

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pancasila merupakan dasar negara dan lambang identitas bangsa Indonesia yang menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila memuat lima nilai utama yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia. Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter bangsa, karena mengandung nilai-nilai luhur yang ada sejak lama, seperti nilai adat istiadat, budaya, dan nilai religius yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Dwiputri & Anggraeni, 2021). Nilai-nilai ini kemudian diadopsi dan dirumuskan oleh para pendiri negara untuk dijadikan dasar falsafah negara saat ini.

Menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila perlu dilakukan sejak dini agar generasi muda tidak hanya mengamalkan, tetapi juga memahami latar belakang terbentuknya Pancasila sebagai dasar negara. Sebagai dasar dan ideologi negara, Pancasila penting untuk diketahui dan dipelajari asal-usulnya oleh bangsa Indonesia agar memiliki wawasan dan memahami proses perumusan dan pembentukannya secara valid dan objektif (Sa'diyah & Wicaksono, 2022). Salah satu cara untuk menanamkan pemahaman ini adalah melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan Pancasila sebagai dasar negara, tetapi juga untuk memberikan pemahaman tentang sejarah perumusannya. Untuk meningkatkan partisipasi dan minat

siswa, pembelajaran seharusnya dikemas lebih menarik dan interaktif, agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan menyenangkan dan bermakna (Natalia & Widodo, 2025).

Pada kurikulum merdeka, pencapaian hasil belajar dibuat oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). Siswa dikategorikan berhasil dalam suatu proses pembelajaran apabila nilai hasil belajarnya sudah mencapai pada rentang 66 - 85%, dengan syarat telah memenuhi ketuntasan serta tidak perlu melakukan remedial (BSKAP Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV A di SD No. 3 Buduk yaitu Ibu Ni Kadek, Dwi Krisnayanti, S.Pd., dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk materi Pendidikan Pancasila tentang Sejarah Perumusan Pancasila belum menggunakan media yang memadai, sehingga hasil belajarnya menunjukkan masih ada siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Berdasarkan data hasil belajar siswa di SD No. 3 Buduk, dari total 28 siswa kelas IV, nilai rata-rata siswa dalam penilaian Pendidikan Pancasila hanya mencapai 61,8. Artinya, terdapat selisih nilai sebesar 4,2 dari nilai ketuntasan yang ditetapkan BSKAP. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal. Salah satu penyebabnya adalah karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sering disampaikan tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga partisipasi dan minat siswa dalam mempelajari materi pun menjadi kurang. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan berpotensi

menyebabkan menurunnya partisipasi dan minat siswa dalam mempelajari materi, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan pengamatan tersebut pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal, salah satunya disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran melalui media yang menarik sangat diperlukan agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi (Maulidah & Anshori, 2025). Minimnya variasi media pembelajaran bisa dilihat dari dua sisi, yaitu faktor internal dan eksternal. Dari sisi internal, terdapat beberapa kendala yang berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi belajar siswa yang masih rendah, kurangnya rasa percaya diri, serta kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Sementara dari sisi eksternal, terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dan pendekatan yang belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar turut memengaruhi kurang optimalnya proses belajar mengajar di kelas. Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka proses pembelajaran akan terus berlangsung secara monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa.

Dampak pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang bersemangat, dan tidak memahami materi secara optimal. Upaya tentu dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pendidikan Pancasila menjadi salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai kebangsaan siswa sejak usia dini, sehingga pemahaman terhadap materi ini perlu ditanamkan secara optimal. Tanpa

pembelajaran yang menarik dan efektif, siswa tidak hanya mengalami kesulitan memahami konsep, tetapi juga kehilangan kesempatan untuk mengembangkan sikap nasionalisme dan nilai-nilai luhur Pancasila. Oleh karena itu, perlu segera dikembangkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan dunia anak, agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak jangka panjang.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka perlu upaya untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat merangsang siswa agar bisa lebih berperan aktif. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa (Aisah dkk., 2024). Selain itu media pembelajaran juga berperan untuk menyalurkan materi dengan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Piaget (dalam Pitriani dkk., 2023), anak-anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis namun masih terbatas pada objek dan situasi yang nyata. Pada tahap ini, pembelajaran yang melibatkan aktivitas konkret seperti permainan sangat efektif untuk membantu pemahaman konsep. Siswa pada tahap ini juga memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap aktivitas yang menyenangkan dan bersifat sosial, seperti bermain bersama teman. Salah satunya dengan media pembelajaran *game board* atau *board game* yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Media *board game* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, karena memungkinkan

siswa terlibat langsung dalam proses belajar sehingga lebih mudah memahami konsep materi (Kaka dkk., 2024).

*Game board* adalah permainan yang dilakukan pada bidang datar sebagai media tempat bermain. Permainan ini mengandung unsur permainan dan dimainkan secara berkelompok. *Game board* juga salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa (Aisah dkk., 2024). Media pembelajaran *Game board* dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik melalui pendekatan berbasis permainan. Anak-anak usia sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan yang masih sangat senang bermain. Mereka tetap menikmati permainan, meskipun dalam permainan tersebut disisipkan kegiatan belajar dan berinteraksi dengan teman (Ningtyas, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik agar dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kelas, melatih komunikasi siswa, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Sejarah Perumusan Pancasila.

Salah satu bentuk *game board* yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah permainan “*Who Is It?*” yang dikembangkan dengan konsep tebak tokoh. Permainan “*Who Is It?*” merupakan jenis permainan papan yang dapat melatih keaktifan komunikasi antar pemain yang memainkannya. Media permainan seperti *Gameboard* dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, mempermudah pemahaman

materi, serta mendorong siswa berpikir kreatif dan aktif (Asshalikha & Ellianawati, 2025). Permainan “*Who Is It?*” umumnya merupakan permainan dengan konsep tebak tokoh berdasarkan ciri-ciri yang diberikan oleh lawan mainnya. Melalui konsep tersebut, permainan “*Who Is It?*” tidak hanya melatih keterampilan komunikasi dan berpikir kritis, tetapi dapat juga dimodifikasi untuk mengenal tokoh-tokoh penting, waktu, dan juga kronologi dalam sejarah perumusan Pancasila. Maka dari itu, dengan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi media yang menyenangkan dan dapat memperkuat pemahaman siswa tentang materi secara lebih bermakna. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang nyata dalam kehidupan sehari-harinya, dan membuat minat belajar peserta didik lebih baik daripada sebelumnya (Pradila dkk., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan beberapa media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nurafifah dkk. (2024) menunjukkan bahwa media *board game* yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Anindita & Pratama (2024) terbukti bahwa penggunaan *board game* dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan juga pembelajaran yang dilakukan menjadi menyenangkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Salim dkk. (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media *board game* mendapat tingkat penerimaan yang tinggi dari siswa dan dinilai efektif serta bermanfaat dalam membantu pemahaman materi pembelajaran.

Dari permasalahan yang diperoleh, adapun solusi yang peneliti berikan yaitu mengembangkan media pembelajaran *game board*. Dengan demikian, penulis tertarik untuk mengembangkan “**Pengembangan Media *Gameboard* Berbasis Permainan “*Who Is It?*” Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila**” yang diharapkan saat pembelajaran berlangsung, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak lagi terasa membosankan, melainkan dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, membangun interaksi antar siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar.
2. Kurangnya partisipasi aktif siswa saat pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih belum variatif.
4. Proses pembelajaran belum memanfaatkan media alternatif yang dapat menambah daya tarik siswa terhadap materi.
5. Kegiatan pembelajaran masih belum dirancang secara menarik dan menyenangkan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang dikaji pada penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terarah dan memberikan informasi yang lebih jelas mengenai masalah-masalah yang diteliti. Penelitian ini berfokus pada masalah yang berkaitan dengan

pengembangan media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi Sejarah Perumusan Pancasila.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila ?
2. Bagaimana validitas media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila ?
3. Bagaimana efektifitas media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari pemaparan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila.
2. Untuk mengetahui validitas media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila.
3. Untuk mengetahui efektifitas media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila.

#### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa permainan “*Who Is It?*” tentang materi Sejarah Perumusan Pancasila yang

dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menjadikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun spesifikasi produk *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*”.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan merupakan media pembelajaran berupa media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila.
2. Permainan “*Who Is It?*” digunakan agar menimbulkan suasana yang menyenangkan dan aktif saat pembelajaran berlangsung.
3. Permainan “*Who Is It?*” diaplikasikan kepada siswa SD kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Sejarah Perumusan Pancasila.
4. Media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila dirancang dengan papan permainan yang berukuran 40 cm × 52 cm berbentuk persegi panjang. Papan ini dilengkapi dengan penyangga atau jendela buka tutup agar mempermudah proses eliminasi saat permainan berlangsung. Nantinya pada penyangga ini memuat kartu berupa tokoh-tokoh ataupun peristiwa yang bersangkutan dengan materi Sejarah Perumusan Pancasila. Penyangga disusun dalam format 4 baris dan 4 kolom, jadi terdapat sebanyak 16 kartu yang akan diletakkan pada penyangga. Selain itu, dalam media ini juga akan dilengkapi dengan kartu tebak dan kartu petunjuk fakta. Kartu tebak memuat gambar, nama tokoh, ataupun nama peristiwa yang harus ditebak oleh lawan pada saat permainan berlangsung, sedangkan kartu petunjuk fakta memuat tentang

informasi penting yang dapat membantu siswa untuk menyusun pertanyaan dalam proses menebak tokoh atau peristiwa. Informasi pada kartu petunjuk fakta disusun dalam bentuk kalimat sederhana yang dapat dijawab dengan “ya” atau “tidak”, seperti asal tokoh, peran tokoh, atau tanggal kejadian. Dengan adanya kartu fakta ini diharapkan siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi sejarah melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media *Gameboard* Berbasis Permainan “*Who Is It?*” Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila ini didasari pada beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Saat proses pembelajaran, media media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi Sejarah Perumusan Pancasila belum pernah diterapkan dan digunakan oleh guru.
2. Media *Gameboard* Berbasis Permainan “*Who Is It?*” dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam menyampaikan materi sejarah perumusan pancasila karena menggabungkan unsur edukatif, permainan, dan komunikasi antar siswa.

Pengembangan Media *Gameboard* Berbasis Permainan “*Who Is It?*” Pada Materi Sejarah Perumusan Pancasila ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” pada materi sejarah perumusan pancasila tidak dapat digunakan dalam keadaan *online*, karena media berbentuk fisik dan mengandalkan

interaksi langsung antar pemain, sehingga media tidak dapat berfungsi secara optimal jika dalam kondisi pembelajaran jarak jauh atau *online*.

2. Pengembangan media *Gameboard* berbasis permainan “*Who Is It?*” hanya memuat materi tentang sejarah perumusan pancasila.
3. Pada pelaksanaannya memerlukan waktu khusus agar permainan dapat dilakukann dan berjalan dengan efektif.

## 1.8 Definisi Istilah

Istilah – istilah penting yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. **Media *gameboard/board game***

Kata media merupakan pecahan dari kata *medium*. *Medium* berarti jalan atau jembatan terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Pada konteks pembelajaran, media berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah *gameboard* atau *board game*. *Gameboard/board game* merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas permukaan datar yang cukup lebar, seperti meja, dan dirancang untuk dimainkan secara bersama-sama yang memungkinkan interaksi langsung antar pemain (Ningtyas, 2023). *Gameboard* merupakan permainan yang mengandalkan strategi, keberuntungan, atau kombinasi keduanya, dan umumnya memiliki target atau tujuan tertentu yang harus dicapai oleh pemain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *gameboard/board game* adalah salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang disajikan dalam

permainan di atas permukaan datar, melibatkan strategi dan interaksi antar pemain, serta digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik dan menyenangkan kepada siswa.

## 2. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Penerapan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka sudah mengalami pemisahan. Hal ini berbeda dengan Kurikulum 2013 yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu buku tematik. Pada Kurikulum Merdeka, setiap mata pelajaran disajikan secara terpisah. Salah satunya adalah mata pelajaran PPKn yang kini berubah nama menjadi Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berfokus pada penanaman nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, serta penguatan karakter siswa agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, cinta tanah air, dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila mencakup materi tentang identitas nasional, sejarah perumusan Pancasila, nilai-nilai luhur bangsa, serta praktik kehidupan berbangsa dan bernegara yang sesuai dengan semangat Pancasila.

## 3. Permainan “Who Is It?”

Permainan “*Who Is It?*” merupakan permainan papan (*board game*) tebak gambar yang membantu melatih kemampuan kognitif anak-anak. Permainan ini juga dapat membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.