

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan yang diterapkan di Indonesia sebagai bentuk penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Diperkenalkan pada tahun 2022 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, kurikulum ini bertujuan untuk memberikan keleluasan bagi sekolah dan guru dalam menyusun pembelajaran yang relevan dan kontekstual dengan kebutuhan siswa. Prinsip utama dari Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berbasis proyek, fleksibilitas kurikulum, dan penguatan profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2022). Perbedaan kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya terletak pada pendekatan pembelajaran Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada pembelajaran berbasis proyek untuk penguatan karakter siswa, dibandingkan dengan Kurikulum 2013 yang fokus pada pengetahuan dan keterampilan. Fleksibilitas Sekolah dapat memilih untuk mengimplementasikan kurikulum ini secara bertahap, berbeda dengan Kurikulum 2013 yang diberlakukan seragam. Profil pelajar pancasila Kurikulum Merdeka lebih eksplisit dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan proyek dan pembelajaran lintas disiplin (Kemendikbud, 2022). Kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif siswa sekaligus memperkuat nilai-nilai Pancasila melalui pendidikan yang relevan dan kontekstual.

Media Pembelajaran pada pendidikan abad ke-21 merupakan media yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media untuk belajar (Fauziyah & Nugroho, 2023). Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, siswa, dan bahan ajar (Sanaky, 2013). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu penting yang mempermudah penyampaian materi yang sulit dijelaskan secara lisan (Rahmadhani et al., 2021; Putri et al., 2020). AECT (1979) mendefinisikan media sebagai saluran untuk menyampaikan informasi, sesuai dengan konsep teknologi pendidikan yang bertujuan memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja (Mahadewi, 2014). Penggunaan media seharusnya menjadi bagian penting dari pembelajaran, namun sering diabaikan oleh guru yang terlalu fokus pada materi. Padahal, media yang sesuai dapat membantu mengatasi kesalahpahaman siswa akibat perbedaan pengetahuan awal

Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal. Media juga memungkinkan penghematan waktu, mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan daya tarik pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar, mengurangi miskonsepsi, serta menjaga konsistensi informasi. Oleh karena itu, penggunaan media menjadi langkah yang tepat dan bijaksana dalam proses pembelajaran. Media sangat dibutuhkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Febrianti & Oktaviyanti, n.d.). Terlebih lagi, pada jenjang sekolah dasar, keberadaan media sangat penting karena mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Mengingat

pentingnya media sebagai alat bantu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru juga dituntut untuk dapat mengidentifikasi dan memanfaatkan sumber belajar yang paling relevan. Fungsi utama media pembelajaran adalah mendukung kegiatan belajar di kelas, meningkatkan efisiensi, menjaga keterkaitan antara materi dan tujuan pembelajaran, serta membantu siswa dalam memusatkan perhatian. Media juga dapat memperkuat daya ingat siswa karena mampu meningkatkan perhatian dan motivasi mereka terhadap pelajaran (Pitaloka et al., 2021). Namun demikian, penggunaan media tidak terlepas dari kelemahan. Beberapa kendala yang muncul antara lain gangguan konsentrasi siswa, penyampaian materi yang tidak maksimal, dan ketidak efektifan penggunaan media jika jumlah siswa terlalu banyak sementara media yang tersedia terbatas. Hal ini juga berpotensi menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Dalam praktik pembelajaran sebelumnya, seorang guru menyampaikan bahwa salah satu tantangan utama adalah dalam mengajarkan materi Pancasila. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi karena terlalu padat, dan penjelasan lisan maupun penggunaan buku saja dirasa kurang efektif (Rahmadhani et al., 2021).

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar, tetapi juga berperan dalam membentuk kondisi dan lingkungan belajar yang diatur oleh guru (Suryani & Agung S, 2012). Menurut Sanaky (2013), media pembelajaran dapat merangsang indera, menghadirkan objek nyata atau menirunya, mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, menyamakan persepsi, serta mengatasi kendala terkait waktu, tempat, jumlah, dan jarak. Media juga memungkinkan pengulangan materi yang telah

dipelajari, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berbeda dengan pandangan yang mengaitkan fungsi media berdasarkan jenisnya, Yazid et al. (2020) menyatakan bahwa fungsi media lebih ditentukan oleh penggunaannya, baik secara individu maupun kelompok. Tiga fungsi utama media pembelajaran menurut pandangan ini adalah: (1) menstimulasi minat dan aktivitas belajar, (2) menyampaikan informasi, dan (3) memberikan arahan. Secara keseluruhan, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang mendukung proses pembelajaran di kelas, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam pemilihannya.

Sebagai alternatif media dalam pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila, salah satu pilihan yang dapat digunakan adalah media “PAPA LIA”. Media ini memungkinkan siswa untuk bermain sambil belajar, mencocokkan simbol dan sila-sila Pancasila, baik secara individu maupun kelompok. Metode ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi bangsa harus diinternalisasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki semangat kebinekaan global, gotong royong, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas. Di tingkat satuan pendidikan, pembelajaran Pendidikan Pancasila diterapkan melalui praktik kewarganegaraan yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen terhadap keutuhan Negara

Kesatuan Republik Indonesia (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Namun demikian, dalam praktiknya, materi Pendidikan Pancasila sering kali disampaikan secara teoritis dan abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa (Lubis et al., 2020).

Pendidikan Pancasila adalah upaya untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada siswa sebagai pedoman hidup berbangsa dan bernegara. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk generasi muda yang memiliki moral, etika, dan wawasan kebangsaan. Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan karakter yang berorientasi pada pembentukan warga negara yang berintegritas dan berjiwa nasionalis. Pendidikan Pancasila menjadi semakin penting dalam era globalisasi untuk menjaga keutuhan bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, serta membangun toleransi dalam masyarakat yang majemuk. Simbol Pancasila adalah representasi visual dari kelima sila dalam Pancasila. Setiap simbol memiliki makna filosofis yang mencerminkan nilai-nilai yang ingin diwujudkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Penelitian tentang pengembangan media Pancasila telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dengan berbagai pendekatan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Widiana & Sa'diyah, 2023) dengan judul "Pengembangan Media Papan Pancasila Pintar (Papatar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Madrasah Ibtidayah". Penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengembangkan media pembelajaran konkret

berupa papan Pancasila, namun memiliki perbedaan pada desain dan cara bermain yang digunakan. Media ini memanfaatkan papan tulis dengan cara bermain yang menyerupai monopoli. Selain itu, penelitian ini berfokus pada siswa kelas 2 SD yang membedakannya dari penelitian lain.

Penelitian lainnya dilakukan oleh (hani et al., 2024) dengan judul "Pengembangan Papan Pintar Pancasila Bebas Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Ppkn Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila SDN Tlupu Kota Blitar". Penelitian ini juga mengembangkan media pembelajaran berupa papan Pancasila, namun menggunakan pendekatan permainan tradisional, yaitu permainan bintang. Selain itu, penelitian ini menonjolkan penguatan profil pelajar Pancasila sebagai salah satu tujuan utamanya, berbeda dengan penelitian lain yang lebih terfokus pada aspek pengembangan media pembelajaran.

Peneliti yang relevan terakhir adalah penelitian oleh (Pramtasari, 2021) dengan judul "Media Papan Pitar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payman Ngajuk" juga menunjukkan kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran papan Pancasila. Namun, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 sekolah dasar dan menggunakan jenis (PTK). Fokusnya adalah meningkatkan hasil belajar melalui intervensi berbasis media pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Perbedaan-perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun berbasis pada konsep media papan Pancasila, setiap penelitian memiliki keunikan dalam pendekatan, desain, dan tujuan akhir.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang kongkret yang di beri nama (Papa Lia) Papan pintar pancasila. Dengan ukuran 100 x 70 cm untuk memudahkan peserta didik dalam melihat media secara jelas. Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk membangun semangat belajar dan minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran, serta mejadikan suasana kelas aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gunungsari 01 Kota Batu, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, guru belum memanfaatkan media atau perangkat pembelajaran kongkret yang dikreasikan secara menarik. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang fokus saat mengikuti pembelajaran, dan sarana penunjang pembelajaran masih belum memadai. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif, sehingga hasil belajar peserta didik belum optimal. Guru juga mengungkapkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kebingungan ketika pembelajaran tidak disertai dengan contoh nyata atau benda kongkret.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya adalah media PAPA LIA (Papan Pintar Pancasila). Media ini dirancang untuk menjadi sarana pembelajaran yang mendukung dan dapat digunakan dalam jangka panjang guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Diharapkan, dengan adanya media ini, peserta didik akan memiliki wawasan yang lebih luas, lebih termotivasi, serta aktif dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media Papan Pintar Pancasila (PAPA LIA) untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Media ini diterapkan di kelas I SDN Gunungsari 01 Kota Batu dan dirancang dengan tampilan yang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian dan minat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pernyataan tersebut diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru kelas I di SDN Gunungsari 01 Kota Batu, yang menyampaikan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik simbol-simbol Pancasila untuk kelas I sekolah dasar.

Guru juga mengungkapkan bahwa masih terdapat banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi simbol dan sila-sila Pancasila, sehingga perlu diajarkan kembali menggunakan media yang lebih mudah dipahami. Hal ini diperparah dengan kondisi sebagian peserta didik yang belum lancar membaca atau hanya mampu mengenali suku kata dasar. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih konkret dan sederhana agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas I.

Peneliti juga ingin mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi simbol dan sila-sila Pancasila ketika proses pembelajaran didukung oleh media Papan Pintar Pancasila (PAPA LIA), serta bagaimana

respon mereka terhadap penggunaan media tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *PAPA LIA* sebagai sarana bantu mengajar yang dapat mendukung dan memotivasi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, khususnya pada materi Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian, penelitian ini mengambil judul **"Pengembangan Media (PAPA LIA) Papan Pintar Pancasila pada Materi Simbol dan Sila-Sila Pancasila Kelas I Sekolah Dasar."**

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah: "Bagaimana proses pengembangan media (PAPA LIA) Papan Pitar Pancasila pada materi simbol dan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas I sekolah dasar?"

C. TUJUAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi simbol dan sila-sila Pancasila pada kelas I sekolah dasar melalui penggunaan media pembelajaran **PAPA LIA** (Papan Pintar Pancasila).

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DI HARAPKAN

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik, berikut adalah rancangan media *PAPA LIA* (Papan Pintar Pancasila):

1. Konten

Media (Papa Lia) Papan Pintar Pancasila disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian sebagai berikut:

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Fase A Elemen : Pancasila

Peserta didik mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol serta sila-sila dalam lambang Garuda Pancasila, menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, serta mengenal para perumus Pancasila.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Peserta didik mampu mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang Garuda

c. Indikator

- 1) Peserta didik mampu mengenal simbol & sila-sila Pancasila dalam lambang Garuda dengan benar (C1)
- 2) Peserta didik mampu menceritakan simbol & sila-sila Pancasila dalam lambang Garuda dengan baik (C2)
- 3) Peserta didik mampu mengidentifikasi simbol & sila Pancasila dalam lambang Pancasila dengan benar (C2)

- 4) Peserta didik mampu menentukan simbol & sila-sila Pancasila dalam lambang Garuda dengan benar(C3)

2. Konstruksi

Media PAPA LIA yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 1. Media ini dirancang sesuai dengan materi Kurikulum Merdeka yang berfokus pada simbol dan sila-sila Pancasila. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui metode bermain sambil belajar. Dalam permainan ini, peserta didik harus membentuk deretan panjang, dengan pemain pertama adalah peserta didik di urutan awal. Beberapa peserta didik akan menyusun potongan simbol & sila-sila Garuda Pancasila, sementara yang lain menjawab kartu pertanyaan mengenai simbol dan sila-sila Pancasila.

E. MANFAAT PENELITIAN & PENGEMBANGAN

Manfaat dari penelitian dan pengembangan media (Papa Lia) papan pintar Pancasila pada materi simbol dan sila-sila Pancasila kelas 1 sekolah dasar adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi pengetahuan terkait proses dan cara dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik : manfaat dari media (Papa Lia) papan pintar Pancasila ini bagi peserta didik adalah dapat membantu peserta didik

dalam memahami simbol dan sila-sila pancasila pada mata pelajaran Pendidikan pancasila.

- b. Bagi guru : manfaat dari media (Papa Lia) papan pintar pancasila ini bagi guru adalah dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi simbol dan sila-sila pancasila pada mata pelajaran Pendidikan pancasila dengan cara yang lebih menarik.
- c. Bagi peneliti : manfaat dari media (Papa Lia) papan pintar pancasila ini bagi peneliti adalah mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media (Papa Lia) Papan Pintar Pancasila adalah sebagai media pembelajaran yang terbuat dari *playwood* berukuran 100x70 cm, yang berfungsi sebagai alat edukatif, khususnya untuk materi simbol & sila-sila pancasila.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. SDN Gunungsari 01 Kota Batu sudah menggunakan kurikulum merdeka
 - b. Media ini menggunakan bahan dari *playwood*
2. . Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran (Papa Lia) Papan pintar pancasila ini terbatas hanya untuk materi Pendidikan Pancasila saja
 - b. Media (Papa Lia) ini hanya dapat digunakan pada kelas 1 saja

G. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional pada penelitian pengembangan pembelajaran :

1. Pengembangan media adalah proses yang dilakukan peneliti untuk menciptakan atau memperbaiki produk bahan ajar agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Media pembelajaran *Papa Lia* Papan Pintar Pancasila adalah media yang terbuat dari kayu dan plywood, sehingga lebih kuat dan tahan lama.
3. Pengenalan simbol dan sila-sila Pancasila menggunakan bahan busa tebal yang dilapisi stiker bergambar simbol dan sila Pancasila.

