaan akan lebih mudah diingat.

Beberapa penelitian terdahulu telah menguji efektivitas permainan kartu dalam pembelajaran. Misalnya eksperimen yang dilakukan oleh (Fadilah N, 2021, h. 45) pada mata pelajaran PKN di SD menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 30% setelah penggunaan media kartu kuartet bertema kewarganegaraan. Temuan serupa diungkapkan oleh (Ramadhani at al., 2022, h. 56) dalam studi meta analisisnya: pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* meningkatkan retensi konsep moral dan sosial sebesar 22% dibandingkan metode ceramah. Namun penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum menyentuh aspek spesifik pendidikan Pancasila terutama untuk siswa kelas IV SD. Padahal, fase usia 9-10 tahun yakni masa kritis dalam membentuk karakter, di mana siswa mulai memahami konsep keadilan empati, dan identitas kelompok (Berk, 2018, h. 78). Oleh karena itu, integrasi nilai-nilai Pancasila ke dalam permainan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa menjadi kebutuhan mendesak.

Disisi lain, kurikulum merdeka belajar yang digagas (Kemendikbudristek, 2021, h. 34) menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini sejalan dengan penggunaan kartu kuartal, yang

memungkinkan guru menyelesaikan tingkat kesulitan permainan berdasarkan kemampuan siswa. Misalnya, kartu dengan pernyataan terbuka dapat diberikan kepada siswa yang lebih *advance*, sementara kartu dengan petunjuk visual lebih banyak dapat membantu siswa yang masih berkembang.

Dari hasil pengamatan yang diaplikasikan pada Tahun ajaran 2024/2025 di SDN 026609 Binjai Selatan, Kota Binjai terkhususnya di kelas IV didapat informasi bahwasanya hasil belajar murid di bidang studi Pendidikan Pancasila masih berkategori kecil. Kondisi ini terbukti dari hasil ulangan siswa yang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Pada Bidang studi pendidikan pancasila ini murid diharapkan mencapai nilai KKTP 75. Tetapi sejumlah murid di kelas IV belum menggapai nilai KKTP.

Tabel 1.1 Data Observasi Persentase Nilai Ulangan Harian Murid Kelas IV Pada Bidang Studi Pendidikan Pancasila SD Negeri 026609 Binjai Selatan

Kelas	Jumlah Murid	KKTP	Jumlah Murid Yang Menggapai KKTP	Rata-Rata (%)	Jumlah Murid Yang Tidak Menggapai KKTP	Rata-Rata (%)
VI A	26	75	16	61,54%	10	34,46%
VI B	28	75	17	60,71%	11	39,29%

Berdasarkan data pada tabel 1.1 tampak bahwasanya masih terdapat beberapa murid yang belum menggapai KKTP, hal tersebut diakibatkan oleh sejumlah faktor. Secara umum faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor dari dalam diri siswa (*internal*) dan faktor dari luar diri siswa (*eksternal*). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa misalnya, kebugaran fisik, minat belajar, wawasan, motivasi belajar, bakat murid, pengetahuan kognitif, dan sikap murid terhadap bidang studi. Sementara elemen dari luar diri murid contohnya lingkungan sosial, keluarga, kurikulum, strategi

mengajar, pengajar, alat belajar, sarana serta fasilitas. Dikarenakan itu, hasil belajar yang baik wajib didorong dengan komponen-komponen baik jua. Sebuah elemen yang mempengaruhi hasil belajar yakni penggunaan alat belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh murid.

Dari hasil wawancara yang peneliti terapkan kepada guru kelas IV, tampak bahwasanya aktivitas belajar didominasi oleh strategi ceramah dan pencatatan, serta pengajar kerap mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran dan hanya beberapa kali memakai media pembelajaran seperti video dari youtube atau video animasi serta memperbarui alat belajar, kondisi ini diakibatkan sebab dalam pembuatan alat belajar memerlukan waktu yang tidak sedikit. Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa yang rendah dan minimnya pemahaman terhadap materi abstrak seperti hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah, sehingga mungkin hal tersebut yang mengakibatkan terdapat beberapa siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKTP.

Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting. Penggunaan media permainan edukatif seperti kartu kuartet dipandang sebagai alternatif menarik yang tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Alat kartu kuartet memungkinkan murid belajar sambil bermain dengan pendekatan visual dan interaktif, yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Dikarenakan itu, maka peneliti berminat untuk mengaplikasikan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari Latar Belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi permasalahan yang ditetapkan yakni berikut ini:

1. Hasil belajar murid pada bidang studi Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan masih tergolong rendah, dengan sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Aktivitas belajar masih didominasi oleh strategi ceramah dan mencatat, menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak antusias dalam belajar.
3. Pengajar masih jarang memakai alat belajar yang bervariasi dan inovatif. Alat yang dipakai terbatas pada buku paket dan sesekali video dari YouTube, tanpa integrasi media permainan yang melibatkan siswa secara aktif.
4. Materi tentang hak dan kewajiban yang bersifat abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa bantuan media yang konkret dan kontekstual.
5. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti kartu kuartet untuk menaikkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Melalui latar belakang dan identifikasi permasalahan yang dikemukakan di atas agar penelitian ini lebih terfokus serta menggapai target yang ditetapkan maka perlu adanya batasan permasalahan. Mengingat ada keterbatasan waktu dan keahlian maka peneliti memberikan batasan permasalahan pada pengaruh penggunaan alat kartu kuartet pada hasil belajar murid pada bidang studi

pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban dirumah dan disekolah untuk mengukur hasil belajar pada ranah pengetahuan.

1.4 Rumusan Masalah

Dari paparan identifikasi permasalahan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan permasalahan yaitu, “Bagaimana pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dirumah dan disekolah kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan permasalahan di atas, yang menjadi target penelitian ini yaitu, untuk melihat dampak penggunaan alat kartu kuartet pada peningkatan hasil belajar murid dalam bidang studi Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dirumah dan disekolah kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini harapannya dapat bermanfaat baik untuk kepentingan teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas penggunaan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu dapat memperkaya literatur penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, seperti kartu kuartet, sehingga dapat menjadi referensi penelitian relevan kedepannya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, media kartu kuartet diharapkan dapat memotivasi siswa dan menyenangkan pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga meningkatkan pemahaman konsep materi yang dipelajari dan hasil belajar siswa SDN 026609 Binjai Selatan.
- b. Bagi Guru, penelitian tentang Pengaruh media Kartu Kuartet diharapkan dapat membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas IV selaras dengan kebutuhan murid sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.
- c. Bagi Sekolah, pengaruh media kartu kuartet ini dapat dijadikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta untuk menyediakan sarana, prasarana dan sumber belajar yang kreatif guna meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dalam mengasah keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
- e. Bagi Peneliti lainnya, menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran inovatif, khususnya berbasis permainan seperti kartu kuartet. Selain itu, dapat dijadikan model dalam menyusun desain penelitian eksperimen, mengembangkan media sejenis, serta membuka peluang studi lanjutan terkait hasil belajar.