

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana menyampaikan pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan sikap, nilai, dan kemampuan berpikir peserta didik agar mampu menghadapi tantangan hidup. Hal ini sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan kemampuan peserta didik secara penuh. Oleh karena itu, proses pendidikan harus didukung oleh sistem pembelajaran yang efektif dan tepat.

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran menjadi pusat dari interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga merupakan suatu proses terencana untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Berdasarkan pendapat Trianto (2024), pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan pendidikan yang dirancang untuk memenuhi tujuan pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang dengan cara yang aktif, partisipatif, dan kontekstual agar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam membentuk bakat peserta didik sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini memuat nilai-nilai nasional yang penting untuk ditanamkan sejak usia dini, termasuk nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Kemendikbud, 2022). Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai dasar negara, tetapi juga menghayati dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, implementasi pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi beberapa kendala, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang tidak sepenuhnya mencerminkan semangat Kurikulum Merdeka. Metode konvensional, seperti ceramah dan sesi tanya jawab pasif masih banyak digunakan, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi, terutama ketika mempelajari mata pelajaran abstrak seperti nilai-nilai nasional dan keragaman sosial (Syafi'e dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Keleyan 4, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas pada papan tulis, buku paket, dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS). Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, keterlibatan peserta didik terlihat belum optimal, ditandai dengan rendahnya partisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan tanya jawab. Selain itu, fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti *LCD proyektor* tersedia, namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Hasil wawancara dengan Ibu Amimah Lailatul Nurfaidah, S.Pd., selaku wali kelas IV UPTD SDN Keleyan 4 pada tanggal 15 Juli 2025, menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Kurikulum Merdeka. Namun demikian, guru menyampaikan bahwa masih terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru cenderung menggunakan metode konvensional karena keterbatasan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai kebangsaan dan keberagaman sosial.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik yang disebarkan kepada peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 4, diperoleh informasi bahwa sebanyak 66,7% peserta didik merasa pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik apabila hanya disampaikan melalui ceramah dan penggunaan buku teks. Sebanyak 100% atau 24 peserta didik menyatakan tertarik pada pembelajaran yang melibatkan media visual dan aktivitas bermain. Mereka menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis permainan (*game*) yang memungkinkan belajar sambil bermain. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang menunjukkan rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih bersifat konvensional, serta adanya kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan, diperlukan alternatif solusi berupa media pembelajaran yang

interaktif dan inovatif. Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai kebangsaan dan keberagaman sosial, melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penggabungan antara literasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipadu dengan penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang dapat beradaptasi dan kontekstual. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menjelajahi materi sesuai dengan minat dan kemampuannya (Zahir dkk., 2022), serta memotivasi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata di kehidupan sehari-hari (Inayati, 2022). Dengan demikian, paradigma pembelajaran berpindah dari pendekatan satu arah ke pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada makna. Situasi ini mengharuskan guru untuk lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi demi menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Indarta dkk., 2022).

Salah satu cara untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan. Media pembelajaran memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, tidak hanya sebagai media visual tetapi juga dalam memotivasi peserta didik untuk belajar. Menurut Hamalik, dalam Wahyuningtyas (2020), media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar baru dan melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat menyajikan materi

secara jelas, mempermudah pemahaman, dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran yang dinilai relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik adalah *game* edukasi digital berbasis permainan monopoli. *Game* edukasi merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain (*learning by playing*), yang berdampak pada meningkatnya motivasi dan keterlibatan belajar (Hermawan, 2013). Permainan monopoli dipilih karena telah familiar di kalangan peserta didik sekolah dasar, memiliki aturan permainan yang sederhana, serta dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran (Siskawati, 2016; Fitriyawany, 2013). Selain itu, pengembangan monopoli dalam bentuk digital memberikan keunggulan berupa tampilan visual yang lebih menarik, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik pada era digital (*digital native*).

Pemilihan permainan monopoli sebagai media pembelajaran juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu dari berbagai jenis metode penelitian. Penelitian pengembangan oleh Tika dkk. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Verera C. Arifiani dkk. (2017) serta Gita P. Isyafiani dkk. (2023) membuktikan bahwa *game* monopoli digital mampu meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Nurhayati dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli efektif meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kebosanan peserta didik sekolah dasar, sedangkan penelitian

kuantitatif oleh Maulyda dkk. (2020) menunjukkan bahwa media monopoli memperoleh kategori valid dan praktis berdasarkan hasil uji coba. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa *game* edukasi monopoli digital merupakan alternatif solusi yang relevan, efektif, dan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan *Game* Edukasi Monopoli Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SDN Keleyan 4”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah dari penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan *game* edukasi monopoli digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di UPTD SDN Keleyan 4?
2. Bagaimanakah kepraktisan *game* edukasi monopoli digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di UPTD SDN Keleyan 4?
3. Bagaimanakah keefektifan *game* edukasi monopoli digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di UPTD SDN Keleyan 4?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *game* edukasi monopoli digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di UPTD SDN Keleyan 4 yang valid ditinjau dari validator ahli media, ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa.

2. Untuk mengembangkan *game* edukasi monopoli digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di UPTD SDN Keleyan 4 yang praktis ditinjau dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.
3. Untuk mengembangkan *game* edukasi monopoli digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di UPTD SDN Keleyan 4 yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk akhir dari penelitian ini adalah permainan edukasi Monopoli digital praktis dengan tema "Kesadaran Lingkungan". Permainan edukasi Monopoli digital ini dibuat menggunakan Adobe Animate, sebuah aplikasi berbasis laptop, untuk memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik. Permainan edukasi ini mencakup animasi yang menarik dan berwarna-warni, ilustrasi pendukung, petunjuk cara menggunakan permainan Monopoli, dan tes berbasis permainan yang dapat dijawab dan diselesaikan peserta didik sambil bermain.

Adapun spesifikasi *game* edukasi monopoli digital berbasis aplikasi dirinci sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berwujud aplikasi *game* edukasi monopoli yang diinstal di laptop ataupun komputer.
2. *Game* edukasi monopoli digital berbasis aplikasi berisi materi tentang keberagaman budaya di Kabupaten Bangkalan sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar pada capaian pembelajaran Membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-teman sesuai

budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaan dilingkungan rumah, sekolah, masyarakat.

3. Tampilan pada *game* edukasi monopoli berbasis aplikasi meliputi pada tampilan pertama berisi judul permainan. Pada tampilan kedua berisi menu profil pengembang, tentang permainan dan cara bermain. Pada tampilan ketiga berisi *game* monopoli yang terdapat soal-soal yang harus diselesaikan, nama pemain, serta skor yang didapat peserta didik saat memainkan *game* tersebut.
4. Pengembangan ini menggunakan perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah Adobe Animate.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini fokus pada mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi monopoli digital berbasis aplikasi yang dapat dimainkan di laptop ataupun komputer untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi keberagaman budaya di Kabupaten Bangkalan.
2. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV UPTD SDN Keleyan 4.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pendidikan Pancasila Bab 1 Menenal Lingkungan Sekitar dengan Capaian Pembelajaran “Membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-teman sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaan dilingkungan rumah, sekolah, masyarakat”.
4. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *game* edukasi monopoli digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar dengan materi keberagaman budaya Kabupaten Bangkalan. Media ini

dikembangkan menggunakan platform Adobe Animate yang memungkinkan penggabungan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan interaksi pengguna dalam satu media pembelajaran

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan supaya dapat menjadi solusi dan memberikan peran untuk mengembangkan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar sehingga menjadi pendukung teori yang dikembangkan dari para ahli untuk penelitian selanjutnya terkait dengan penggunaan media *game* edukasi monopoli.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi Peserta didik

Media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, alat ini juga membantu membuat materi pembelajaran tentang keragaman budaya lebih mudah dipahami..

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang sejenis, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran *game* edukasi monopoli digital.

1.7 Definisi Istilah

1. *Game* Edukasi Monopoli Digital

Game edukasi monopoli digital adalah media pembelajaran yang mengadaptasi permainan monopoli ke dalam format digital dengan memuat materi keragaman budaya Kabupaten Bangkalan. Media ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menjawab soal dan menyelesaikan tantangan yang tersedia pada permainan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Hermawan, 2013; Vikagustanti dkk., 2014).

2. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan peserta didik prinsip-prinsip dasar Pancasila. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila meliputi elemen nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tujuannya adalah untuk meningkatkan karakter peserta didik dengan mendorong mereka untuk mengembangkan toleransi, nasionalisme, dan tanggung jawab sebagai warga negara (Hanafiah, 2023).