

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam pembangunan bangsa, yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang berkarakter, cerdas, dan berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Widiatmaka, 2021) yang menyatakan bahwa Di Indonesia Pancasila sebagai ideologi negara memiliki posisi yang sangat penting dalam membangun karakter dan kepribadian bangsa. Pancasila bukan sekadar simbol negara, tetapi juga merupakan pedoman hidup yang harus disampaikan sejak dini kepada generasi muda (Simalungun et al., 2024). Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila penting ditanamkan di kalangan peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar. Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran nilai-nilai Pancasila sering disampaikan melalui metode yang konvensional, seperti ceramah atau pengajaran langsung yang bersifat monoton (Adawiyah, 2021). Hal ini dapat mengakibatkan peserta didik merasa kurang tertarik dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Paradigma pendidikan yang berkualitas saat ini menuntut inovasi dalam metode pengajaran untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan bermakna (Jayawardana & Gita, 2020). Di sinilah pentingnya pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi Pancasila di sekolah dasar.

Pancasila mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembentukan jati diri bangsa. Salah satu cara untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila adalah melalui pendidikan dimana peserta didik dapat memahami, menghayati, dan

mengamalkan sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Anggraeni Dewi & Abdulatif, 2021). Kebijakan pendidikan yang baik dapat dilihat dari penerapan kurikulum, karena kurikulum adalah jantungnya pendidikan yang memastikan keberlangsungan pendidikan (Asep, 2024). Capaian pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas 3 termasuk pada fase B, fase ini peserta didik diharapkan bisa mempelajari kemampuan bernalar, memahami, dan berpartisipasi mengenai simbol-simbol dan makna sila pancasila pada lambang negara indonesia (Purnawanto, 2022). Untuk memastikan bahwa pembelajaran tersebut efektif dan relevan, penggunaan media yang tepat sangat diperlukan, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang menjadi topik trending sehari-hari dan berisi nilai-nilai penting yang dapat membentuk karakter peserta didik.

Mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan menjadi trending topik sehari-hari yang juga memuat nilai-nilai pribadi peserta didik, sehingga mereka dapat mempelajari dasar-dasar negara kita atau Pancasila, Menurut (Hikmah, 2019), jika peserta didik tidak dapat memahami materi asli maka akan sangat sulit memahami materi baru dan banyak terjadi kesalahan pahaman (Partono et al., 2021). Pemahaman merupakan hasil dari apa yang dipelajari, sedangkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan (Yuwanita et al., 2020). Peran guru dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap isi sila- sila yang ada di Pancasila (Berlianti et al., 2024).

Peserta didik usia sekolah dasar masih termasuk dalam fase operasional kongkrit (Wulandari et al., 2024). Oleh karena itu, guru memerlukan sesuatu yang kongkrit untuk membantu menyampaikan materi pada saat pembelajaran sedang berlangsung, salah satunya adalah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu pada tanggal 26 Agustus 2024 sampai 26 September 2024 di kelas 3B, bahwa proses belajar mengajar guru lebih sering menjelaskan isi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Saat proses pembelajaran berlangsung guru membagi peserta didik secara berkelompok untuk berdiskusi mengenai materi makna sila Pancasila yang telah dijelaskan. Pada kegiatan berkelompok peserta didik saling berdiskusi terkait pengerjaan LKPD menentukan makna sila Pancasila. Dilihat dari pengerjaan LKPD tersebut masih banyak peserta didik yang tidak paham dan sering bertanya tentang makna sila Pancasila yang sesuai dengan simbolnya, Mereka sering bertanya, seperti, "Pak, ini maknanya apa ya?" Apakah Anda benar, Pak, atau sebaliknya? Sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka tidak tahu apa arti sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Karena banyak siswa merasa mengantuk dan bosan saat penjelasan di kelas, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka lebih suka belajar sambil bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada masalah dalam proses pembelajaran yang harus ditangani dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu guru juga, guru masih mengandalkan papan tulis sebagai media perantara menyampaikan materi khususnya ketika pembelajaran pendidikan kewarganegaraan makna sila Pancasila. Sedangkan untuk sarana dan prasarana

yang ada di sekolah tersebut cukup memadai untuk melakukan pembelajaran yang lebih bervariasi, namun masih kurang dikembangkan.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 3 dengan hasil pernyataan bahwa guru kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Sedangkan untuk media pembelajaran guru memang menggunakan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi. Hal itu dilakukan karena bagi guru untuk membuat media pembelajaran itu membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga guru lebih memilih menjelaskan materi di papan tulis sedangkan peserta didik menyimak dan menulis ulang di buku tulis masing-masing.

Mengacu pada hasil observasi tersebut maka guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran ketika melakukan pengajaran pendidikan kewarganegaraan di dalam kelas. Umumnya pembelajaran PPKn di SD hanya mengandalkan pada menghafal dan meniru apa yang ditulis oleh guru sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi (Fahrurrozi, 2022). Pembuatan media yang relatif lama membuat guru enggan untuk memilihnya sehingga hanya mengandalkan buku pegangan guru untuk menjelaskan dan menghafalkannya. Hal itu tentu berdampak pada proses dan hasil akhir pembelajaran menjadi tidak maksimal.

Kurangnya media saat melakukan pembelajaran membuat pembelajaran tidak aktif. Hal itu membuat mereka kesulitan mencerna materi yang diberikan dan minat belajar terhadap PPKn khususnya makna sila pancasila menjadi turun. Berdasarkan pemaparan analisis kebutuhan tersebut maka media pembelajaran dapat membantu mengatasi permasalahan terhadap minat belajar. Selain itu

dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi alat penunjang guru ketika mengajar sehingga materi yang diberikan dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran konkret penting untuk pembelajaran PPKn di jenjang sekolah dasar sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung dengan cara memanipulasi gambar.

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini penting dilakukan karena rendahnya minat belajar terhadap pembelajaran PPKn khususnya makna sila-sila Pancasila yang menyebabkan saat guru memberikan penjelasan peserta didik banyak yang bertanya terkait materi di buku, siswa tidak begitu jelas dan kurang adanya respon aktif peserta didik dikarenakan tidak adanya media yang digunakan oleh guru. Setelah melakukan penjelasan guru memberikan LKPD, untuk dikerjakan peserta didik. Hal itu membuat peserta didik hanya bisa berimajinasi tentang gambar simbol dan makna sila-sila Pancasila dari kertas. Materi makna sila-sila Pancasila ini serasi jika dimasukkan ke dalam isi media *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) hal ini karena pada materi makna sila-sila Pancasila yang berbentuk gambar dan membutuhkan angan-angan terkait bentuk visualnya. Maka dari itu, pada materi tersebut serasi bila dimasukkan ke media *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) karena pada media ini berbentuk kartu yang tiap kartunya terdapat gambar, makna, contoh dan sila ke berapa Pancasila yang membantu dalam pelajaran peserta didik kelas 3. Selain itu, pada media ini juga dilengkapi dengan beberapa kegiatan menarik yaitu menggunakan model *Make A Match* dalam pelaksanaan permainannya.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah pendekatan interaktif yang mendorong peserta didik untuk menjawab pertanyaan teman. Peserta didik tidak hanya belajar secara mandiri selama proses ini, tetapi mereka juga berperan aktif dalam menentukan jawaban yang tepat (Lestiana & Metroyadi, 2023). Latihan kerja sama kelompok dilakukan sebelum aktivitas inti untuk membantu siswa memahami karakteristik masing-masing orang dan meningkatkan komunikasi. Guru bertindak sebagai fasilitator dengan membuat kartu dengan gambar, teks, atau masalah dan kartu jawaban. Setelah itu, peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan yang disebutkan lawan main mereka (Musfiyyah et al., 2024). Dengan cara ini, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran, tetapi juga memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi secara sosial dan bekerja sama. Seperti yang ditunjukkan oleh (Kirana & Ghani, 2024), metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Perancangan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik di kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu sering merasa bosan, terpengaruh oleh perkataan teman, kurang memperhatikan pelajaran, dan kesulitan memahami gambar beserta maknanya yang diberikan guru tanpa penjelasan yang rinci. Akibatnya, media yang tepat digunakan adalah yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran (Resti et al., 2024). Diharapkan bahwa penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik tentang proses belajar.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini adalah studi (Dwisari & Andita, 2024) yang menggunakan media kartu bergambar untuk peserta didik kelas 1 SD 6 Srikaton. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa kartu bergambar dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan efektif dibandingkan tanpa menggunakan media. Hal ini menandakan bahwa media kartu berhasil membuat peserta didik senang mengikuti pembelajaran dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian penulis, yang juga mengintegrasikan media kartu dalam materi menguraikan makna sila-sila Pancasila kelas 3 sekolah dasar Muhammadiyah 04 Kota Batu. Namun, perbedaan utama terletak pada nama kartu yang digunakan serta model dalam media pembelajaran penelitian penulis, yaitu kartu *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) dan model *Make A Match* yang digunakan dalam permainan kartu tersebut. Dengan demikian penelitian penulis bertujuan untuk memberikan peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah dalam proses belajar di sekolah dasar.

Didukung juga dengan penelitian terdahulu (Ani Hotimah, 2022) dengan judul upaya meningkatkan perilaku aktivitas dan hasil belajar Pkn melalui model pembelajaran *Make a Match*. Dilihat dari penelitian ini, ditemukan bahwa penerapan metode *Make A Match* telah berhasil meningkatkan hasil belajar PKN dengan materi Globalisasi pada siswa kelas IV SD Negeri 013 Laboy Jaya. Dapat kita simpulkan menggunakan metode *make a match* dalam pembelajaran PPKn tentang materi Globalisasi di SD Negeri 013 Laboy Jaya TP.2021/2022 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mencapai ketuntasan. Penelitian ini juga sama dengan penelitian penulis yang sama menggunakan model

pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran PPKn untuk peserta didik sekolah dasar. Namun, perbedaan utama terletak pada materi PPKn yang diambil oleh penulis dan sistem implementasi model pembelajarannya dengan penulis yang langsung diterapkan bersamaan dengan media pembelajaran untuk peserta didik kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu. Dengan demikian penelitian penulis bertujuan untuk memberikan peserta didik dapat menerima model *Make A Match* pada materi PPKn yang disampaikan dengan media pembelajaran dalam proses belajar di sekolah dasar.

Dari penjelasan referensi salah satu penelitian diatas dan beberapa latar belakang yang ada, disini peneliti mengembangkan *Smard* (simbol makna sila pancasila card) model *Make A Match* materi makna sila-sila Pancasila sebagai media pembelajaran peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Dengan adanya media pembelajaran *Smard card* (simbol makna sila pancasila card) model *Make A Match* peserta didik akan lebih memperhatikan pembelajaran dan merasa tidak bosan karena tampilannya yang dikemas secara menarik. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini juga sebagai alat penunjang proses belajar mengajar PPKn materi makna sila-sila pancasila sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru dan peserta didik dapat terlibat aktif saat pembelajaran. Adapun judul penelitian yang akan diteliti yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Smard card* (simbol makna sila pancasila card) model *Make A Match* Pada Materi Menguraikan Makna Sila Pancasila di Kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu”. Melalui penelitian ini penulis berharap dapat memberi inspirasi kepada pendidik dan sekolah lain

tentang pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas bagi peserta didik sekolah dasar khususnya di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini dibuat berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran *Smard Card* pada materi makna sila pancasila kelas 3 SD?"

C. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka dapat ditentukan untuk tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *Smard Card* pada materi makna sila pancasila kelas 3 SD."

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang bermanfaat bagi guru dan peserta didik yakni berupa Media Pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila pancasila card) Model *Make a Match* materi makna sila-sila pancasila Kelas 3 B SD disertai dengan beberapa kegiatan untuk mengasah pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Produk ini dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Konten

a. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menunjukan makna sila-sila pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus pancasila ; menunjukkan sikap bangga menjadi anak indonesia yang memiliki bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menguraikan simbol dan makna sila-sila Pancasila pada lambang Garuda Pancasila (C2)

c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menuliskan sila-sila Pancasila (C1)
2. Peserta didik mampu menguraikan makna sila-sila Pancasila (C2)
3. Peserta didik mampu menentukan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (C3)
4. Peserta didik mampu menyimpulkan tentang pembelajaran hari ini tentang makna sila-sila Pancasila (C6)

d. Media *Smart Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make a Match* memuat mata pelajaran PPKn yang berisi materi makna sila-sila Pancasila kelas 3 SD.

e. Pada media pembelajaran ini juga tersedia beberapa gambar, penjelasan, dan makna dari setiap sila serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari agar untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

2. Kontruk

b. Bentuk fisik media pembelajaran *smart card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make A Match* materi makna sila-sila Pancasila kelas 3 SD yaitu berupa Kartu dengan ukuran 8,6 x 5,4 cm yang terbuat dari PVC tebal yang mana setiap kartunya terdapat gambar, makna, contoh penerapan dari masing-masing sila.

c. Media pembelajaran *smart card* (simbol makna sila Pancasila card) berisi Model *Make A Match* dalam kegiatan terkait makna sila-sila Pancasila yang membuat peserta didik melakukan pengalaman secara langsung

d. Media pembelajaran pembelajaran *smart card* (simbol makna sila

Pancasila card) Model *Make A Match* ini juga dilengkapi dengan permainan tebakkan dengan diberi penguatan terlebih dahulu peserta didik agar bisa menebak kartu yang dibawa teman yang dibalut permainan Model *Make A Match* untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.

E. Manfaat

1. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode dan strategi inovatif, mengembangkan kurikulum yang relevan, serta menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi dalam proses pendidikan.

2. Bagi Guru

Penelitian dapat dijadikan sebagai panduan untuk memaksimalkan dalam mengembangkan media pembelajaran *Smard Card* (simbol makna sila Pancasila card) Model *Make a Match* pada materi menguraikan makna sila pancasila pada kelas 3 SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui manfaat media pembelajaran bagi peserta didik kelas 3

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian yang diambil penulis ini adalah sebagai berikut :

1. Asumsi media *Smard card* (simbol makna sila Pancasila card) pada materi menguraikan makna sila-sila pancasila.

- a. Peserta didik dan guru bisa menggunakan media *Smard card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make A Match* dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.
 - b. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk penggunaan media *Smard card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make A Match*.
 - c. Media *Smard card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make A Match* dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran bagi peserta didik dalam materi makna sila-sila Pancasila di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.
 - d. Media *Smard card* (simbol makna sila Pancasila card) model *Make A Match* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi makna sila-sila Pancasila di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.
 - e. Penerapan KURMER (kurikulum merdeka) di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu pada kelas 3B sudah diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas yang mana siswa diarahkan untuk lebih berpikir kritis dalam memahami sebuah materi yang disampaikan oleh guru pengajar.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan digunakan supaya pembahasan tidak meluas dan lebih terarah, maka penelitian ini yang dibahas yaitu :
- a. Media ini hanya mencakup materi makna sila Pancasila di SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.
 - b. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas 3B SD Muhammadiyah 04 Kota Batu.
 - c. Penelitian pengembangan hanya dilakukan pada satu kelas saja di SD

Muhammadiya 04 Kota Batu.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memberikan dan mendapatkan informasi ketika pembelajaran.
2. *Smard card* (simbol makna sila Pancasila card) adalah sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dan minat belajar siswa. Media ini berbentuk kartu yang berisi informasi atau pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran, *Smard card* (simbol makna sila Pancasila card) dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti permainan, kuis, atau aktivitas pengelompokan yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pelajaran secara lebih menyenangkan dan efektif.
3. Model *Make A Match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang sering digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Metode ini melibatkan siswa dalam proses mencocokkan informasi atau konsep dengan cara yang aktif dan kolaboratif.
4. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan pendidikan Pendidikan yang berfokus pada pengenalan, pemahaman, dan pengamalan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sehingga memperoleh pengetahuan dan kehidupan di negara Indonesia.