

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mencapai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia secara menyeluruh.¹ Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.² Berdasarkan pernyataan tersebut sehingga dapat disimpulkan pendidikan adalah proses usaha sadar dalam membentuk seseorang menjadi lebih baik.

Belajar juga dapat diartikan sebagai proses upaya individu untuk mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh, berdasarkan pengalaman individu dan berinteraksi dengan lingkungan.³ Keberhasilan perubahan perilaku peserta didik baik meliputi perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik ditandai dengan

¹ Adi Wijayanto, Sheni Umi Khoiriyah, Eni Setyowati, Mona Refaat Taman, Inovasi Pembelajaran: Pengembangan Media Interaktif Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah, *ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*. Vol. 14, No. 2 Tahun. 2023. Hlm. 187

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

³ Nikmatul Khoiriyah, Adi Wijayanto, dan Prim Masrokan Mutohar. Pengaruh Pembelajaran Daring, Penguasaan IT, Dan Tanggung Jawab Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di MI Se-Kecamatan Lempung Sumatera Selatan, *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 8 No. 1. Tahun 2022. Hlm. 76

pembelajaran yang berkualitas yang tercipta dari lingkungan belajar yang kondusif sehingga seluruh peserta didik berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Begitu juga dengan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang mengajarkan norma, nilai, dan moral.⁴ Pembelajaran Pendidikan Pancasila disekolah dasar merupakan pembelajaran yang mengajarkan norma, nilai dan moral, dan aturan hidup di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Pembelajaran Pancasila disekolah dasar bertujuan agar siswa menyadari bahwa di samping ada kebebasan juga ada susunan yang membatasi hak dan kewajiban seseorang. Oleh sebab itu pembelajaran Pendidikan Pancasila harus diajarkan kepada siswa agar siswa mengetahui nilai-nilai luhur dan moral dan bisa mempelajari tentang kerjasama, tanggung jawab dan sebagainya. Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia terutama pada jenjang Sekolah Dasar.

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian di MI Nurul Islam Mirigambar melalui observasi dan wawancara di kelas V.⁵ Ditemukan informasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru masih jarang menggunakan media pembelajaran inovatif. Media yang biasa digunakan berupa gambar

⁴ Anisa Ambarwati, Yasir Arafat, Kiki Aryaningrum. Analisis Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Media Audio Visual Kelas III SD Yayasan BRK, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Volume 6 No. 1 Tahun. 2022. Hlm. 9

⁵ Hasil wawancara serta observasi Prapenelitian MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

di bahan ajar cetak.

Permasalahan lainya juga ditemui di SDIT Al Asror berdasarkan obervasi media yang sering digunakan juga media cetak seperti buku dan gambar serta metode yang digunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang mempunyai kepercayaan diri yang baik, hal itu ditunjukkan ketika diminta mengeluarkan pendapat siswa merasa takut. Selain itu, saat kegiatan diskusi hanya sebagian siswa yang aktif berfikir sedangkan sebagiannya lagi cenderung pasif.⁶ Hal ini menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum maksimal. Berdasarkan permasalahan, maka diperlukan media pembelajaran inovatif dan interaktif untuk menumbuhkan minat, percaya diri, dan semangat siswa sehingga mampu menyerap pelajaran yang diberikan secara optimal, serta proses pembelajaran meningkat dan dapat memperbaiki hasil belajar. Solusi yang diberikan peneliti adalah mengacu pada teori piaget perkembangan koginitif anak usia SD/MI berada pada tahapan operasional kongkrit (usia 7-11 tahun) yaitu dimana anak dapat berpikir logis tentang objek dan peristiwa konkret sehingga dengan ini peneliti memberikan solusi berupa media boneka jari. Menurut peneliti media boneka jari sangat sesuai karena merupakan wujud cara belajar kongkrit yang menyajikan pengalaman belajar langsung pada siswa.

Boneka jari merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan mendongeng, berbicara atau melakukan percakapan, dan

⁶ Hasil observasi pra penelitian di SDIT Al Asror Tulungagung

sangat cocok dimainkan oleh guru dan anak didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.⁷ Boneka jari adalah mainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi para guru di sekolah yang dari segi pembuatannya relatif mudah dan bahan yang tentunya tidak sulit ditemukan. Boneka tersebut dibuat sedemikian rupa kemudian dimasukkan ke dalam jari-jari tangan manusia, sehingga dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk anak-anak.

Penggunaan media boneka jari akan mendorong siswa menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila disebabkan media tergolong unik, siswa diajak masuk dalam cerita sandiwara dan memahami materi norma dalam kehidupanku, penggunaan media boneka jari dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melatih kepercayaan diri dan keaktifan belajar. Selain itu digunakan untuk meningkatkan kemampuan serta keterampilan guru dalam membuat ataupun menggunakan suatu media pembelajaran.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rujiatul Azmi,dkk. tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak ” Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak mendapatkan presentase 82,8% dengan kategori sangat layak dari ahli

⁷ Chrestiany, Sisca dan Rachma Hasibuan. Implementasi Media Boneka Jari Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 07 No. 01, Tahun 2017. Hlm. 2.

materi, presentase 83,6% dengan kategori sangat layak dari ahli media, presentase 96% dengan kategori sangat layak dari validasi instrumen, presentase pada tahap I sebanyak 74,59% dengan kategori cukup baik, dan tahap II sebanyak 88,74% dengan kategori baik dari respon siswa sehingga hasil penelitian bahwa media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak sudah layak untuk digunakan sebagai media belajar.⁸

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yolanda Nur Anjeli dan Nur Latifah tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV” Berdasarkan Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan tingkat kevalidan dari ahli media dan ahli materi dengan kriteria sangat baik dan rata-rata skor 4,3 Tingkat kualitas dari penilaian ahli praktisi dan angket respon peserta didik dengan kriteria sangat baik dan rata-rata skor 4,6.⁹ Jadi, pengembangan media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa memahami materi, memiliki desain yang menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul

⁸ Rujiatul Azmi,dkk. Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 2 No. 4 Tahun 2023. Hlm 2557

⁹ Yolanda Nur Anjeli dan Nur Latifah, Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV, *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, Vol. 5 No.1, Tahun 2021, Hlm. 1

“Pengembangan Media Boneka Jari Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pada Siswa MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al Asror Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media boneka jari pada pembelajaran Pendidikan Pancasila MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al Asror Tulungagung?
2. Bagaimana proses pengembangan media boneka jari pada pembelajaran Pendidikan Pancasila MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al Asror Tulungagung?
3. Bagaimana efektivitas media boneka jari pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al Asror Tulungagung?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media boneka jari pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al Asror Tulungagung
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media boneka jari pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al Asror Tulungagung
3. Untuk mengetahui efektivitas media boneka jari dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al Asror Tulungagung

D. Manfaat Pengembangan

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru

Pengembangan media boneka jari ini dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar dan juga sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan disenangi peserta didik sehingga dapat membuat pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi pelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi siswa

Pengembangan media boneka jari diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan jelas, sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar serta dapat mematuhi dan melaksanakan norma yang ada di kehidupannya dengan baik.

3. Bagi sekolah

Media boneka jari dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan informasi tentang media pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma dalam Kehidupan dan dapat mengembangkan penelitian ini dengan variasi metode atau pokok bahasa yang lain.

E. Asumsi Produk yang dikembangkan

Hasil yang dicapai akan optimal jika proposal ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam proposal ini adalah:

1. Peneliti ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbentuk media pembelajaran interaktif bagi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma dalam Kehidupanku.
2. Ciri khas dari media boneka jari ini adalah boneka jari yang menggambarkan keadaan yang ada di masyarakat Pasuruan.
3. Media boneka jari nantinya akan dimainkan dengan bentuk sandiwara boneka atau pertunjukan boneka.
4. Materi pokok dalam media boneka jari berisi tentang konsep-konsep bentuk norma, contoh macam-macam norma dalam kehidupan.
5. Siswa diajak untuk menyaksikan pementasan atau bisa menjadi pengguna boneka jari yang didalam ceritanya telah diselipkan materi belajar.
6. Media boneka jari dilengkapi dengan skrip naskah percakapan adegan, dalam penerapannya pengguna menggerakkan boneka jari sesuai dengan skrip percakapan yang dibacakan.
7. Uji coba dilakukan di kelas V MI Nurul Islam Sumbergempol dan SDIT Al-ASROR Tulungagung.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa boneka jari yang dapat dijalankan dalam bentuk sandiwara boneka atau pertunjukan boneka. Hasil

pengembangan media boneka jari dilengkapi dengan skrip percakapan adegan, dalam penerapannya pengguna menggerakkan boneka jari sesuai dengan skrip percakapan yang dibacakan. Media pembelajaran hasil pengembangan ini digunakan untuk satu kali tatap muka selama 1 kali pembelajaran. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang terdiri dari macam-macam norma dalam kehidupan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan media boneka jari pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupan. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah.

1. Media pembelajaran boneka jari adalah media yang dibuat dari kain velboa yang membentuk orang yang nantinya akan dimainkan dengan bentuk sandiwara boneka atau pertunjukan boneka, dilengkapi dengan skrip percakapan adegan, dalam penerapannya pengguna menggerakkan boneka jari sesuai dengan skrip percakapan yang dibacakan.
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Norma dalam Kehidupan adalah kebiasaan atau aturan yang menjadi pedoman berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Norma dapat dijumpai di berbagai tempat, khususnya pada saat di rumah dan sekolah sehingga dengan adanya norma kehidupan akan lebih teratur.

H. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan, diawali dengan latar belakang peneliti yang mengemukakan tentang permasalahan dalam dunia pendidikan erat hubungannya dengan proses pembelajaran. Pada latar belakang dijelaskan pula tentang yang pertama, Pemanfaatan media pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan kualitas pendidikan. Penggunaan media yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Kedua, Penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga membuat anak kurang aktif dan tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menjadi tantangan untuk guru Pendidikan Pancasila untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan mampu memperjelas materi pembelajaran, salah satunya merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti boneka jari. Boneka jari adalah media yang dibuat dari kain fanel yang membentuk orang yang nantinya akan dimainkan dengan bentuk sandiwara boneka atau pertunjukan boneka yang dilengkapi dengan skrip percakapan adegan, dalam penerapannya pengguna menggerakkan boneka jari sesuai dengan skrip percakapan yang dibacakan.

Bab II kajian teori menguraikan media pembelajaran dijelaskan tentang definisi media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan kriteria pemilihan media pembelajaran. Selanjutnya pada media pembelajaran boneka jari dijelaskan tentang

definisi media boneka jari, langkah-langkah dan ketentuan dalam pengoperasian, manfaat dari media boneka jari, serta kelebihan dan kelemahan, Sementara seperti pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dijelaskan definisi Pendidikan Pancasila, karakteristik Pancasila Pendidikan, Ruang lingkup Mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan Tujuan Mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara pada materi norma dalam kehidupanku dijelaskan tentang Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku, Penerapan Norma dalam Kehidupanku. Dijelaskan juga tentang kerangka berfikir, serta penelitian terdahulu.

Bab III metode penelitian membahas mengenai jenis penelitian yang menggunakan penelitian *Research and Development* (R & D), model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall dengan tahapnya yaitu, penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, Pengembangan format produk awal, uji produk, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, desiminasi dan implementasi. Selanjutnya prosedur penelitian, uji coba produk yang diawali dengan desain uji coba, kemudian menentukan subjek uji coba, dan jenis data. Berikutnya dibahas tentang instrumen pengumpulan data secara teoritis dan empiris sehingga instrument layak digunakan dalam proses pengambilan data penelitian. Selanjutnya adalah teknik analisis data membahas tentang pengolahan data hasil uji coba produk yang diperoleh bersifat kuantitatif dan kualitatif.