

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah unsur penting bagi kualitas hidup manusia serta menentukan kemajuan negara. Tanpa pendidikan yang bermutu, mustahil sebuah negara dapat melahirkan generasi yang cerdas, terampil, serta memiliki karakter yang kuat.¹ Pendidikan merupakan proses yang memiliki peran dalam mengembangkan potensi individu dalam segala aspek, termasuk pengetahuan, kemampuan, maupun keterampilan.

Pendidikan diharapkan menghasilkan orang yang beretika, mandiri, serta melandaskan nilai spiritual. Selain itu, pendidikan adalah alat utama untuk membentuk orang-orang yang dapat menjalani kehidupan seimbang, baik sebagai anggota masyarakat maupun sebagai individu. Oleh karena itu, selain meningkatkan prestasi akademik, pendidikan juga bertujuan untuk menanamkan tanggung jawab sosial dan kesadaran nasional di lingkungan nyata.² Pernyataan diatas mengindikasikan, pendidikan memiliki fungsi lebih luas dan bukan terbatas tentang pencapaian akademik, tetapi berfokus dalam pembentukan kepribadian, prinsip moral, kesadaran sosial pada pengembangan karakter, dan nilai-nilai moral.

¹ Andri Kurniawan et al., *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1.

² Rahmat Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 24.

Kemajuan pengetahuan dan teknologi di sektor pendidikan ditujukan untuk membantu masyarakat memenuhi kebutuhan yang semakin kompleks. Siswa harus dibekali dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, mampu bekerjasama, dan kemampuan untuk memaksimalkan potensi mereka.³ Hal ini membuktikan, proses pembelajaran bukan sekedar penyampaian pengetahuan, melainkan juga penalaran analitis dan keterampilan siswa secara menyeluruh. Maka dari itu, guru perlu menghadirkan inovasi dalam kegiatan belajar agar lebih atraktif, komunikatif, dan dapat mendorong partisipasi aktif siswa.

Meskipun demikian, realitas di lapangan membuktikan kegiatan belajar di MI/SD masih bersifat tradisional. Proses belajar lebih banyak berfokus pada guru, sementara siswa cuma jadi pendengar pasif dan penerima informasi.⁴ Anak-anak usia di sekolah dasar membutuhkan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, serta relevan. Guru harus membuat pelajaran yang lebih dari memberikan pengetahuan, bahkan juga harus menumbuhkan ketertarikan untuk memahami dan keterlibatan aktif.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh peran pendidik dalam pembelajaran. Guru lebih dari sekedar berfungsi sebagai yang memberikan informasi, melainkan fasilitator, inspirator, sekaligus teladan bagi siswa.⁵ Guru yang mampu memberikan pembelajaran menarik akan lebih mudah meningkatkan motivasi belajar siswa. Begitupun sebaliknya, pembelajaran

³ Prasetyo Ananda et al., *Revolusi Pendidikan Indonesia Mencetak Generasi Cerdas Di Era Digital* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 14.

⁴ Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*, 189.

⁵ Muda Sakti Raja Sihite and Sihol Marito Situmorang, *Belajar Dan Pembelajaran* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024), 66.

yang minim variasi akan membuat siswa cepat merasa bosan.⁶ Jadi, guru memiliki peran penting untuk membentuk lingkungan belajar yang menarik dan mendukung perkembangan siswa.

Penggunaan media pembelajaran adalah komponen penting keberhasilan guru di kelas. Media pembelajaran mencakup semua alat yang dapat digunakan untuk menyajikan pelajaran secara lebih efektif, menarik, dan jelas diterima siswa. Kehadiran media inovatif membantu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga mempermudah pemahaman siswa.⁷ Kenyataan di lapangan, guru masih memakai buku teks, papan tulis, serta penjelasan verbal. Kendala ini mempengaruhi kurangnya kontribusi siswa dalam kegiatan belajar, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memerlukan pemahaman konsep, tokoh, dan peristiwa sejarah.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo, pembelajaran sudah memanfaatkan media berupa penayangan video pembelajaran maupun film sejarah melalui proyektor. Penggunaan media tersebut mencerminkan usaha guru mewujudkan lingkungan belajar yang interaktif serta efektif, namun keterbatasan media yang digunakan membuat partisipasi aktif siswa belum berkembang secara maksimal. Keadaan tersebut tampak sebagian siswa mudah kehilangan perhatian ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Materi sejarah lahirnya Pancasila, pemahaman

⁶ Fatin Syahirah et al., "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 4 (2023): 223, <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1574>.

⁷ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021), 29.

siswa masih banyak berfokus pada aspek hafalan nama, tanggal, dan peristiwa. Nilai perjuangan yang semestinya dijadikan inti pembelajaran belum tertanam secara optimal dalam diri siswa. Jadi, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih memerlukan strategi yang lebih variatif dan interaktif agar mampu menanamkan semangat patriotisme secara lebih mendalam.

Masalah ini menyoroti perlunya penerapan inovasi dalam pengajaran. Guru perlu menggunakan media yang tepat bagi karakteristik siswa MI/SD yang cenderung energik, menyukai aktivitas bermain, serta belajar paling baik melalui pengamatan langsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat mengatasi solusi yang tepat karena mampu menggabungkan aspek kognitif dengan kesenangan bermain.⁸ Dengan demikian, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, sekaligus mampu menyampaikan pesan pendidikan secara efektif.

Pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan pendidikan yang paling inovatif, edukatif, serta kreatif. Sangat populer di kalangan anak-anak adalah ular tangga, yang termasuk permainan klasik sederhana dan menarik, dapat dimainkan secara berkelompok dan mendorong interaksi sosial.⁹ Pengembangan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat dilakukan

⁸ Dewi Ambarwati et al., "Studi Literatur : Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 175, <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>.

⁹ Amalia Noviasari, Darsinah, and Murfiah Dewi Wulandari, "Permainan Ular Tangga Kata Sebagai Media Edukatif Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2025): 58, <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1039>.

dengan menambahkan pertanyaan dan informasi tentang isi pelajaran, termasuk materi sejarah kelahiran Pancasila. Untuk memperkuat nilai edukatifnya, penelitian ini dinamakan Rekayasa Inovasi Numerik, yaitu proses perencanaan media pembelajaran inovatif berbasis angka melalui permainan ular tangga. Rekayasa Inovasi Numerik berbasis permainan ular tangga yaitu modifikasi permainan tradisional ular tangga dijadikan media pembelajaran dengan menambahkan unsur numerik pada setiap kotaknya. Inovasi ini bertujuan agar permainan tidak sekadar hiburan, namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, fokus, logika numerik, serta pemecahan masalah sesuai materi sejarah kelahiran Pancasila. Dengan Rekayasa Inovasi Numerik, permainan ular tangga menjadi media yang menarik dan edukatif sebagai sarana belajar.

Pada penelitian terdahulu diketahui kesamaan maupun perbedaan dengan penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya. Sudah banyak penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan ular tangga beragam pelajaran dan jenjang pendidikan dengan tujuan meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa. Thania 2023¹⁰, misalnya. Meskipun medianya ular tangga, namun pengaplikasiannya, kelas, dan materi yang berbeda. Pada penelitian Selly 2023¹¹. Meskipun medianya sama ular tangga, namun materi, kelas, dan desain yang berbeda. Juli 2022¹². Penelitian ini serupa yaitu menggunakan media ular

¹⁰ Thania Rahmawati, "Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

¹¹ Selly Anggun Dilla Puspita, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

¹² Juli Rahmania, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan

tangga, namun pokok bahasan, tingkat pendidikan, dan pengaplikasiannya berbeda.

Pembelajaran dalam sistem Pendidikan Pancasila membutuhkan inovasi untuk menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta bermakna bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan serangkaian fakta dan kondisi empiris yang dijelaskan oleh peneliti di atas, dengan ini penting dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Rekayasa Inovasi Numerik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan temuan tersebut, ditemukan beberapa masalah yaitu:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung masih banyak diajarkan dengan teknik tradisional, seperti ceramah, penugasan, yang kurang variatif bagi siswa.
2. Belum adanya media pembelajaran yang imajinatif dan menarik mencerminkan perilaku serta kebiasaan siswa kelas V, terutama yang mampu menggabungkan unsur permainan dan edukasi.
3. Kurangnya pemanfaatan sumber belajar menggunakan permainan interaktif yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam Pendidikan Pancasila.

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga tetap terarah dan tetap sesuai dengan topik utama, berikut adalah batasan permasalahan penelitian yang diuraikan:

1. Fokus studi ini adalah pengembangan Media pembelajaran ular tangga dengan nama Rekayasa Inovasi Numerik.
2. Materi pelajaran yang digunakan terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, khususnya tentang sejarah kelahiran Pancasila.
3. Siswa kelas V-B dan V-C MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung tahun ajaran berjalan merupakan subjek dari penelitian ini.

D. Rumusan Masalah

Peneliti mengidentifikasi dan membatasi masalah, rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung?
2. Bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung?
3. Bagaimana implementasi dan evaluasi pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, meliputi:

1. Untuk mengidentifikasi hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.
2. Untuk mengidentifikasi hasil desain dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.
3. Untuk mengidentifikasi hasil implementasi dan evaluasi pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga berbasis rekayasa inovasi numerik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus Al-Istighotsah Panggungrejo Tulungagung. Media pembelajaran di desain semenarik mungkin dengan menambahkan gambar pahlawan, kartu kuis dan tantangan, serta pemilihan warna yang menarik. Adapun rincian setiap aspeknya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Rekayasa Inovasi Numerik ini adalah permainan modifikasi dari permainan ular tangga tradisional.
2. Permainan berbentuk persegi panjang yang tegak (*potret*), untuk jalur kotaknya berjumlah 46 kotak, memiliki lebar 90 cm dan tinggi 140 cm, dicetak menggunakan *banner*.
3. Dalam penyusunan Rekayasa Inovasi Numerik berbasis permainan ular tangga dibantu dengan alat yaitu gunting, *double tape*, dan lem.
4. Permainan ular tangga berbasis Rekayasa Inovasi Numerik didesain menggunakan aplikasi *Canva* dengan latar belakang yang cerah dan menarik agar meningkatkan semangat siswa untuk bermain *game* nya.
5. Permainan ular tangga berbasis Rekayasa Inovasi Numerik ini menampilkan ilustrasi tokoh pahlawan seperti: Soekarno, Moh. Hatta, Moh. Yamin, dan lainnya.
6. Setiap kotak memiliki warna dan fungsi berbeda:
 - a. Warna merah (kuis) berisi soal terkait sejarah kelahiran Pancasila.
 - b. Warna hijau (tantangan) berisi soal tentang nilai-nilai kebangsaan.
 - c. Warna biru (perintah langkah) berisi perintah maju/mundur berapa langkah.
 - d. Warna oranye (kotak tokoh pahlawan) berisi gambar dan nama tokoh pahlawan nasional yang ada dalam sejarah kelahiran Pancasila.
 - e. Warna kuning (kotak netral) tidak ada perintah.
7. Simbolnya:
 - a. Tangga (simbol naik ke kotak lebih tinggi).

- b. Ular (simbol penurunan langkah).
8. Dadu 1 buah yang isinya 6 sisi standar dan pion yang berjumlah 4-5.

G. Kegunaan Penelitian

Di antara manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoretis

- a. Sebagai bahan referensi untuk pengembangan media belajar berbasis permainan.
- b. Sebagai bahan yang relevan bagi peneliti di masa depan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini menawarkan pengalaman edukatif yang menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat. Siswa lebih termotivasi untuk belajar tentang Pancasila dan memahami sejarah kelahiran Pancasila melalui permainan rekayasa inovasi numerik. Permainan juga membantu mereka menumbuhkan minat, keterampilan kerja sama, serta semangat nasionalisme.

- b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran ini bisa menawarkan opsi inovatif yang memudahkan guru memaparkan isi Pendidikan Pancasila secara tepat dan jelas. Guru juga dapat memanfaatkannya untuk mendorong keaktifan siswa dalam belajar serta menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar visual dan kinestetik.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian tersebut berkontribusi pada pengembangan mutu pembelajaran dan inovasi media pendidikan di sekolah. Produk media ini berperan sebagai alat guna menunjang pembelajaran berbasis karakter, memperkuat profil pelajar Pancasila, serta membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis.

d. Bagi Peneliti yang Lain

Studi tersebut berfungsi menjadi landasan serta referensi untuk penelitian lainnya terkait pembuatan media pembelajaran, untuk berbagai mata pelajaran atau tingkat kemahiran.

H. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

- a. Kata "media" secara linguistik diambil dari bahasa Latin *medius*, yang bermakna pembawa pesan. Media secara istilah yaitu alat untuk mengirimkan pesan kepada yang menerima. Media pembelajaran menurut Hamdan Husein Batubara, mencakup semua jenis alat yang digunakan untuk menjelaskan materi dan membuat lingkungan belajar yang baik.¹³
- b. Rekayasa Inovasi Numerik adalah modifikasi permainan ular tangga menjadi media kreatif dengan menambahkan unsur numerik pada setiap kotaknya. Inovasi ini bertujuan agar permainan tidak sekadar

¹³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 1.

hiburan, tetapi juga menumbuhkan pemikiran kritis, fokus, logika numerik, dan pemecahan masalah sesuai dengan materi sejarah kelahiran Pancasila.¹⁴

- c. Pembelajaran Pendidikan Pancasila secara konseptual yaitu kegiatan belajar tujuannya memberikan siswa wawasan, keahlian, serta sikap yang sesuai dengan Pancasila, UUD 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Republik Indonesia. Melalui pembelajaran ini, siswa bukan cuma diarahkan untuk mengetahui aspek kognitif, tetapi juga diajarkan untuk menerapkan nilai kebangsaan dalam keseharian.¹⁵

2. Secara Operasional

a. Media Pembelajaran

Permainan ular tangga digunakan sebagai alat pembelajaran. Di MI/SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, permainan ini digunakan untuk mengajarkan topik tentang sejarah kelahiran Pancasila. Tujuan media ini agar memudahkan penguasaan dan kemampuan untuk mengingat materi dengan cara menyenangkan, aktif, dan kolaboratif.

¹⁴ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 76, <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.

¹⁵ Kadek Ayusetia Dewi et al., "Strategi Pembelajaran Guru Dalam Mengajarkan Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 9, no. 1 (2025): 76, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9110> ISSN.

b. Rekayasa Inovasi Numerik

Rekayasa Inovasi Numerik adalah hasil rancangan sistematis yang memuat lintasan permainan, kartu soal, dan tantangan yang semuanya disusun berdasarkan materi Pendidikan Pancasila tentang sejarah kelahiran Pancasila. Siswa akan bermain sambil belajar dengan menjawab soal sejarah, mengenal pahlawan, dan menyelesaikan tantangan nilai-nilai perjuangan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan pemahaman sejarah sekaligus menumbuhkan sikap nasionalisme dalam diri siswa.

c. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila tujuannya meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran, meningkatkan keterampilan mereka sesuai prinsip yang telah ditetapkan, serta berperilaku yang mencerminkan karakter kebangsaan.