

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan dapat mengembangkan potensi peserta didik (Puspita, 2020). Pendidikan juga diartikan sebagai usaha sadar yang dilaksanakan guna memberikan pengalaman belajar pada peserta didik (Muskania & Zulela MS, 2021). Pendidikan yang dilaksanakan manusia tidak terlepas dari usaha yang dilakukan bersama dalam lembaga pada kelompok masyarakat (Triyana, 2021).

Jalur pendidikan yang terdapat di Indonesia yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan dalam suatu lembaga pendidikan (sekolah) pada umumnya. Sekolah merupakan suatu organisasi yang menjalankan proses pendidikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai (Maryati, 2020). Tujuan dari lembaga pendidikan seperti sekolah khususnya sekolah dasar sejatinya adalah untuk membimbing, mengarahkan, dan mendidik anak usia 6-12 tahun dalam suatu ruang kelas yang dipimpin oleh guru dalam mempelajari materi-materi pada kurikulum tingkat sekolah dasar selama enam tahun (Kurniawan, 2015).

Oleh karena itu, kurikulum menunjukkan dasar atau pandangan hidup bangsa dalam pendidikan. Tujuan kehidupan bangsa tersebut dalam pendidikannya ditentukan oleh kurikulum yang dipakai. Dalam pandangan ini, kurikulum menjadi dasar atau pandangan hidup (Lisminia, 2020). Kurikulum

sederhananya merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Dikatakan demikian, karena kurikulum menjadi dasar pelaksanaan proses pembelajaran disekolah. Sudah menjadi acuan bahwa tidak ada proses pembelajaran tanpa kurikulum. Mau ke mana arah pendidikan di Indonesia jika kurikulum tidak adanya kurikulum (Wahyuni, 2019). Kurikulum menjadi bagian integral dari proses pendidikan (Insani, 2019 dalam jurnal Safitri Leni 2022).

Berdasarkan dari laman kemendikbud.go.id, Mendikbud Nadiem Makarim bahwa kurikulum saat ini adalah kurikulum merdeka belajar yang menjelaskan setidaknya tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, yaitu tekonologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar Pancasila. Tentunya poin pertama terkait dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Namun ada hal yang menarik yaitu di poin 2 dan 3, utamanya terkait dengan Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila terdapat adanya penguatan keberagaman sebagai esensi, berupa “keberagaman minat dan kemampuan yang dimiliki siswa menjadi alasan paling kuat agar pengukuran kinerja siswa tidak boleh dinilai hanya menggunakan angka-angka pencapaian akademik, tetapi juga berbagai macam aktivitas lain atau ekstrakurikuler”. Pendidikan Pancasila memuat tentang keberagaman budaya yang sangat penting karena memperkenalkan budaya-budaya yang ada di seluruh bangsa.

Budaya adalah bentuk jamak dari kata budi dan daya yang berarti cipta, karsa dan rasa (Suratman, dkk, 2013:31). Menurut Tylor (Suratman, dkk, 2013:31) “budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi

pengetahuan, kepercayaan, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan menurut Edward Burnett Tylor (dalam Christeward Alus,2014) adalah sesuatu yang kompleks dari pengetahuan, moral, kepercayaan, seni, adat istiadat hukum, dan kebiasaan lainnya yang didapat dari manusia sebagai anggota masyarakat. keberagaman budaya ini lah yang harus dilestarikan dan diperkenalkan pada generasi bangsa agar memiliki nilai nasionalisme.

Guru diharuskan mampu kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, selain itu ada project kelas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga membuat siswa tertantang untuk belajar. Sehingga dalam kurikulum sebelumnya ternyata masih kurang dilihat dari hasil penelitian (Wahyuni, dkk. 2019) bahwa guru mengalami kesulitan dalam implementasi Kurikulum 2013 dalam hal penyusunan RPP, implementasi pembelajaran saintifik, dan penilaian pembelajaran sehingga perlunya reformasi kurikulum yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil kajian dari (Maladerita, dkk. 2021) yang menjelaskan bahwa dalam penerapan Kurikulum 2013 terlalu rumit dalam hal penerapan. Sehingga pemerintah mencetuskan yaitu kurikulum merdeka. Namun, setelah dijalankannya kurikulum merdeka ternyata dari ditemukannya hasil penelitian dari (Nyoman, dkk. 2020) bahwa pemahaman guru dalam penerapan Kurikulum Merdeka masih dalam kategori cukup, dan perlu adanya pengembangan terkait media pembelajaran.

Adapun kendala yang dihadapi oleh guru PKn diantaranya adalah kualitas guru yang masih rendah, kurikulum yang selalu berubah dan jam belajar sangat kurang, fasilitas media masih sangat kurang, dan kesejahteraan Guru Pendidikan Pancasila yang masih rendah (Bego et al., 2016). Permasalahan lain yang ditemukan dari studi dokumentasi, masalah yang dihadapi guru Pendidikan Pancasila diantaranya guru kurang variatif dalam menggunakan model ataupun media pembelajaran, guru belum melibatkan siswa dalam menggunakan alat peraga, guru kesulitan dalam mengondisikan kelas, guru kurang memotivasi siswa (Arum Perwitasari, 2014).

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan salah satu guru penggerak yaitu I Komang Muliantara, M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 4 Bebetin yang sudah menjalankan kurikulum merdeka mengatakan bahwa dalam muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hanya ada buku pegangan guru, dalam muatan tersebut berbasis aktivitas yang artinya guru menyiapkan suatu pembelajaran dengan menggunakan media atau lingkungan sekitar sebagai proses pembelajaran siswa. Namun, banyak guru yang baru menjalankannya belum memiliki media dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilannya sehingga kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai (Aini, 2019). Era sekarang, pembelajaran sudah tidak hanya guru sebagai sumber namun dari berbagai sudut salah satunya dengan variasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam

bentuk kartu permainan yang bisa siswa mainkan kapanpun dan dimanapun. Perlu ditekankan lagi, Kurikulum merdeka menitik beratkan pada kebebasan siswa dalam menemukan sumber ilmu dengan beragam konten yang lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep atau menekankan pada pelaksanaan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan menguatkan kompetensi siswa. Maka dari itu untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah perlu adanya inovasi media dan model pembelajaran yang dapat menyajikan materi dengan keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Sehingga dalam hal ini media dan model pembelajaran sangat penting dalam proses penyampaian materi dalam muatan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan terutama untuk sekolah-sekolah yang baru saja menjalankan kurikulum merdeka. Contohnya di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjarasem, yang bertempat di Desa Banjarasem, Kecamatan Seririt. Kabupaten Buleleng Bali. Baru saja memulai penerapan kurikulum merdeka yang dilaksanakan pada tingkatan kelas 1 dan 4 dimana jumlah siswa kelas 4 adalah 34 orang. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas IV diperoleh juga bahwa 1) masih banyak siswa yang kurang berminat dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, 2) siswa cenderung cepat merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran, 3) kurangnya media pendukung proses belajarnya siswa.

Penggunaan media dan model dalam proses pembelajaran merupakan alat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami dengan mudah sehingga mampu menghilangkan kebosanan dalam belajar. Maka dengan itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran

kuartet kartu dan model *picture and picture* yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan pembelajaran berbantuan kuartet kartu dan model *picture and picture* ini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Media kuartet kartu ini adalah inspirasi dari permainan kartu zaman dulu. Hanya saja dalam media pembelajaran memuat informasi materi keberagaman budaya, yang dapat dimainkan dengan 4-5 orang. Terdapat setiap 4 potongan kartu yang saling menyambung terkait informasi materinya. Dan kartu ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan panduan yang ada. Serta penggunaan model *picture and picture* membantu proses pembelajaran dalam mengaplikasikan media kuartet kartu. Sehingga dari latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantuan Panduan Model *Picture And Picture* Pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran model pembelajaran masih kurang inovatif dan kreatif.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan diri.
3. Minat siswa untuk mengetahui informasi baru masih terbatas atau kurang.
4. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap muatan Pendidikan Pancasila
5. Penggunaan media pada proses pembelajaran masih sangat terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini difokuskan terhadap aspek hasil belajar siswa dalam materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar dan penelitian ini hanya dilakukan di dalam kelas. melalui pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture*.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar?.
2. Bagaimana validitas media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar?.
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar?.
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar?.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar.

2. Untuk menghasilkan validitas media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk menghasilkan kepraktisan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar.
4. Untuk menghasilkan efektivitas media pembelajaran kartu kuartet rancangan berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan Pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar untuk kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan model dan media pembelajaran kuartet kartu dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran kuartet kartu berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Di Lingkungan Sekitar Untuk

Kelas IV Sekolah Dasar. Serta masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis hasil penelitian ini, dapat ditinjau dari berbagai pihak, yaitu:

1) Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai salah satu acuan atau pertimbangan guru dalam membuat proses pembelajaran dengan Model pembelajaran *Picture And Picture* Materi Keberagaman Budaya Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

2) Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam muatan Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan. Disamping itu diharapkan proses pembelajaran yang menggunakan model *picture and picture* dan media pembelajaran kuartet kartu ini khususnya pada materi keberagaman budaya dilingkungan sekitar muatan Pendidikan Pancasila membuat siswa memiliki minat untuk semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan aktivitas pembelajaran yang berbantuan Pengembangan Media Kuartet Kartu Berbantuan Model *Picture And Picture* Pada Muatan Pendidikan Pancasila.

4) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi peneliti lain yaitu menjadi bahan acuan atau kajian pustaka untuk melakukan penelitian pengembangan sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran kuartet kartu berbantuan panduan model picture and picture yang diharapkan dapat memberikan poin-poin materi dan pemahaman siswa melalui gambar yang disediakan. Berikut ini adalah spesifikasi produknya. Proses pembelajaran yang dibuat menggambarkan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kuartet kartu berbantuan model pembelajaran yang dikembangkan berbantuan dapat menghasilkan modul ajar dan media kartu dan menghasilkan hasil belajar siswa. Adapun spesifikasi dalam mengembangkan produk yang diharapkan adalah sebagai berikut yaitu dibuat menggunakan kertas hvs berbentuk portrait bertulisan times new roman yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Kuartet kartu merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang berbentuk kartu memuat gambar dan informasi yang dirancang untuk meningkatkan aspek meningkatkan interaksi, menimbulkan gairah belajar dan keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Kuartet kartu terdiri dari satu sisi, yaitu pada paling atas berisi keterangan dari inti materi dan paling bawahnya berisi terkait dengan spesifikasi dari gambar yang dibawahnya. Kemudian di bawahnya berisikan sedikit informasi terkait informasi atau keterangan dari gambar tersebut. Spesifikasi dalam mengembangkan produk yang diharapkan yaitu:

1. Media kuartet kartu dilengkapi dengan informasi petunjuk penggunaan media, untuk memudahkan peserta didik ataupun guru dalam menggunakannya.
2. Media ini dibuat menggunakan kertas art paper atau kertas foto
3. Berbentuk persegi panjang yang berukuran yaitu : 8 cm x 12 cm, dengan jumlah 36 kartu
4. Setiap 4 kartu yang berkaitan memiliki warna yang berbeda sesuai dengan penjelasan materi.
5. Kuartet kartu dibuat disesuaikan dengan keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar.



Gambar 1.1. Contoh Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1.8 Pentingnya Pengembangan

Usaha yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar. Namun proses pembelajaran yang dilakukan disekolah khususnya pada materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar kurang bervariasi dan guru juga belum optimal menggunakan media dan model pembelajaran, sehingga berdampak juga pada rendahnya hasil belajar. Sehingga penting dilakukan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbantuan panduan model *picture and picture* pada muatan pendidikan pancasila materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Dengan pengembangan panduan model yang berbantuan media ini diharapkan dapat membantu guru memberikan proses pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sekaligus mengembangkan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan panduan model *picture and picture* berbantuan media kartu kuartet Pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya Di Lingkungan Sekitar ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- 1) Siswa kelas IV di SD Negeri 2 Banjarasem, kecamatan Seririt, memiliki karakteristik gemar bermain dan memiliki rasa ketertarikan pada sesuatu hal yang baru.
- 2) Siswa kelas IV di SD Negeri 2 Banjarasem, kecamatan Seririt, menggunakan kurikulum merdeka, sehingga membutuhkan panduan model dan media pembelajaran.
- 3) Panduan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media kartu kuartet diyakini dapat meningkatkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- 4) Proses pembelajaran yang berbantuan media pembelajaran Kartu Kuartet pada materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar muatan Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran berbantuan media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan hanya dibuat berdasarkan materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar dalam muatan pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

- 2) Proses pembelajaran berbantuan media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan hanya dirancang untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Namun, dapat digunakan kelas lain, karena dalam sudah dicantumkan panduan penggunaannya.
- 3) Pengembangan panduan model *picture and picture* berbantuan media kartu kuartet pada interaksi guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Banjarasem, Kecamatan Seririt. Artinya, hasil penelitian pengembangan ini hanya ditujukan untuk guru dan siswa dalam satu sekolah tersebut.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberi batas-batas pada istilah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber atau media belajar pada lingkungan belajar.
2. Model *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan pada media gambar yang diurutkan dan dipasangkan.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki fungsi untuk membantu guru menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga siswa memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

4. Kartu Kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang telah tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut.
5. Model Penelitian ADDIE adalah salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, diantaranya analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

