

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kehidupan yang berarti pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam seluruh tempat dan situasi yang memberikan dampak positif pada setiap makhluk individu (Desi dkk., 2022). Pendidikan memainkan suatu peran sebagai kunci dalam membentuk individu dan masyarakat secara menyeluruh, dengan memberikan adanya dampak yang positif yang mendalam pada setiap makhluk individu. Pendidikan sering diidentikan dengan proses formal di sekolah. Sekolah merupakan tempat peserta didik untuk memperoleh suatu pengajaran dan juga pembelajaran yang baik seperti mendapatkan ilmu pengetahuan terkait materi sesuai mata pelajaran dari guru yang mengajarnya. Guru memiliki peranan penting di dalam mewujudkan proses pembelajaran yang baik di sekolah.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik (Payon dkk., 2021). Pembelajaran yang baik merupakan suatu kunci yang paling utama untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang bersifat membangun sebab peserta didik tidak hanya menerima informasi terkait

pembelajaran yang dijelaskan oleh guru saja namun peserta didik juga harus terlibat aktif di dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik sudah terlibat aktif di dalam proses pembelajaran maka mereka pun akan memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih mendalam. Guru memiliki suatu peran penting dalam mengaktifkan peserta didik sebab aktivitas peserta didik dalam pembelajaran di kelas akan memberikan suatu dampak langsung pada pemahaman mereka terhadap mata pelajaran. Keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung yaitu dari segi internal meliputi motivasi belajar, konsentrasi belajar, sikap terhadap belajar, dan juga rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. Sedangkan dari segi eksternal meliputi cara guru mengatasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, materi, fasilitas dan juga media pembelajarannya (Payon dkk., 2021). Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar adalah salah satu indikator adanya keinginan atau aktivitas siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki keaktifan dalam belajar di kelas ditandai dengan ciri yaitu sering bertanya terkait materi yang belum dipahami, aktif dalam diskusi dengan guru, senang maju ke depan kelas tanpa ditunjuk, dan juga lebih sering untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.

Namun masih ditemukan di dalam proses pembelajaran, peserta didik masih terlihat cenderung pasif. Mereka cenderung tidak aktif dalam diskusi kelas, jarang bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Mereka terlihat bosan dan lebih mengandalkan guru untuk memberikan semua informasi terkait materi daripada mencari ataupun mengeksplorasi sendiri. Hal ini didukung berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SD Negeri 16 Kesiman yang terletak di kecamatan Denpasar Timur pada siswa kelas V banyak ditemukan masih kurang

aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan partisipasi siswa saat pembelajaran yang terlihat lemah. Saat guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, mereka cenderung pasif dan tidak ada yang ingin angkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru. Khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di lingkungan sekitar hanya ada beberapa siswa yang aktif melontarkan mengenai apa yang mereka ketahui tentang budaya yang ada di daerahnya sendiri. Berdasarkan pengamatan dari sisi guru, selama pengamatan berlangsung guru hanya fokus pada LKS siswa seperti disuruh untuk mengerjakan soal-soal di LKS serta jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung interaksi siswa di dalam kelas. Siswa banyak yang tidak paham dengan materi-materi yang mereka pelajari dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yaitu nilai ulangan harian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di lingkungan sekitar yang masih tergolong rendah. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di SD Negeri 16 Kesiman adalah 75, dengan jumlah peserta didik kelas V sebanyak 37 orang. Terdapat 22 atau 59.45% peserta didik yang belum memenuhi Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sedangkan 15 atau 40,54% peserta didik yang sudah memenuhi Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Maka berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah dikarenakan kurangnya pemahaman mereka terkait mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa guru hanya bergantung pada LKS sehingga peserta didik dibatasi dalam pengembangan keaktifan, berpikir kritis, dan kreatif. Pembelajaran akan menghambat proses yang seharusnya berpusat pada siswa bukan pada guru. Peserta didik juga akan dibatasi dalam kesempatan mereka untuk berkolaborasi dengan teman di kelasnya. Selain itu juga kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah dkk., 2023). Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting untuk menghadirkan perspektif global kepada peserta didik. Terlebih lagi pada materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar akan mempermudah peserta didik untuk memiliki pandangan dan pemahaman yang lebih luas terkait apa saja keanekaragaman budaya yang ada di lingkungan mereka. Jika tidak adanya penggunaan media pembelajaran di kelas maka pembelajaran di kelas menjadi monoton dan kurang menarik sehingga sulit bagi peserta didik untuk memproses informasi dengan cara yang lebih bermakna dan optimal sehingga tidak dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari suatu materi yang diajarkan di kelas. Hal tersebut yang mengakibatkan peserta didik cenderung bosan, malas untuk belajar, bahkan mengantuk di kelas.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan yaitu kurangnya keaktifan di dalam pembelajaran siswa di kelas, maka dari itu diperlukan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara. Peneliti tertarik menggunakan media kartu kuartet sebab dengan menggunakan media ini siswa akan terlibat secara aktif karena mereka harus berinteraksi dengan teman di kelasnya dalam

mengumpulkan kartu sesuai dengan kategorinya. Siswa juga dapat belajar sambil bermain karena mereka harus memahami serta mengingat informasi yang ada pada kartu agar dapat mencocokkan kuartet sehingga dapat membantu dalam memperkuat materi pembelajaran. Menurut Suroto (2024) karakteristik anak usia sekolah dasar adalah anak yang suka bermain dan dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Dalam teori Piaget ataupun Vygotsky memiliki ilustrasi hampir mirip tentang anak, yaitu bahwa pemikiran anak bergantung dari penerimaan anak melalui proses pembelajaran, pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Setiap permainan yang dilakukan oleh anak akan menjadikan suatu pengalaman atau penerimaan sebagai proses belajar anak (Kusuma dkk., 2022). Maka dari itu, media permainan kartu kuartet mampu mendukung siswa untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan sehingga penerimaan informasi terkait materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka untuk mengatasinya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Kuartet Tema Budaya Nusantara pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri 16 Kesiman”. Diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran permainan kartu kuartet ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar sehingga terdapat interaksi di dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan juga dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengenali budaya-budaya yang ada di sekitar mereka.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, adapun identifikasi permasalahan yang ada, diantaranya sebagai berikut.

1. Penggunaan buku LKS yang hanya diterapkan oleh guru saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.
2. Kurang adanya suatu inovasi yang dilakukan oleh guru perihal pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. Peserta didik yang cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif.
4. Masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
5. Belum adanya penggunaan dan penerapan media permainan kartu kuartet oleh guru pada pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang ada pada penelitian pengembangan ini dapat diselesaikan, Penelitian pengembangan yang dilakukan dibatasi pada media permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya, adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 16 Kesiman tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 16 Kesiman tahun pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 16 Kesiman tahun pelajaran 2024/2025?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 16 Kesiman tahun pelajaran 2024/2025.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri 16 Kesiman tahun pelajaran 2024/2025.

3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 16 Kesiman tahun pelajaran 2024/2025.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat baik dari segi teoretis maupun praktis. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini hendaknya dapat menjadi suatu landasan teori dan bahan pertimbangan dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini merupakan media yang dapat membantu memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyampaikan informasi yang terdapat dalam materi lebih jelas dan menarik sehingga membantu siswa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi yang diajarkan.

- b. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana perkembangan permainan kartu kuartet, sehingga pada saat melakukan penelitian mampu dijadikan sebagai suatu kajian dan referensi penelitian yang relevan untuk pengembangan media permainan kartu kuartet lainnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dengan cara belajar sambil bermain sehingga proses belajar mengajar terasa menyenangkan serta penyaluran materi akan mudah untuk diserap oleh peserta didik. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran permainan kartu kuartet sebagai berikut.

1. Media kartu kuartet dilengkapi dengan informasi petunjuk penggunaan yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik ataupun guru dalam menggunakannya.
2. Media kartu kuartet berbentuk persegi panjang.
3. Setiap kartu kuartet seperti namanya “kuartet” yang berarti berjumlah 4, maka permainan ini adalah mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kategorinya maka dari itu kartu ini dibuat menjadi beberapa kategori keragaman budaya dengan warna kartu yang berbeda di setiap kategori keragaman budaya dan saat dimainkan dipasangkan menjadi 4 kartu sesuai dengan kategori keragaman budaya yang sesuai.

4. Setiap kartu berisi tema atau gambar-gambar yang mendukung keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Ketergantungan guru dengan penggunaan LKS di setiap proses pembelajaran di kelas tidak menutup kemungkinan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang disertai sebagai pendukung proses belajar mengajar menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan juga dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Peserta didik akan terlibat aktif di dalam pembelajaran melalui media pembelajaran, namun masih jarang ditemukan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pentingnya untuk mengembangkan media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara yang dapat memudahkan siswa memahami materi sambil bermain dan membangkitkan semangat siswa dalam mempelajari materi sehingga keaktifan siswa menjadi lebih meningkat.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran permainan kartu kuartet tema budaya nusantara pada materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas V di SD Negeri 16 Kesiman, kecamatan Denpasar Timur memiliki keaktifan yang lemah di dalam proses belajar mengajar dan lebih memiliki karakteristik gemar bermain.
- 2) Siswa kelas V di SD Negeri 16 Kesiman, kecamatan Denpasar Timur menggunakan kurikulum merdeka, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang inovatif sebagai pendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.
- 3) Media pembelajaran permainan kartu kuartet ini diyakini dapat meningkatkan keaktifan siswa sebab mereka akan merasakan proses belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- 4) Media pembelajaran kartu kuartet tema budaya nusantara pada materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait apa saja keragaman budaya yang ada di sekitar mereka serta mampu memiliki keaktifan yang tinggi dalam proses pembelajaran.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Adapun beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk yang dibuat sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran permainan kartu kuartet yang dikembangkan hanya dibuat berdasarkan materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.
- 2) Media pembelajaran permainan kartu kuartet yang dikembangkan hanya dirancang untuk siswa kelas V.

### 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. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu lalu menguji efektifitas produk tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian yang paling umum digunakan dengan melibatkan situasi produk yang akan dikembangkan, kemudian terdapat suatu analisis sebagai penutup produk akhir di evaluasi.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu dalam proses pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai pendukung yang dapat membantu guru dalam menyalurkan atau menyampaikan materi secara terencana sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dan terciptanya lingkungan belajar yang efektif dan efisien.
3. Kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu yang disertai dengan gambar dan juga keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar di kartu tersebut.
4. Tema budaya nusantara merupakan sebuah tema yang akan digunakan pada kartu kuartet. Pada tema budaya Nusantara ini menampilkan beberapa gambar-gambar keragaman budaya yang ada di Indonesia.