

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat menjadi suatu proses yang mengubah perilaku seseorang secara terus-menerus dan melalui pengembangan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah bagaimana meningkatkan keaktifan siswa, khususnya dalam memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila. Keaktifan dapat diartikan sebagai kemampuan melihat berbagai sudut pandang dan menciptakan solusi dari informasi atau data yang tersedia. Dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila, keaktifan pembelajaran dinamis tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter siswa agar lebih kritis dan kreatif dalam memahami nilai-nilai kebangsaan.

Keaktifan siswa khususnya pada kelas IV di SDN Karangjaya II masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih kurangnya siswa dalam mengetahui dan menghayati nilai-nilai Pancasila. Serta kurangnya rasa saling menghargai contoh dari kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dasar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang masih malu untuk menyampaikan pendapatnya atau kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya dalam hal pemecahan masalah dan partisipasi. Kondisi saat ini menunjukkan bahwa selama pembelajaran yang diberikan belum optimal dalam mendukung peningkatan keaktifan siswa.

Salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa adalah masih mengandalkan metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif antara guru dan siswa adalah salah satu alasan mengapa keterlibatan siswa rendah. Pendidik sering menggunakan pendekatan ceramah yang menekankan hafalan. Akibatnya, nilai-nilai Pancasila dianggap tidak menarik, membosankan, dan tidak relevan dengan kehidupan siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Mislawati (2023), pendekatan seperti ini kurang mampu melibatkan siswa secara aktif, baik secara kognitif maupun emosional. Hal ini menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang komprehensif, terutama dalam mengembangkan karakter dan kepribadian siswa.

Sebagai solusi metode yang tepat dalam pembelajaran sangat diperlukan. Untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang menarik dan menyenangkan, diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Diantaranya media yang dapat digunakan secara efektif adalah *puzzle* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Puzzle berfungsi sebagai alat yang efektif di kelas, mendorong siswa untuk terlibat dalam pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim yang kolaboratif. Dengan media *puzzle* sebagai sumber belajar dapat memberikan siswa tantangan yang tidak hanya mengharuskan mereka untuk menyusun gambar yang melambangkan nilai-nilai Pancasila tetapi juga memperdalam pemahaman mereka dari setiap prinsipnya. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan interaksi siswa selama proses pembelajaran serta mendorong partisipasi aktif melalui kegiatan yang menyenangkan. Lingkungan yang menarik

ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi. Saat mereka mengerjakan *puzzle*, siswa memperkuat pemahaman mereka tentang materi secara bersamaan mengembangkan sifat-sifat positif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan ketekunan—kualitas yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks pendidikan modern saat ini, pendekatan inovasi sangat penting untuk mengatasi tantangan yang dihadapi guru, karena metode tradisional saja sering kali gagal dalam mewujudkan potensi siswa sepenuhnya.

Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran saat ini semakin kompleks. Seiring perkembangan zaman, metode pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah atau pengajaran tradisional dirasa kurang efektif untuk menarik minat siswa, terutama dalam menginternalisasi konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Banyak siswa yang masih kesulitan untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut, karena metode yang digunakan kurang inovatif dan tidak memberi ruang kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam lingkungan pendidikan karakter saat ini, khususnya terkait nilai-nilai Pancasila, *puzzle* berfungsi sebagai alat yang bermanfaat untuk mempermudah siswa memahami dan menghayati nilai-nilai ini dengan cara yang bermakna dan praktis. Dengan mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang berkesan, dimana *puzzle* dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dengan materi daripada menyerapnya secara pasif. Pendekatan interaktif ini memungkinkan mereka untuk menerapkan konsep yang mereka pelajari dalam

berbagai konteks, menjadikan kegiatan berbasis *puzzle* sebagai sarana yang tepat untuk menghubungkan teori dan praktik. Agar memudahkan siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila tetapi juga belajar untuk mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Novitasari (2023), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi pribadi yang cerdas dan berprinsip. Pembelajaran yang efektif bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar seperti toleransi, demokrasi, dan tanggung jawab sosial yang sangat penting untuk membangun masyarakat yang harmonis. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus keluar dari metode pembelajaran konvensional dan merangkul pendekatan inovasi, salah satunya dengan memanfaatkan media *puzzle*.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfokus untuk membina pertumbuhan pribadi pada siswanya, yang mencakup berbagai aspek seperti agama, bahasa, dan suku bangsa. semuanya berkontribusi untuk menumbuhkan warga negara yang cerdas dan berprinsip. Pada intinya, mata pembelajaran ini menekankan pentingnya nilai-nilai seperti toleransi, demokrasi, dan tanggung jawab sosial, yang mencerminkan kekayaan budaya Indonesia, yang didefinisikan oleh berbagai agama, suku bangsa, bahasa, dan adat istiadatnya. Melalui pembelajaran nilai-nilai pancasila, siswa belajar untuk menghargai peran mereka sebagai warga negara yang menghormati keberagaman dan berpartisipasi aktif dalam membangun masyarakat yang harmonis. Kurikulum memprioritaskan pengembangan sifat-sifat karakter yang kuat seperti kerja sama,

keadilan, dan integritas, yang membentuk fondasi penting untuk berkembang dalam masyarakat yang beragam.

Nilai-nilai Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena setiap prinsip menumbuhkan sikap yang mendorong semangat belajar, kolaborasi, dan kontribusi. Pembelajaran aktif, yang melibatkan partisipasi kolaboratif dari guru dan siswa, sangat penting untuk kegiatan pendidikan yang efektif. Keaktifan siswa saat belajar mengacu pada keterlibatan dan keikutsertaan siswa dalam proses pendidikan, baik di dalam maupun di luar kelas. Keaktifan belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan siswa dalam pengalaman belajar mereka.

Kegiatan belajar merupakan upaya siswa untuk membuka potensi mereka melalui kombinasi pengalaman tatap muka dan daring yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan mereka. Keterlibatan mereka dalam proses belajar dapat dilihat dalam berbagai cara: menyelesaikan tugas, berkontribusi dalam diskusi untuk mengatasi masalah, mencari bantuan dari teman sebaya atau instruktur ketika menghadapi tantangan dalam memahami materi, dan menyajikan temuan mereka secara efektif.

Surakarta (2021), Beberapa faktor kunci memengaruhi aktivitas pembelajaran secara signifikan. Faktor-faktor tersebut meliputi menumbuhkan motivasi untuk menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan keterampilan penting yang harus dikuasai dengan jelas, dan mengingatkan siswa tentang kompetensi yang perlu mereka capai. Selain itu, menyajikan masalah, topik, atau konsep yang dapat memotivasi siswa untuk dieksplorasi sangatlah penting. Memberikan panduan pembelajaran, mendorong partisipasi aktif, dan memberikan

umpan balik yang membangun juga penting. Di akhir pembelajaran, melakukan evaluasi singkat dan meringkas materi yang dibahas membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat.

Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan siswa sepanjang proses belajar di dalam kelas. Ini mencakup proses kegiatan fisik dan non-fisik yang mendorong keterlibatan aktif, seperti mengajukan pertanyaan, mengungkapkan pendapat, menyelesaikan tugas, bekerja sama dengan teman sebaya, dan memenuhi tugas yang diberikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif dapat memenuhi harapan pendidikan.

Pendidikan di Indonesia memegang peran penting dalam pembentukan karakter siswa, khususnya melalui penanaman nilai-nilai Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki sikap nasionalisme dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun, metode pembelajaran yang konvensional sering kali tidak mampu menarik minat dan keterlibatan siswa, sehingga keaktifan mereka dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar”. Harapan dan tujuan dari penelitian ini adalah agar penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, berdasarkan hasil kajian pustaka dan studi relevan, masih sangat sedikit penelitian yang secara spesifik membahas penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam konteks penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menekankan pada peningkatan minat belajar siswa secara umum, bukan pada penguatan nilai-nilai karakter melalui pendekatan media interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sekaligus untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media *puzzle* dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, serta bagaimana efektif dalam meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, peneliti ingin mengetahui pendapat guru terkait penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran, serta kendala apa saja yang mungkin muncul selama penggunaannya di kelas. Temuan dalam penelitian ini menyatakan bahwa media *puzzle* di SDN Karangjaya II memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila. Dengan adanya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dan dukungan dari berbagai pihak, diharapkan siswa semakin termotivasi untuk memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal keaktifan dan pemahaman siswa. Metode konvensional seperti ceramah terbukti kurang efektif dalam membangun minat belajar dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Sementara itu, media pembelajaran interaktif seperti *puzzle*

menunjukkan potensi untuk menjawab tantangan tersebut, namun masih jarang digunakan secara spesifik untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menggali lebih dalam bagaimana media *puzzle* dapat diterapkan dalam pembelajaran, sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa, serta apa saja tantangan yang mungkin dihadapi dalam pelaksanaannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang teridentifikasi adalah:

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.
3. Guru masih menggunakan metode yang masih monoton.
4. Nilai-nilai karakter seperti kerjasama dan tanggung jawab belum berkembang maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dilakukan pembatasan masalah, hal ini untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan peneliti akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu : Analisis penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada nilai-nilai pancasila siswa kelas IV

SDN Karangjaya II sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain :

1. Bagaimana penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi ketika penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka yang menjadi tujuan dari peneliti ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik dalam pengembangan teori maupun dalam penerapan langsung di lapangan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan dengan menekankan keaktifan saat menggunakan media

pembelajaran berbasis teka-teki dalam meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya melalui sudut pandang nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penelitian ini memperkuat prinsip-prinsip pembelajaran berbasis media, yang menunjukkan potensinya untuk meningkatkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi para pendidik, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat membantu untuk menambah wawasan yang berharga dan meningkatkan pengalaman peneliti dalam menganalisis media *puzzle* terhadap nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar