

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang semula dikenal dalam Kurikulum 2006 (Japar, 2020). Pembelajaran PPKn di SD saat ini terbagi menjadi dua jenis yaitu berdasarkan kurikulum Merdeka untuk siswa kelas I, II, IV, dan V sedangkan di kelas III dan VI menggunakan kurikulum 13. Perbedaan kurikulum di dalam pembelajaran muatan PPKn tidak merubah maksud dan tujuan utama di dalamnya, yaitu bertujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya tentang menjadi warga negara yang baik di samping aspek nilai dan moral (Lestari & I Nengah Suastika, 2021). Dalam lingkup sosial Pembelajaran PPKn sangat penting untuk diimplentasikan, yang mana Indonesia merupakan negara yang beragam dari segala aspek baik suku, agama, budaya serta adat istiadat yang beragam hal itu menjadi tantangan bagi setiap orang untuk dapat menjadi satu dalam segala perbedaan yang ada.

Penerapan suatu aturan atau nilai bukan hanya dilakukan oleh satu atau dua orang melainkan dari semua individu dari semua kalangan baik muda, remaja maupun orang dewasa karena setiap orang punya hak dan juga kewajiban. Menurut Fristy dkk, (2023) implementasi nilai-nilai Pancasila belum dilakukan secara merata karena di lingkungan sosial masih ditemukan berbagai pelanggaran nilai-

nilai Pancasila seperti menolak pembuatan gereja oleh beberapa kalangan, penutupan tempat ibadah, tauran antar pelajar, melanggar aturan lalu lintas. Adapun menurut Sari dkk, (2022) tindakan pelanggaran mengarang pada tindakan kekerasan di lingkungan sekolah yang dilakukan oleh kalangan muda dengan melakukan tindakan kekerasan yang dilakukan siswa sekolah terhadap temannya.

Melalui hal tersebut perlu adanya tindakan pencegahan yang dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang pentingnya hidup rukun sebagai warga negara yang baik berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 demi kenyamanan dan rasa aman dari semua orang. Upaya yang dapat dilakukan adalah pada pemberian pendidikan PPKn untuk para generasi muda yang begitu penting untuk kemajuan bangsa untuk dapat membekali siswa untuk dapat menjadi pribadi yang berbudi luhur, bertanggung jawab, bermoral dan menjadi warga negara yang baik. Salah satunya pada pembelajaran PPKn di kelas III sebagai salah satu mata pelajaran dalam tematik terpadu PPKn bertujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima peserta didik sebatas produk hafalan.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan “PPKn sebagai mata pelajaran wajib yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan dengan tujuan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan nasionalisme sesuai nilai Pancasila dan UUD 1945” (Asep Hernawan Herry & Andriyani, 2014). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan siswa menjadi manusia yang

memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia Kemendikbud (Alkaf dkk., 2021).

Melalui penjelasan tersebut muatan materi PPKn begitu penting diberikan kepada siswa SD, karena di dalamnya mencakup pentingnya menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta cinta tanah air bagi siswa yang akan di implementasikan dalam kehidupan di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PPKn yang begitu penting untuk dibelajarkan kepada seluruh kalangan yang di mulai dari sejak dini dan khususnya di SD, hal tersebut menjadi tantangan bagi semua guru untuk dapat menciptakan siswa yang paham terhadap makna dari setiap materi PPKn yang diajarkan hal itu disebabkan pembelajaran PPKn dijadikan sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan oleh siswa dan tidak memaknai isi di dalamnya. Menurut Angin dkk, (2023) menyatakan kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran PPKn meliputi (1) perhatian mudah teralih saat mengikuti proses pembelajaran PPKn, (2) sulit mengemukakan pendapat saat diskusi, (3) tidak dapat memahami isi bacaan atau materi PPKn, (4) cenderung ceroboh, (5) lambat dalam mengikuti instruksi atau menyelesaikan tugas PPKn, (6) kesulitan mencatat saat guru PPKn menjelaskan materi, (7) kesulitan bekerjasama dengan teman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas III yang dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2023 dengan guru kelas III di SD Negeri 6 Yangapi. Didapatkan hasil dari obeservasi awal yang telah di lakukan yaitu Pertama, Siswa melaksanakan doa bersama di padmasana sebelum pembelajaran di mulai

didampingi oleh guru wali kelas masing-masing. Kedua, siswa senang bermain sebelum guru masuk ke dalam kelas. Ketiga, Guru selalu mengecek kehadiran siswa dan kondisi kelas sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Keempat, pada awal pembelajaran siswa menunjukkan antusias yang baik dengan duduk yang rapi dan mendengarkan siswa, namun memasuki pertengahan pelajaran siswa mulai tidak fokus dan bermain dengan temannya. Kelima, Sarana prasarana di kelas khususnya di kelas III sudah terdapat proyektor yang dapat di gunakan. Keenam, siswa mampu menggunakan *smartphone* namun tidak semua memilikinya atau masih menggunakan milik orang tua.

Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa temuan masalah yang dipaparkan oleh guru kelas III yaitu Pertama, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, guru menyatakan siswa hanya fokus bercanda dengan teman-temannya, serta mengerjakan hal di luar materi pembelajaran seperti menggambar. Kedua, beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, serta siswa cenderung malas untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami karena materi yang terlalu panjang, Ketiga, penggunaan media pembelajaran yang masih minim khususnya pada muatan pelajaran PPKn dan lebih sering menggunakan media yang monoton seperti gambar, papan matematika, video *youtube* dan teks *print out* yang membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Keempat, dalam proses pembelajaran yang menggunakan kuis sering dilakukan namun dilakukan dengan cara yang monoton sehingga siswa tidak merasa tertantang untuk menjawab kuis yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif. Kelima, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya

muatan pelajaran PPKn karena materi yang terlalu panjang dan dianggap sebagai hafalan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan guru dapat menyampaikan materi dan siswa dapat menerima materi dengan baik serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan seluruh siswa.

Berbagai upaya perlu dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran PPKn yang interaktif dan memotivasi siswa sesuai dengan karakteristiknya sehingga siswa mau belajar dan memaknai apa yang mereka pelajari dan mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari. Yang mana menurut (Nursidik dalam Nurmiawati dkk, 2022), menyatakan karakteristik siswa SD antara lain: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya inovasi baru yang menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar serta merasa tertantang. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah media game kuis yaitu perpaduan antara game dengan kuis yang akan membuat siswa merasa lebih tertarik dan tertantang dalam pembelajaran karena dikembangkan dalam bentuk permainan berbasis web aplikasi. Pengembangan media yang dapat di kembangkan adalah berupa media *game* kuis *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall*. *Game Matching Pair* adalah game edukatif berbentuk teka teki atau *puzzle* berupa pecocokan dua kartu atau ubin untuk dapat

memenangkan game yang dapat melatih kemampuan otak dalam menyelesaikannya (Wahyudi dkk, 2022). Pengembangan media game *Matching Pair* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena kuis di kemas dalam bentuk game melalui aplikasi *web wordwall*. Aplikasi *Web Wordwall* adalah aplikasi web yang menyediakan berbagai template game kuis yang dapat digunakan sebagai media serta alat evaluasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bervariasi (Wahyu Ningtia & Rahmawati, 2022).

Media *Matching Pairs* ini berbasis metode kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) yaitu pembelajaran dalam kelompok yang dapat melatih siswa untuk dapat bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompoknya untuk menjawab setiap kuis dari media yang dikembangkan. Menurut Silberman (dalam Annisa & Marlina, 2019) menyatakan “*Index Card Match* adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dalam mengulang materi pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif karena siswa akan belajar untuk mencocokkan pasangan kartu atau ubin dengan saling bekerjasama dalam kelompoknya”. Perpaduan antara Media *Matching Pairs* melalui aplikasi *Web Wordwall* berbasis metode kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada pembelajaran PPKn materi di kelas III akan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari siswa selain siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran siswa juga akan merasa senang karena belajar sambil bermain. Adapun materi PPKn yang dianggap panjang dan bersifat hafalan dapat dipahami oleh siswa serta menjadi muatan pelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Harapan dikembangkannya media ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada muatan pelajaran PPKn materi “Makna Keberagaman

Karakteristik Individu di Lingkungan Sekitar” untuk membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan termotivasi dalam belajar. Media yang dikembangkan belum pernah digunakan dalam pembelajaran di sekolah sasaran. Adapun penelitian pengembangan ini berjudul “**Media *Matching Pair* Melalui Aplikasi *Web Wordwall* berbasis metode kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn kelas III SD Negeri 6 Yangapi**”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa kurang termotivasi dengan kegiatan pembelajaran karena materi pembelajaran yang disampaikan monoton dan terlalu panjang
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton karena hanya menggunakan media yang sama seperti gambar, papan matematika dan teks *print out*.
- 1.2.3 Pembelajaran menggunakan kuis yang belum optimal membuat siswa tidak merasa termotivasi untuk menjawab
- 1.2.4 Kesulitan siswa dalam memahami materi PPKn yang panjang berpengaruh terhadap minat siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Melalui latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk memfokuskan penelitian pada masalah utama yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan media yang menarik. Adapun dalam penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media game *Matching Pair* melalui aplikasi *Web Wordwall* berbasis metode

pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn di kelas III SD.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media *Matching Pair* melalui aplikasi *Web Wordwall* berbasis metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn di kelas III SD Negeri 6 Yangapi?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media *Matching Pair* melalui aplikasi *Web Wordwall* berbasis metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn di kelas III SD Negeri 6 Yangapi?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mengetahui rancang bangun media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn di kelas III SD Negeri 6 Yangapi
- 1.5.2 Mengetahui validitas media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn di kelas III SD Negeri 6 Yangapi.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Melalui pengembangan media ini memberikan dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan dan kemajuan pengetahuan di bidang Pendidikan dalam pengembangan media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan dilakukan penelitian pengembangan media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) dapat menjadi media yang mendukung pembelajaran menjadi lebih efektif dan menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

2) Bagi Guru

Dengan dilakukan penelitian pengembangan media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menjadi lebih terstruktur, menarik dan bervariasi.

3) Bagi Kepala Sekolah

Dengan dilakukan penelitian pengembangan media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn, sekolah dapat menambah media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk dimanfaatkan seterusnya.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis dan mendapatkan hasil penelitian yang lebih sempurna dari penelitian sebelumnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media game kuis *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn materi “Makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar” di kelas III. Media ini memiliki fungsi sebagai fasilitas pendukung dan penunjang dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih aktif. Spesifikasi produk pengembangan media antara lain:

- 1.7.1 Produk yang dihasilkan berupa media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan pelajaran PPKn kelas III materi “Makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar”
- 1.7.2 Media yang dikembangkan memuat beberapa hal yaitu materi yang sudah disederhanakan dan kuis yang dikemas menjadi game *Matching Pair* dengan memanfaatkan aplikasi *web wordwall* dan aplikasi *web canva* dalam

pembuatan sampul, petunjuk penggunaan, materi dan KD serta tujuan pembelajaran.

- 1.7.3 Tampilan Media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* yang mendukung pembuatan kuis menjadi bentuk game yang menarik berupa pecocokan dua kartu atau ubin yang dikemas dengan materi PPKn dalam bentuk gambar dan tulisan.
- 1.7.4 Pada bagian Kuis dari media *Matching Pair* di bagi menjadi 3 tiga level yang disusun dengan jumlah soal yang berbeda mulai dari level satu 5 soal, level dua 10 soal dan level tiga 10 soal. Pembagian level dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan siswa menjadi termotivasi karena kuis yang dikemas dalam bentuk game.
- 1.7.5 Media *Matching Pair* ini berbasis metode kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) yaitu pembelajaran dalam kelompok yang dapat melatih siswa untuk dapat bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompoknya untuk menjawab setiap kuis dari media yang dikembangkan.
- 1.7.6 Media pengembangan ini dapat diakses melalui *link* yang dapat diakses melalui computer/laptop maupun *smartphone* serta dapat diproyeksikan di dalam kelas menggunakan proyektor.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan Media *Matching Pair* adalah untuk dapat membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif di dalamnya. Media *Matching Pair* yang dikemas dalam bentuk *game* akan dapat membuat siswa menjadi tertantang untuk menjawab kuis untuk dapat

memenangkan *game* yang di mainkan serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran PPKn yang dianggap panjang menjadi lebih sederhana dan menarik. Penggunaan *game* di lingkungan siswa bukan hal yang asing lagi karena semua siswa sudah sering memainkannya sehingga dengan mengemas materi pelajaran dalam bentuk media ini akan menjadi hiburan yang menarik dan mendidik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan permasalahan dari observasi yang telah dilakukan yaitu kurangnya media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam muatan pelajaran PPKn karena media yang monoton dan materi pembelajaran yang dianggap panjang, serta kuis yang dirancang masih sederhana dan tidak dapat membuat aktif terlibat di dalamnya. Sehingga pengembangan Media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis Metode model kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada muatan PPKn sangat penting untuk dikembangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan Media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis metode kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi termotivasi untuk belajar, khususnya pada muatan PPKn yang memiliki karakteristik materi yang panjang karena dikemas dalam bentuk *game* kuis.
- 2) Media pembelajaran *Matching Pair* ini berbasis Metode kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) yaitu pembelajaran dalam kelompok yang dapat

melatih siswa untuk dapat bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompoknya untuk menjawab setiap kuis dari media yang dikembangkan

- 3) Media pembelajaran *Matching Pair* ini dapat diakses melalui laptop/*computer* maupun *smartphone* serta dapat diproyeksikan di dalam kelas menggunakan proyektor sekolah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media *Matching Pair* melalui aplikasi *web wordwall* berbasis Metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) yaitu:

- 1) Pengembangan produk ini hanya dikembangkan berdasarkan karakteristik permasalahan siswa di kelas III khususnya pada muatan PPKn,
- 2) Hasil Produk pengembangan media ini hanya memuat mata pelajaran PPKn materi “Makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar”.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan definisi dari istilah-istilah yang digunakan yaitu:

1.10.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian sistematis yang berfokus pada merancang, mengembangkan mengevaluasi program mengenai media pembelajaran, bahan ajar dan berupa produk.

1.10.2 Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi ataupun materi agar mudah dipahami oleh siswa.

1.10.3 *Matching Pair*

Matching Pair adalah game edukatif berbentuk teka teki atau *puzzle* berupa pecocokan dua kartu atau ubin yang dapat melatih kemampuan otak dalam menyelesaikannya.

1.10.4 Aplikasi *Web Wordwall*

Aplikasi *web wordwall* adalah aplikasi *web* yang menyediakan berbagai template *game* kuis yang dapat digunakan sebagai media serta alat evaluasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bervariasi Wahyu Ningtia & Rahmawati, (2022).

1.10.5 Metode Pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM)

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu sebagai media dan digunakan dalam mengulang suatu materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

1.10.6 Muatan Pelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah Pendidikan wajib yang diajarkan kepada seluruh warga negara khususnya generasi muda untuk memberikan pemahaman dasar mengenai pemerintahan, sikap sebagai warga negara yang baik, mempersiapkan siswa menghadapi permasalahan di lingkungan sosial berdasarkan nilai-nilai Pancasila.