

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses di mana orang memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman baru tentang suatu subjek atau objek dikenal sebagai pembelajaran. Seseorang dapat menjadi versi yang lebih baik dari dirinya sendiri, memperoleh bakat baru, dan bersiap menghadapi berbagai rintangan di kemudian hari melalui proses ini. Belajar juga dapat diartikan sebagai transformasi kepribadian seseorang, yang ditandai dengan peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti bertambahnya pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, serta kemampuan berpikir (Hakim, 2020, h. 1). Selaras dengan hal tersebut, Syamsudin (2019, h. 157) mendefinisikan pembelajaran sebagai "proses mengubah perilaku atau kepribadian seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau instruksi tertentu." Intinya, kedua definisi tersebut menegaskan bahwa belajar melibatkan proses perubahan dalam individu, baik itu dalam bentuk perubahan yang lebih luas dalam kepribadian dan pengetahuan, maupun perubahan yang lebih spesifik dalam perilaku dan sikap. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang dilalui seorang individu untuk mengubah pikiran, perasaan, dan perilakunya sebagai hasil dari praktik atau pengalaman tertentu.

Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran harus bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung siswa sekaligus menumbuhkan karakter yang sejalan dengan cita-cita Pancasila. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan Sukmadinata (2004, h. 3) bahwa proses pembelajaran

di kelas memiliki dampak yang signifikan terhadap mutu pendidikan. Pembelajaran di kelas pada hakikatnya melibatkan komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Salah satu cara untuk membantu proses pendidikan ini adalah dengan menggunakan sumber daya yang menarik.

Pendidikan adalah proses metodelis dan terorganisasi untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan standar sosial kepada orang-orang melalui jalur resmi di lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas serta jalur informal di masyarakat. Lebih dari sekadar pengajaran atau pembelajaran, pendidikan melibatkan pembentukan karakter, pengembangan kemampuan, dan pemberian pemahaman yang luas tentang dunia di sekitar kita. Pendidikan membantu seseorang menjadi lebih kritis dalam berpikir dan bertindak serta dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, dan kebiasaan (Maulana, dkk, 2023, h. 1)

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan dalam Pasal 3 bahwa tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang berilmu, terampil, kreatif, mandiri, beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional ini menjadi tolok ukur keberhasilan pendidikan. Peserta didik di Indonesia wajib mengikuti mata kuliah Pendidikan Pancasila pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari kelas I Sekolah Dasar (SD) sampai dengan kelas XII Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan (SMA/SMK).

Salah satu mata kuliah yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Ilmu ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pendidikan karakter dengan membantu peserta didik mengembangkan kepribadian positif,

suatu fungsi khusus yang tidak dapat dilakukan oleh mata kuliah lain (Sjarkawi, 2009, h. 114). Tujuan Pendidikan Pancasila adalah menghasilkan individu yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang berilmu, cakap, dan berakhlak mulia. Secara umum, tujuan mempelajari Pendidikan Pancasila adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan kepribadian positif, khususnya di sekolah dasar, yang merupakan landasan bagi pembentukan karakter di masa mendatang. Pemanfaatan media yang tepat dan efektif dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat berharga untuk mencapai tujuan tersebut.

Kualitas pendidikan yang baik memungkinkan tercapainya tujuan serta pilar-pilar pendidikan. Ali (2020, h. 2) menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan, kita harus memahami bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa bagian yang saling terhubung. Penggunaan alat atau media merupakan salah satu contoh komponen tersebut, di mana keberhasilan pembelajaran bergantung pada seberapa baik alat atau media tersebut digunakan. Penggunaan media diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara efektif selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting. Media diharapkan dapat meningkatkan kesenangan dan keterlibatan dalam pembelajaran sekaligus membantu mengatasi berbagai kendala terkait pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara prapenelitian yang dilakukan pada tanggal 2 Februari 2024 dengan wali kelas III SD Negeri 107400

Bandar Khalipah, terungkap bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila telah berjalan dengan baik. Akan tetapi, pemanfaatan media belum sepenuhnya dilakukan di dalam kelas. Dosen menyampaikan bahwa selama ini sebagian besar strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat ceramah dan hanya menggunakan gambar dari buku teks siswa.

Selain itu, siswa kurang memahami materi abstrak, seperti aturan keluarga. Guru mengakui bahwa materi aturan keluarga ini tampak sulit untuk dipahami. Akibatnya, siswa tidak tertarik dan tidak tertarik untuk mempelajarinya. Tabel berikut ini menunjukkan nilai harian siswa pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan hal tersebut:

Tabel 1.1 Tabel Nilai Harian Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
<70	23 siswa	77%	Tidak Tuntas
>70	7 siswa	23%	Tuntas
Jumlah	30 siswa	100%	

Diketahui nilai KKM di SD Negeri 107400 kelas III adalah 70 berdasarkan tabel data di atas. Hanya tujuh siswa yang mencapai KKM, sedangkan sebanyak 23 siswa belum mencapainya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti merasa perlu untuk mengkaji peran media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, mengingat siswa sekolah dasar masih dalam tahap pembelajaran operasional konkret, mereka memerlukan sesuatu yang konkret untuk membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak (Siswoyo, 2013, h. 100). Melalui penggunaan media busy book,

peneliti bermaksud untuk membuat materi pendidikan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media busy book dipilih karena reputasinya yang mampu melibatkan indera pendengaran, penglihatan, dan peraba.

Dilihat dari penelitian yang relevan, kesimpulan dari penggunaan busy book dikatakan layak dan efektif digunakan. Isnawati Dwi Utami (2018) melakukan penelitian pertama yang berjudul "Pengembangan Media *Busy Book* pada Materi Aturan Keluarga untuk Kelas III SDN Panggang Sedayu, Bantul." Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *busy book* terkait aturan keluarga layak digunakan dalam pembelajaran kelas III di SDN Panggang Sedayu.

Pada tahun 2023, Zahratun Khairunnisa melakukan penelitian kedua dengan judul "Pengembangan Media *Busy Book* dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso". Berdasarkan hasil penelitian, kelas II MI At-Taqwa Bondowoso dapat secara efektif mengajarkan pecahan dengan menggunakan media *busy book*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Siti Amanah (2021) dengan judul "Pengembangan Media *Busy Book* pada Pembelajaran Tematik Tema 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Selat". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada tema 5 mengalami peningkatan dan penggunaan media pembelajaran *busy book* layak untuk dilaksanakan.

Para peneliti berharap untuk mengatasi masalah ini dengan melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) pada sebuah proyek yang disebut "Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Dalam Keluarga Kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah".

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, identifikasi dalam penyelidikan ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih kurang maksimal.
2. Pembelajaran yang masih monoton.
3. Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media berupa media *busy book* yang merupakan media konkret. Adapun materi dari media yang akan dikembangkan adalah aturan dalam keluarga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen UUD 1945 di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penelitian ini dilakukan sehingga menghasilkan produk baru?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *busy book* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dalam keluarga di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *busy book* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dalam keluarga di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan produk baru media pembelajaran berupa media konkret yaitu *busy book* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dalam keluarga di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *busy book* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dalam keluarga di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *busy book* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dalam keluarga di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan masukan yang dapat dijadikan bahan study lanjutan terkait pengembangan media *busy book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dalam keluarga kelas III SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi dan media pembelajaran yang konkret yang dikemas dengan menarik. Ini juga dapat membiasakan siswa untuk menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari mereka di rumah.

b. Bagi Guru

Memberitahu guru tentang cara memberikan materi kepada siswa dan menggunakan pengembangan media untuk meningkatkan kualitas

pengajaran.

c. Bagi Sekolah

Mengikuti perkembangan teknologi baru serta memberikan gagasan baru tentang bagaimana media pembelajaran dapat dibuat di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam proses belajar mengajar dan memberikan ide/inspirasi untuk pengembangan media *busy book* terkait dengan materi aturan dalam keluarga pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

