

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu.² Pendidikan pada hakikatnya memiliki dua tujuan. Tujuan tersebut yaitu membantu manusia menjadi cerdas dan pintar (smart) dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (good).³ Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.⁴

Pendidikan dijadikan sebagai kebutuhan manusia yang hakiki dan menjadi pelindung untuk semua orang dan menjadi tingkat tertinggi pada kehidupan manusia. Kehidupan kemajuan berbangsa dan bernegara dapat terlihat dari tingkat pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu aspek yang mendapat perhatian utama dalam pembangunan nasional. Tidak heran jika suatu bangsa dan negara mengatur pendidikan dan menjadikannya sebagai masalah penting yang harus segera diselesaikan.⁵

² Ananda Nasution dkk., "Analisis Pemahaman Konseptual Terhadap Motivasi Dan Gaya Belajar Siswa Bimbingan Belajar," *Jurnal Kependidikan* Vol.8, no. 1 (2023): hlm. 134, <https://www.e-journalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1249/1206>

³ Ajat Sudrajat, "Mengapa Pendidikan Karakter?," *Jurnal Pendidikan Karakter* 1, no. 1 (2011): hlm. 47, <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>.

⁴ Abd Rahman dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* Vol. 2, no. 1 (2022): hlm. 3, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>.

⁵ Erlina Dwi Arianti dan Rika Wulandari, "Hubungan Kemampuan Literasi Membaca Dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas IV SDN Buluh 1," *Sinar Dunia:*

Hal ini diperkuat dengan adanya Undang-Undang No.20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”⁶

Pandangan ini sejalan dengan prinsip-prinsip Islam yang menekankan nilai pendidikan, seperti yang dijelaskan dalam hadis yang diriwayatkan oleh Tirmidzi:

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ، عَنِ الْأَعْمَشِ، عَنْ أَبِي صَالِحٍ، عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ: مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dan Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallahu 'alaihi wasallam

Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan 2, no. 3 (2023): 214–29, <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1173>.

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Legis. No. UU No. 20 Tahun 2003, 20 LN.2003/NO.78 (2003), <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

bersabda: “Barang siapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga” (HR. Tirmidzi).⁷

Pendidikan merupakan bekal penting bagi seseorang untuk tumbuh dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter serta mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Sehingga dimasa depan ia mampu menjadi sumber daya manusia berkarakter yang menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan sesuai perkembangan zaman.

Salah satu jenjang yang mempunyai peran penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan kecerdasan anak adalah jenjang pendidikan dasar termasuk didalamnya Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendidikan dasar merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan yang membentuk masa depan anak-anak dengan mengajarkan pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal dan persiapan penting untuk pendidikan yang lebih tinggi.⁸ Pada jenjang pendidikan dasar terdapat beberapa mata pelajaran, seperti matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila yang dipelajari peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran besar dalam membentuk karakter anak bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Melalui pelajaran ini,

⁷ Aan Setiawan dkk., “Keutamaan Dan Kedudukan Menuntut Ilmu Dalam Islam (Majelis Taklim),” *Jurnal el-Fakhru, Islamic Education Teaching and Studies*. Vol.1, no. 2 (2022): hlm. 126, <https://doi.org/10.21043/jp.v14i2.7836>.

⁸ Ledy Yanti Lessy dkk., *Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1 ed. (CV. Edupedia Publisher, 2024), https://www.researchgate.net/publication/383975289_PENDIDIKAN_ANAK_SEKOLAH_DASAR.

berbagai nilai yang terkandung dalam Pancasila dapat diajarkan dan ditanamkan kepada generasi muda, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang baik, bertanggung jawab, dan memiliki karakter yang kuat.⁹ Terlebih dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat topik “Norma”. Topik ini berfokus pada pemahaman dan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini dirancang agar peserta didik dapat berperilaku sesuai dengan aturan dan norma yang ada di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Dalam proses pembelajaran, tentunya peserta didik diharapkan aktif, terlibat, dan antusias. Agar nilai-nilai yang diajarkan tertanam melalui pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik. Sesuai dengan pendapat Tohari B., & Rahman A. yang menyatakan bahwa Individu tidak hanya bersikap mendapatkan informasi secara diam saja (pasif), tetapi individu juga berperan aktif dalam mendapatkan informasi dan pengalaman dalam proses pembelajaran.¹⁰ Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap kegiatan.

Namun faktanya pelaksanaan pembelajaran di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan atau mempengaruhi harapan tersebut. Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas V MIN 2 Blitar, yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila guru masih dominan dalam menyampaikan materi atau bisa dikatakan guru masih menjadi pusat dalam

⁹ Revi Amelia Putri Nur dkk., “Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi,” *ADVANCES IN SOCIAL HUMANITIES RESEARCH* Vol. 1, no. 4 (2023): hlm. 505, <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/adv.v1i4.54>.

¹⁰ Asrinawati dkk., “Potensi Pembelajaran Aktif dengan Metode Konstruktivisme,” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): hlm. 330, <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.2697>.

proses pembelajaran dan para peserta didik hanya berperan menjadi pendengar. Dalam hal penggunaan media, guru juga masih terbatas pada buku cetak, LKS, dan papan tulis, yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang bervariasi. Sehingga guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Akibat kondisi tersebut, peserta didik menjadi pasif, jenuh dan pembelajaran kurang optimal. Selain itu pembelajaran yang masih didominasi oleh guru akan menghambat perkembangan potensi peserta didik, serta menghalangi mereka untuk berpikir kritis dan kreatif.¹¹

Di sisi lain, MIN 2 Blitar merupakan sekolah yang menerapkan budaya lokal berupa penggunaan bahasa Jawa krama inggil dalam percakapan sehari-hari sebagai bentuk pelestarian nilai budaya daerah. Karakteristik ini menunjukkan bahwa sekolah berkomitmen untuk menanamkan kecintaan kepada budaya lokal kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik terlibat dalam proses belajar, sekaligus selaras dengan program atau karakteristik sekolah. peneliti mengembangkan media pembelajaran Lidi Pintar sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan dan memodifikasi salah satu bentuk budaya lokal, yaitu permainan tradisional bitingan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media “Lidi Pintar” Berbasis Permainan**

¹¹ Sani Susanti dkk., “Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Riset* Vol. 2, no. No. 2 (2024): hlm. 88, <https://doi.org/https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>.

Tradisional Bitingan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di MIN 2 Blitar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MIN 2 Blitar masih berlangsung dengan cara yang kurang menarik, karena hanya menggunakan buku paket, LKS, papan tulis.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik, menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar.
3. Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa merasa bosan, kurang antusias, peserta didik pasif dan pembelajaran menjadi kurang optimal.
4. MIN 2 Blitar belum memiliki media pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai pendekatan belajar interaktif dan berbasis budaya lokal.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian dibatasi pada pengembangan media “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Media yang dikembangkan mengacu pada materi Bab II “Norma dalam Kehidupanku”, namun difokuskan pada topik “Norma” untuk peserta didik kelas V MIN 2 Blitar.

3. Penelitian hanya meninjau kelayakan media dan kepraktisan media sesuai rumusan masalah.
4. Penelitian tidak menilai efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, karena tidak termasuk dalam ruang lingkup rumusan masalah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar?
2. Bagaimana kelayakan media “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar?
3. Bagaimana kepraktisan media “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menghasilkan media pembelajaran “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi “norma” untuk peserta didik kelas V MIN 2 Blitar. Sementara, tujuan khusus dari rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar.

2. Untuk mengetahui kelayakan media “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media “Lidi Pintar” berbasis permainan tradisional bitingan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 2 Blitar.

F. Spesifikasi Produk

Media “Lidi Pintar” adalah media pembelajaran hasil dari modifikasi permainan tradisional bitingan yang dipadukan dengan kartu. Nama “Lidi Pintar” dikembangkan dari 2 unsur kata yaitu “Lidi” dan “Pintar”. Kata “Lidi” mempunyai 2 arti yaitu, merujuk pada singkatan “Lempar Identifikasi” serta merujuk pada alat utama dalam permainan tradisional bitingan yaitu lidi atau *biting* dalam bahasa Jawa. Sementara itu kata “Pintar” diberikan karena media ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik seperti memindahkan lidi serta mengambil kartu secara acak, tetapi juga menuntun siswa untuk berpikir kritis. Media ini akan mengarahkan peserta didik untuk memahami kode pada kartu dan lidi, mengidentifikasi permasalahan, berdiskusi, serta melakukan tugas dan perintah yang terdapat dalam media.

Dengan demikian, media “Lidi Pintar” dikembangkan bukan hanya untuk alat permainan atau hiburan, melainkan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana edukatif yang membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran materi “Norma” pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Spesifikasi produk disajikan sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Media “Lidi Pintar” merupakan media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional bitingan dan dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang edukatif dan sesuai dengan kebutuhan. Produk ini terdiri dari kumpulan lidi warna-warni yang dipadukan dengan 2 jenis kartu, yaitu kartu perilaku dan kartu tantangan serta dilengkapi dengan gelas norma. Kombinasi dari komponen-komponen ini akan menghasilkan media pembelajaran yang bersifat menyenangkan, dan tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keunikan dari media ini terletak pada sistem kombinasi warna dan nomor pada ujung lidi yang berfungsi sebagai penentu kartu yang harus diambil, diidentifikasi atau dijawab oleh peserta didik

2. Karakteristik Produk

- a. Struktur lidi warna-warni. Lidi warna-warni pada media lidi pintar mempunyai bentuk fisik yang didesain dengan pola yang tetap. Bagian tengah lidi diberi satu warna tertentu yang bervariasi pada setiap batangnya, sedangkan kedua ujung lidi memiliki warna yang sama namun berbeda warna dari bagian tengah. Pada salah satu ujung lidi tertulis nomor 1-5 sebagai penanda atau kode. Dengan demikian, setiap lidi memiliki dua identitas, yaitu kombinasi antara warna dan nomor pada ujung lidi yang dijadikan sebagai kode.

- b. Sistem kode warna dan nomor. Media lidi pintar menggunakan sistem kode berupa warna dan nomor yang terdapat pada ujung lidi. Warna dan nomor tidak melambangkan jenis norma maupun materi pembelajaran, melainkan berfungsi sebagai kode teknis dalam pemilihan kartu.
- c. Struktur kartu. Media lidi pintar memiliki dua jenis kartu, yaitu kartu perilaku dan kartu tantangan, yang penggunaannya disesuaikan dengan fungsi media. Kartu perilaku digunakan ketika media dimanfaatkan sebagai sarana untuk menstimulasi diskusi, identifikasi sikap, dan pemahaman nilai norma dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, kartu tantangan digunakan ketika mengukur pemahaman siswa melalui tugas, pertanyaan dan perintah. Kedua jenis kartu tersebut memuat pernyataan, pertanyaan, serta perintah yang bersifat kontekstual dan berkaitan dengan materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan media kartu pembelajaran pada umumnya yang diambil secara acak, pengambilan kartu pada media ini ditentukan berdasarkan hasil pengambilan lidi.
- d. Gelas norma, merupakan salah satu komponen dalam media pembelajaran lidi pintar. Komponen ini berfungsi sebagai wadah pengelompokan kartu perilaku sesuai dengan kategori norma yang dipelajari dalam materi, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Gelas norma digunakan sebagai media yang membantu siswa dalam mengelompokkan, mengklasifikasikan, dan mengidentifikasi jenis norma berdasarkan isi kartu perilaku yang

diperoleh, Sehingga mampu membantu membangun pemahaman konseptual siswa terhadap perbedaan dan karakteristik setiap jenis norma dalam kehidupan sehari-hari

3. Komponen Produk

Media lidi pintar terdiri dari lima komponen, yaitu lidi warna-warni, kartu perilaku, kartu tantangan, gelas norma, dan buku panduan permainan. Terdapat satu box lidi warna-warni berisi 50 batang lidi. Lidi berfungsi sebagai alat utama dalam permainan. Kartu perilaku berisi 40 kartu dalam satu box. Kartu perilaku ini digunakan untuk memahami materi norma melalui aktivitas identifikasi dan diskusi. Sedangkan Kartu tantangan berisi 50 kartu dalam satu box yang berisi tugas, pertanyaan atau perintah.

Selain itu, media ini dilengkapi dengan 4 gelas norma yang melambangkan empat kategori norma, yaitu norma agama, norma hukum, norma kesusilaan dan norma kesopanan. Gelas ini difungsikan sebagai wadah pengelompokan kartu perilaku. Komponen terakhir adalah sebuah buku panduan permainan. Buku ini berisi penjelasan mengenai media, aturan permainan, serta petunjuk penggunaan media dalam kegiatan proses pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

- a. Menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan permainan tradisional,

khususnya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di jenjang Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar.

- b. Memberikan referensi tambahan terkait pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, topik norma. Sehingga, proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dan sesuai standar proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Pendidik

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif melalui permainan tradisional “Lidi Pintar” sehingga guru memiliki opsi yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi "Norma".

- b. Bagi Peserta Didik

Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, serta membantu siswa mengingat dan memahami berbagai bentuk norma dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas bermain yang melibatkan partisipasi aktif.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi kesempatan bagi peneliti untuk meningkatkan kompetensi diri sebagai calon pendidik, khususnya dalam merancang

dan mengembangkan media yang edukatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Bagi peneliti lain

Memberikan inspirasi dan referensi dalam mengembangkan media berbasis permainan lainnya, serta menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut yang dapat disesuaikan dengan materi dan jenjang

H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

pengembangan merupakan proses mendesain pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi dan kemampuan siswa untuk mencapai hasil terbaik.¹² Pengembangan merupakan sebuah proses perancangan yang dilakukan secara sistematis dan melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan, hingga penyempurnaan.¹³

b. Media Pembelajaran

Media dalam konteks pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, dengan tujuan

¹² Naidin Syamsuddin, "Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 10, no. 3 (2021): hlm. 249, <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/158>.

¹³ Endi Rochaendi dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, pertama (ITERA Pres Anggota IKAPI, 2024), hlm. 51, <https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20Media%20Pembelajaran.pdf>.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar.¹⁴

c. Permainan Tradisional Bitingan

Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang dilestarikan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.¹⁵ Permainan tradisional bitingan adalah permainan anak-anak khas nusantara yang dimainkan menggunakan batang lidi, biasanya dimainkan dengan 3-4 anak.

d. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.¹⁶

e. Norma

Norma merupakan salah satu topik yang dibahas dalam Bab II dari pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD/MI. Materi norma membahas mengenai aturan, nilai, dan kaidah yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga

¹⁴ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol. 2, no. 1 (2019): hlm. 477, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹⁵ Diky Hadyansah dkk., "Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal," *Jurnal Aksara Raga* Vol. 3, no. 1 (2021): hlm. 42, <https://doi.org/https://doi.org/10.37742/aksaraga.v3i1.11>.

¹⁶ Lathifah Aulia Sari dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 11, no. 2 (2023): hlm. 561, <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>.

sehari, maupun masyarakat. Namun beberapa yang paling umum dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan diterapkan di sekolah dasar adalah norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan dan norma hukum.¹⁷

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Lidi Pintar Berbasis Permainan Tradisional Bitingan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di MIN 2 Blitar” merupakan proses perancangan, pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berupa lidi pintar. Media ini dikembangkan dengan mengadaptasi dari permainan tradisional bitingan. Media ini diwujudkan dalam bentuk seperangkat komponen yang terdiri atas kumpulan lidi warna-warni yang masing-masing memiliki kode warna dan nomor pada ujungnya, 2 jenis kartu dan gelas yang telah disesuaikan dengan materi norma pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas V. Sistem kode warna dan nomor pada ujung lidi digunakan sebagai dasar pemilihan kartu, sehingga pengambilan kartu tidak dilakukan secara acak, tetapi terarah berdasarkan cara kerja permainan.

Dalam implementasinya, penggunaan media disesuaikan dengan proses pembelajaran. Ketika media digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, komponen yang digunakan adalah gelas norma, dan kartu perilaku yang diperoleh dari pengambilan lidi. komponen ini yang berfungsi untuk

¹⁷ Sa'odah dkk., “Implementasi Nilai-Nilai Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd,” *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020), <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/680>.

membantu siswa memahami materi norma melalui kegiatan identifikasi, klasifikasi, dan diskusi. Sebaliknya, ketika media digunakan sebagai alat mengukur pemahaman, komponen yang digunakan adalah kartu tantangan, yang berisi tugas, pertanyaan, dan perintah yang harus dilakukan siswa berdasarkan kode yang diperoleh dari pengambilan lidi

Dengan adanya Penggabungan komponen-komponen tersebut, peneliti menghasilkan media pembelajaran yang menarik, tidak menegangkan, serta diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila pada kelas V.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang peneliti mengambil penelitian pengembangan. Selain itu pendahuluan mencakup rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk pengembangan, penegasan konseptual dan operasional, dan sistematika pembahasan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua merupakan bab yang menjabarkan teori yang digunakan peneliti. Selain itu bab ini berisi kerangka berpikir dan penelitian terdahulu yang dijadikan dasar pijakan dan pembeda penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab tiga menguraikan metode penelitian yang terdiri dari: desain penelitian, model penelitian, prosedur pengembangan, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, jenis data dan Teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab empat diuraikan mengenai hasil pengembangan dan penelitian yang mencakup: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

BAB V PEMBAHASAN

Bab lima berisi uraian mengenai pembahasan yang sudah dijelaskan yaitu mengenai jawaban dari rumusan masalah. Mencakup hasil pengembangan media, penghitungan analisis kelayakan dan kepraktisan.

BAB VI PENUTUP

Bab terakhir berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.