

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan adanya perkembangan pendidikan yang semakin maju diperlukan juga inovasi-inovasi agar tidak tertinggal dengan adanya perubahan-perubahan. Maka dari itu inovasi dalam pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan bervariasi. Inovasi dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang semenarik mungkin sehingga penyampaian materi bisa dilakukan dengan lancar. Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai pendidik untuk membantu dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan bisa dimengerti dengan baik oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri sangat disarankan dalam proses pembelajaran terlebih ketika materi yang akan diajarkan sulit dimengerti oleh siswa.

Sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran, media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar fokus siswa bisa teralihkan ke materi yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta membangkitkan motivasi belajar siswa (Magdalena, Ina, dkk. : 2021, 319). Selain itu penggunaan media pembelajaran juga akan menyingkat materi yang terlalu banyak menjadi lebih sedikit dan memudahkan pendidik dalam penyampaian materi dan juga pemahaman siswa. Media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai media dalam membentuk karakter siswa. Dengan media pembelajaran akan membuat siswa lebih fokus dan lebih menyukai cara penyampaian sebuah materi. Pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran akan membuat suasana belajar menjadi lebih aktif daripada tidak

menggunakan media pembelajaran. Menurut Lemi Indriyani (2019: 19) media sangat bermanfaat dan juga berguna dalam proses jalannya suatu pendidikan karena dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur, dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan. Terlebih untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila tidak cukup hanya dengan memberikan pemaparan saja, namun siswa juga perlu diajak untuk berkreasi dan berpikir kritis. Untuk menjawab hal tersebut perlu adanya media yang bisa membuat siswa terkesan dan juga ikut dalam menggunakan media yang dipakai salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media yang bergambar atau menggunakan media pembelajaran dengan bentuk atau konsep permainan yang relevan dengan siswa. Terlebih dalam memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai yang terkandung pada sila Pancasila yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran juga harus didasari dengan karakteristik siswa dan juga relevan dengan keseharian siswa.

Berdasarkan dari hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti terhadap 25 siswa di SDN Sarangmeduro Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang, dapat diketahui bahwa 92 % siswa menyukai pembelajaran di dalam kelas dan 8 % siswa tidak menyukai pembelajaran di dalam kelas. Pada poin selanjutnya 68% siswa menyukai belajar secara mandiri dan 32% menyukai belajar berkelompok. Pada poin selanjutnya diperoleh 80% siswa menyukai media pembelajaran ketika belajar dan 20% siswa tidak menyukai media pembelajar. Kemudian pada poin selanjutnya 16% siswa menyukai media pembelajaran multimedia intraktif, 12% menyukai alat peraga, 60% menyukai media permainan, dan 12% menyukai media pembelajaran lainnya. Pada poin selanjutnya 80% siswa setuju bahwa media pembelajaran membantu

memahami materi yang disampaikan dan 20% siswa tidak setuju dengan media pembelajaran membantu memahami materi yang disampaikan. Pada poin selanjutnya 80% siswa menyukai permainan selain dari smartphone/HP dan 20% tidak menyukai permainan selain dari smartphone/HP. Pada poin selanjutnya terdapat 88% siswa menyukai media pembelajaran yang bisa dicoba dan 12% tidak menyukai media pembelajaran yang bisa dicoba sendiri. lalu pada poin selanjutnya 84% siswa pernah mencoba media pembelajaran yang dibawa oleh guru dan 16% tidak pernah mencoba media pembelajaran yang dibawa oleh guru. Pada poin selanjutnya 96% siswa setuju bahwa media pembelajaran dari guru menyenangkan dan 4% siswa tidak setuju bahwa media pembelajaran dari guru menyenangkan. Kemudian pada poin selanjutnya 88% siswa menyukai media pembelajaran yang bergambar dan 12% tidak menyukai media pembelajaran yang bergambar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket kebutuhan siswa disimpulkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara langsung seperti halnya sebuah permainan dan memiliki tampilan yang menarik atau bergambar untuk memudahkan siswa dalam memahami konteks yang dibahas.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara kepada guru kelas V di SDN Sarangmeduro menunjukkan bahwa : (1) media pembelajaran yang digunakan pada kelas V SDN Sarangmeduro adalah Video dari Youtube, dan juga gambar. Hal ini terlihat di salah satu bagian tembok kelas dimana media gambar yang digunakan diletakkan. (2) respon siswa ketika dalam kegiatan pembelajaran juga menunjukkan respon yang baik dan antusias. Dan biasanya siswa juga diminta sesekali untuk maju kedepan (3) media pembelajaran yang digunakan juga hanya pada mata pelajaran tertentu saja, seperti pada mata pelajaran IPA, MTK, Bahasa Indonesia. (4) sarana dan

juga prasarana di SDN Sarangmeduro juga mendukung untuk alat bantu dalam kegiatan pembelajaran seperti adanya wifi dan juga ruang untuk komputer. (5) guru menggunakan sarana dan juga prasarana yang ada di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran seperti akses internet dan juga alat printer untuk mencetak. (6) guru biasanya mengembangkan media pembelajaran secara pribadi. (7) siswa lebih tertarik ketika guru menggunakan media pembelajaran. (8) kendala yang dialami pada saat penggunaan media pembelajaran biasanya jaringan internet yang tidak terlalu bagus dan juga seringnya mati lampu. (9) siswa menyukai kegiatan pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara langsung atau menggunakan media yang bisa siswa coba sendiri. (10) mata pelajaran yang sulit bagi siswa adalah matematika, IPS, PPKn. Selain itu pada hasil belajar siswa ditemukan bahwasanya ketuntasan belajar secara klasikal pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila menunjukkan presentase 60%. Menurut Depdiknas (2004) dalam Bahar dan Afdholi (2019: 7) ketuntasan belajar siswa dapat diukur apabila siswa mencapai 75% secara klasikal. Rendahnya presentase ketuntasan klasikal hanya ditemukan pada mata pelajaran PPKn di tema 1 dengan materi nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan juga angket, upaya yang dilakukan oleh peneliti sebagai solusi dari permasalahan di atas yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa seperti halnya menggunakan gambar dan juga media pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara langsung atau dalam bentuk sebuah permainan. Media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam penyampaian materi ke siswa. selain itu dengan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) ini dapat menarik minat siswa agar siswa dapat

bersemangat dan juga menjadi fokus saat kegiatan belajar mengajar. Diharapkan juga dengan adanya media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) ini akan membuat siswa menjadi lebih paham dan mengerti materi yang disampaikan karena siswa disini akan memiliki pengalaman belajar yang lebih bervariasi dengan media permainan.

Hasil penelitian terdahulu yang terkait penelitian pengembangan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila ditemukan pada penelitian dari Eni Harjanti, Iin Purnamasari, Sumarno (2022) yang berjudul “Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD”. Hasil perolehan data yang diperoleh dari hasil analisis ahli media yaitu didapatkan skor materi dan isi 80% sedangkan pada proses pembelajaran 93,3% dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,6. Kemudian didapatkan skor substansial 100%, validasi ahli media dinyatakan sangat baik atau layak dengan rata-rata presentase 93,7%. Dan uji coba kepraktisan media didapatkan skor 96,19% dari hasil Analisa 21 siswa.

Penelitian kedua yang terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila ditemukan pada penelitian dari Soffy Nur Haninda & Hendrik Pandu Paksi (2022), pada penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media KARGO (Kartu Bingo) Pancasila yang bermuatan pada materi nilai Pancasila untuk pembelajaran tatap muka. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang

memiliki hasil uji validasi materi dengan presentase 86,5% dan hasil uji validasi media dengan presentase 89,3%. Kemudian hasil uji validasi materi dan media mendapatkan kategori “sangat baik” sehingga peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran KARGO Pancasila dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kelas V UPT SD Negeri 233 Gresik. Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran KARGO Pancasila mendapatkan nilai rata-rata angket dengan presentase 93,6%, sehingga dapat dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran

Penelitian ketiga yang terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila ditemukan pada penelitian dari Aan Widiyono, joko Minardi, dan Latifah Nuraini (2022) yang berjudul “Pengembangan Diology Water Cycle dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar”. Hasil analisis data diperoleh bahwa; 1) hasil validasi ahli media mendapat nilai sejumlah 136 (90,6%) sehingga dikategorikan sangat valid; 2) Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai sejumlah 65 (86,6%) sehingga dikategorikan sangat layak; 3) Hasil survei karakter Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P4) diperoleh presentase sejumlah 74,7%; 4) dan nilai rata-rata pretest (64%) dan post tes (82%) mencapai peningkatan sejumlah 18%. Hasil ini disimpulkan bahwa produk media diology water cycle ini layak diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas V SD. Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa dan guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus air di kelas V sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro Kabupaten Rembang ini akan dikonsept dengan menyerupai media

pembelajaran yang berbentuk permainan kartu yang mampu menciptakan intraksi antara siswa dan guru dengan komponen di dalamnya menggunakan gambar dan deskripsi singkat. Media pembelajaran ini akan berbentuk sebuah kotak yang nanti akan terdiri 5 kotak kecil di dalamnya untuk meletakkan kartu. Sehingga dalam penggunaanya media pembelajaran ini akan lebih fleksibel digunakan dimana saja karena mudah untuk dibawa. Dengan adanya media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) yang berbentuk permainan kartu ini bukan hanya siswa yang akan mudah mengerti materi yang disampaikan tapi juga akan meningkatkan kreativitas serta mampu berpikir kritis. Sehingga hal ini yang menjadi alasan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SDN Sarangmeduro, Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang. Peneliti mengembangkan media tersebut dikarenakan pentingnya pendidikan berkarakter dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila yang dikemas dengan kreatif dalam bentuk permainan kartu dan akan membuat siswa mampu berpikir kritis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan merupakan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro
2. Media pembelajaran akan berbentuk sebuah permainan kartu dengan menggunakan box.
3. Media pembelajaran yang dibuat akan memuat komponen teks dan juga gambar.

4. Media pembelajaran ini akan berbentuk box dengan ilustrasi Pancasila yang menggambarkan lima sila Pancasila
5. Untuk tampilan kartunya akan menampilkan gambar dan juga deskripsi singkat perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
6. Materi yang dimuat pada media pembelajaran ini adalah tentang nilai-nilai sila Pancasila pada kehidupan sehari-hari
7. Kartu yang ada akan disesuaikan dengan kebutuhan di dalam kelas.
8. Kartu akan terdiri dari 25 kartu yang berisikan deskripsi dan juga gambar tentang perilaku sehari-hari yang sesuai dengan sila Pancasila.
9. Terdapat 5 kartu yang hanya menampilkan lambang Pancasila saja tanpa berisikan deskripsi.
10. Ukuran kartunya yaitu 6 cm x 10 cm
11. Ukuran box besar yaitu 25 cm x 40 cm
12. Ukuran box kecil yaitu 6,5 cm x 9 cm

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki batasan produk yang dihasilkan untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Dengan mengembangkan produk yang peneliti kembangkan. Adapun batasan penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) untuk membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila pada kelas V SDN Sarangmeduro.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan akan berbentuk sebuah permainan kartu yang bisa dimainkan semua siswa.

3. Materi yang dimuat yaitu mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalam sila Pancasila.
4. Subjek uji coba dilakukan pada siswa kelas V SDN Sarangmeduro Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.
5. Aspek penilaian pada penelitian ini dibatasi hanya pada penilaian kognitif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

Siswa bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif, partisipatif serta akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Kemudian akan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta akan terbentuknya karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

2. Bagi Guru

Guru bisa menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga bisa

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan bahan referensi untuk memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dan juga menambah pengetahuan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan dan menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian berikutnya.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu dalam menyampaikan materi ke siswa agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Media pembelajaran juga membantu guru untuk membuat suasana belajar yang bervariasi. Dengan media pembelajaran diharapkan nantinya siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

2. Nilai-nilai Pancasila

Pancasila merupakan rumusan dan juga pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Sebagai warga negara Indonesia nilai-nilai Pancasila harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam pergaulan maupun dalam masyarakat. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yaitu sila pertama Pancasila ketuhanan Yang Maha Esa mengandung nilai ketuhanan, sila kedua Pancasila kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung nilai kemanusiaan, sila ketiga Pancasila persatuan Indonesia mengandung nilai persatuan, sila keempat Pancasila, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan mengandung nilai kerakyatan, dan sila kelima Pancasila keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia mengandung nilai keadilan.

3. Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX)

Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) adalah media pembelajaran yang berbentuk sebuah permainan kartu yang berisikan materi mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila. Media ini juga akan menggunakan box yang nantinya digunakan untuk meletakkan kartu yang sesuai dengan Pancasila. Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh semua siswa secara bergantian agar siswa bisa merasakan

pengalaman belajar yang baru. Dengan media pembelajaran ini diharapkan juga akan membantu untuk menumbuhkan karakter siswa.

4. Karakteristik Siswa SD

Karakteristik siswa sekolah dasar yang beragam salah satunya yaitu dipengaruhi oleh lingkungan sekitar siswa. Meskipun ada beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi karakteristik dari siswa, seperti halnya faktor keturunan. Bagi para guru sangat penting untuk mengetahui karakteristik siswanya. Yang mana dengan mengetahui karakteristik dari siswanya seorang guru akan dengan mudah dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Menurut mutia (2021:2730) karakteristik siswa sekolah dasar dibagi menjadi empat yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.