

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasal 12 ayat (1) dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran harus memiliki ruang yang memadai untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa serta sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan psikologis mereka. Pembelajaran dilakukan dalam lingkungan yang interaktif, menarik, menginspirasi, dan menantang. Perkembangan teknologi ini telah melaju dengan pesat dalam memberikan dampak yang signifikan sejalan dengan meningkatnya kebutuhan manusia dan keterkaitan pendidik dengan teknologi memiliki peran pentingnya (Syahrial, 2022). Agar pembelajaran menjadi lebih menarik, guru perlu memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi penyampaian materi. Seorang guru harus memiliki keempat kompetensi, agar mereka dapat bekerja dengan baik. Kompetensi tersebut yaitu pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional (Damanik, 2019).

Peran aktif guru dalam proses pembelajaran sangat penting, baik sebagai pendidik maupun sebagai fasilitator, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang diinginkan. Dalam dunia pendidikan abad ke-21, teknologi memainkan peran penting dalam mengubah model pendidikan 4.0. Dalam model ini, peserta didik adalah inti dari proses belajar, dan guru berkonsentrasi pada penggunaan media pembelajaran dan sumber ajar (Surani, 2019: 462-463). Keterbatasan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi tantangan yang perlu diatasi.

Pendidikan pancasila adalah termasuk dalam kurikulum merdeka. Sopianasyah, (2022:36) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “kurikulum merdeka menjadi landasan penting dalam

pelaksanaan pembelajaran yang lebih menyesuaikan diri dengan kebutuhan di lapangan”. Pembelajaran pendidikan pancasila dalam kurikulum merdeka dibuat dengan struktur yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang harus dilalui sebagai persyaratan untuk mencapai sebuah Capaian Pembelajaran (CP).

Capaian Pembelajaran Fase B pada elemen pendidikan pancasila dimana peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar tempat tinggal . Dan peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Dalam pembelajaran, pendidik dituntut sebagai fasilitator dan memusatkan perhatian kepada peserta didik. Novitri, (2022) di dalam penelitiannya menjelaskan bahwa “Pendidik harus berperan sebagai fasilitator, memberikan pelayanan, bantuan dalam proses pembelajaran, mendukung perubahan lingkungan, serta memastikan terciptanya proses mendapatkan pengetahuan dengan kebutuhan dan harapan peserta didik”.

Hal ini penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran bisa dilaksanakan secara baik dan terencana. Serta dalam menerapkan kurikulum merdeka, penting untuk menekankan profil pelajar pancasila, yang menjadi tuntutan bagi peserta didik untuk memahami nilai-nilai pancasila seperti Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, serta kreatif. Pendidik berperan sebagai fasilitator dalam mendampingi peserta didik mengkonseptualisasikan pemikiran matematika yang abstrak dengan memanfaatkan objek nyata, sehingga pesan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Konsep matematika dapat lebih baik dimengerti oleh peserta didik apabila disajikan dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dengan sengaja sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk membantu mereka memahami materi pelajaran. Alat bantu ini dapat berupa alat fisik atau nonfisik. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran

menjadi lebih dinamis serta efisien, memastikan bahwa materi pembelajaran dapat dengan cepat dan lengkap diterima oleh peserta didik, serta membangkitkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut (Nurfadhillah, dkk 2021).

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses belajar-mengajar dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk inovasi pendidikan yang sangat berharga karena dapat memberikan dukungan, bantuan, serta berpengaruh besar dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan 4C (komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis, dan kreativitas inovasi). (Khairunnisa dan Ilmi, 2020:132). Sejalan dengan (Budiono, 2020:143), media pembelajaran memainkan peran penting sebagai penyambung informasi, yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata di dalam ruang kelas (Budiono, 2020:143). Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar-mengajar menjadikan penting bagi pendidik untuk mengembangkan pemikiran kreatif guna menciptakan ragam media pembelajaran yang inovatif.

Buku *Fun Thinkers Book* adalah salah satu dari banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dan membangun hubungan komunikasi antara guru dan siswa, menurut Wijaya (2021:2). *Fun Thinkers Book* adalah kombinasi buku dan bingkai peraga yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Riani et al., 2019).

Media ini dianggap cocok untuk siswa sekolah dasar karena seru dan membantu meningkatkan kemampuan kognitif mereka. *Fun Thinkers book* digunakan sebagai media pembelajaran dan mendorong siswa untuk melihat, memperhatikan, dan menjalani materi pelajaran. Kelebihan dari media ini adalah penggunaan bentuk dan bahan yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, yang membantu siswa memahami apa yang mereka

pelajari. Media ini membuat siswa memiliki kesan yang unik, sehingga pelajaran menjadi lebih mudah.

Siswa dapat berinteraksi langsung dengan teman-temannya karena media ini digunakan dalam kelompok. Media *Fun Thinkers book* sangat cocok untuk berbagai mata pelajaran, seperti Pendidikan Pancasila kelas III di sekolah dasar. Saat mengajar pendidikan Pancasila, sangat penting untuk menggunakan buku yang berwarna-warni, berilustrasi yang menarik, dan memiliki latar belakang yang menarik, terutama yang berkaitan dengan materi tentang hak dan kewajiban. Ini dilakukan untuk menghindari materi menjadi membosankan dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan pada hari Kamis, 7 November 2024 di SDN 55/I SRIDADI, para peneliti menemukan bahwa sekolah telah memulai menerapkan kurikulum merdeka untuk siswa kelas III. Guru tetap mengikuti buku paket tanpa menggunakan media pembelajaran meskipun pembelajaran berlangsung secara aktif. Hal ini membuat siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Ketika guru mengajar materi Pendidikan Pancasila di kelas III, sulit untuk meningkatkan minat dan dorongan siswa selama proses pembelajaran. Kurang perhatian siswa dan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran adalah faktor lain yang berpengaruh.

Metode ini tidak hanya akan membantu siswa memahami aturan secara teoretis, tetapi juga akan membantu mereka menginternalisasi dan menerapkan prinsip-prinsip tersebut dengan cara yang kreatif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan mereka sendiri. Pada akhirnya, upaya-upaya ini akan membantu membangun bangsa yang menyadari betapa pentingnya menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban untuk menjaga harmoni dalam masyarakat.

Menggunakan media interaktif seperti *Fun Thinkers Book* adalah salah satu cara yang dapat membuat pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik. Buku ini dirancang dengan

konsep pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat mempelajari materi melalui berbagai kegiatan kreatif. Sebagai contoh, buku ini memiliki berbagai aktivitas menarik, seperti teka-teki, permainan mencocokkan, dan kuis interaktif, yang tidak hanya menghibur siswa tetapi juga membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila. Metode seperti ini akan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara proaktif dalam proses belajar, daripada hanya menerima pengetahuan secara pasif. *Fun Thinkers Book* juga dapat membantu siswa memperoleh berbagai keterampilan penting. Dengan mengambil bagian dalam aktivitas yang menantang, siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka saat menyelesaikan masalah bersama teman sekelompok.

Metode yang menyenangkan dan interaktif seperti ini dapat membantu siswa memahami nilai-nilai luhur Pancasila dengan lebih mudah. Mereka tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi mereka juga mulai menyadari pentingnya menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat memahami pentingnya gotong-royong dalam masyarakat dengan bermain permainan yang menekankan kerja sama dan toleransi. Siswa juga didorong untuk mengutamakan nilai-nilai keadilan dan kejujuran dalam aktivitas. Keterbatasan yang dialami oleh para guru dalam pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran bisa menyebabkan penyampaian materi yang kurang beragam dan inovatif. Ini mengakibatkan minat dan konsentrasi peserta didik menjadi terganggu saat proses pembelajaran. Karenanya, perlu dilakukan pengembangan *Fun Thinkers Book* sebagai bagian dari materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang penelitian lakukan dengan judul "**Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Hak dan Kewajiban untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar**" karena masalah yang telah dijelaskan dan

solusi yang dapat dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Dalam Melaksanakan Aturan di Kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Dalam Melaksanakan Aturan di Kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Dalam Melaksanakan Aturan di Kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka didapatkanlah tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Dalam Melaksanakan Aturan di Kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Dalam Melaksanakan Aturan di Kelas III Sekolah Dasar.

3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Dalam Melaksanakan Aturan di Kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berikutnya mengenai spesifikasi produk dari pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* adalah sebagai berikut:

1. *Fun thinkers book* dirancang berupa buku cetak yang berisi soal-soal (mencocokkan gambar, menyusun kalimat, membedakan contoh) dan sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai bantuan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila.
2. Media pembelajaran *fun thinkers book* yang dikembangkan memiliki soal-soal yang dapat mudah dipahami dan gambar yang menarik, sehingga peserta didik dan guru mampu memahami dari isi media tersebut.
3. Media pembelajaran *fun thinkers book* yang dibuat dengan baik nantinya akan dibagikan kepada guru dalam bentuk buku agar dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan mempunyai peran penting karena mampu membuat media pembelajaran *fun thinkers book* yang berkualitas serta layak untuk digunakan pendidik dan peserta didik di kegiatan belajar mengajar dan dalam memaparkan materi. Dalam proses pembelajaran yang diterapkan menggunakan media konkret yaitu media pembelajaran *fun thinkers book* guna menunjang proses pembelajaran berlangsung.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan dan keterampilan peserta didik

2. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menyediakan kemudahan dalam penggunaannya bagi pendidik dan peserta didik.
3. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dirancang dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan di desain secara kreatif dan menarik.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media *Fun Thinkers Book* dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik kelas III SDN 55/I Sridadi.
2. Materi dalam media pembelajaran terbatas hanya mencantumkan materi pada hak dan kewajiban dalam melaksanakan aturan di sekolah dan keluarga.
3. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat hanya sebatas uji coba validitas dan kepraktisan saja.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menafsirkan kesalahan terhadap istilah pengembangan ini, perlu diberikan penjelasan mengenai hal sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk membuat produk atau mengembangkan produk tertentu, yang kemudian akan diuji validitas dan kepraktisannya. dalam pengembangan ini dapat meliputi produk baru atau peningkatan produk yang telah ada sebelumnya dengan tanggung jawab dalam setiap langkah prosesnya. Sedangkan pengertian media sendiri adalah sarana untuk menyampaikan pesan instruksional yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas suatu konsep dalam mengirimkan informasi secara efisien dan efektif dalam proses pembelajaran.

2. Media *Fun Thinkers Book*

Media fun thinkers book adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media fun thinkers book

ini menyajikan sebuah permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga. Permainan ini dilakukan dengan membuka lembar kerja siswa , kemudian letakan bingkai peraga yang terbuka di atas lembar kerja sesuai dengan posisi kotak-kotak yang ada dilembar tersebut dan ikuti petunjuk yang tertera di pojok kiri atas. Selanjutnya pilihlah jawaban yang tepat di halaman kanan dan dipindahkan ubin pada kotak sebelah kanan yang tertera jawaban. Tutup kemudian balik bingkai ubin sesuai pola yang berada di pojok. (Anjarani et al., 2020)

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pancasila merupakan suatu hal yang sakral dimana setiap warga negara indonesia harus hafal dan mengamalkan isi yang tertuang dalam pancasila. Namun, sebagai warga negara indonesia menganggap pendidikan pancasila hanya sebagai dasar negara/ideologi, terlepas dari makna dan pengalaman isi yang di kandunginya. Sejatinya pendidikan pancasila mempunyai nilai-nilai yang sangat berguna dan bermanfaat. (Nurgiansah.,2020)