

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter sangat penting diajarkan kepada anak sekolah guna menumbuhkan rasa sikap yang bertanggung jawab. Pengembangan pendidikan karakter di Bangsa Indonesia sangat memerlukan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan bermutu tinggi untuk mencapai tujuan yang sudah dirancang untuk program pembangunan dengan baik. Melalui pendidikan karakterlah dapat membentuk manusia-manusia yang berkualitas dalam mendukung tercapainya cita-cita Bangsa serta hubungannya dengan pendidikan. Pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak baik itu secara kognitif, fisik, sosial-emosional, kreativitas, dan spiritual(Pebriana, 2022).

Dalam konteks pendidikan Indonesia, pendidikan karakter menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik secara utuh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wibowo, 2021).Indonesia menempatkan pendidikan karakter sebagai tujuan utama penyelenggaraan pendidikan. Hal ini secara tegas

tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Salah satu nilai utama yang menjadi dasar pembentukan karakter bangsa Indonesia adalah nilai-nilai Pancasila. Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai dasar negara, tetapi juga sebagai pedoman hidup yang mengatur sikap, perilaku, dan interaksi sosial warga negara sejak usia dini(Hidayanto, 2024).

Penanaman nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting karena pada fase ini peserta didik berada pada tahap perkembangan moral dan sosial yang fundamental. Hidayanto (2024) menyatakan bahwa pembelajaran nilai Pancasila akan lebih efektif apabila dimulai sejak usia sekolah dasar, karena pada masa ini karakter dan kepribadian anak masih mudah dibentuk melalui pembiasaan dan pengalaman belajar yang bermakna. Nilai-nilai seperti kemanusiaan, keadilan, gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi perlu ditanamkan secara konsisten agar tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dalam perilaku sehari-hari siswa(Rachman, 2023).

Namun demikian, berbagai Penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala. Pembelajaran cenderung berorientasi pada hafalan konsep dan penyampaian materi secara verbal, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara langsung(Saftri & Jupriyanto, 2025). Puspita Dewi Rachman (2023) mengungkapkan bahwa dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan belum mampu membentuk karakter siswa secara optimal.

Kondisi tersebut juga tercermin pada konteks pendidikan dasar di daerah, termasuk di Provinsi Bengkulu. Beberapa studi menunjukkan bahwa pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar masih berada pada kategori sedang hingga rendah, terutama pada aspek sikap kemanusiaan, empati, dan tanggung jawab sosial(Amelia, 2025). Rendahnya penghayatan nilai Pancasila ini salah satunya disebabkan oleh keterbatasan variasi media pembelajaran serta pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dengan kehidupan siswa.

Fenomena serupa ditemukan di SDN 81 Kota Bengkulu, khususnya pada siswa kelas IV. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara informal dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih menunjukkan perilaku yang kurang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, seperti kurangnya sikap saling menghormati, rendahnya tanggung jawab dalam kerja kelompok, serta minimnya empati terhadap teman. Padahal secara ideal, siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui makna nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kondisi nyata di lapangan menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran nilai di sekolah dasar (Rachman, 2023). Pendidikan Pancasila secara konseptual bertujuan membentuk sikap kemanusiaan yang adil dan beradab, namun dalam praktiknya nilai tersebut belum sepenuhnya terinternalisasi dalam perilaku peserta didik (Suryadi & Nuryana, 2022). Hal ini terlihat dari masih adanya siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami makna nilai kemanusiaan serta menerapkannya dalam interaksi sosial sehari-hari (Amelia, 2025).

Sejalan dengan hal tersebut, Safitri dan Jupriyanto (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat

interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami nilai-nilai abstrak secara lebih konkret. Media berbasis permainan (game-based learning) dinilai efektif karena mampu menghadirkan suasana belajar yang partisipatif, menantang, dan bermakna. Melalui aktivitas bermain, siswa dapat belajar sambil mengalami langsung nilai-nilai yang diajarkan, sehingga proses internalisasi nilai menjadi lebih optimal.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai potensial untuk dikembangkan adalah media *LUCHA (Ludo Challenge)*. *LUCHA* merupakan media permainan edukatif berbasis papan (board game) yang dirancang untuk memadukan unsur bermain dengan pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Dalam permainan ini, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan, pertanyaan, dan skenario sederhana yang berkaitan dengan nilai kemanusiaan, keadilan, empati, dan sikap saling menghormati. Selain itu, media *LUCHA* dikembangkan dengan pendekatan Nilai-Nilai Keislaman sebagai landasan moral, sehingga selaras dengan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu, diketahui bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mudah dipahami untuk mendukung

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru mengharapkan adanya media yang tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai sarana penanaman nilai-nilai pancasila di kelas IV diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam menjembatani kesenjangan antara tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan praktik pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti mengkaji terkait bagaimana “Pengembangan Media LUCHA (*Ludo Challenge*) Sebagai Sarana Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penulis sajikan, maka pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah.

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila di Sdn 81 Kota Bengkulu terutama Kelas IV.
2. Perlunya inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif agar siswa lebih aktif dan memahami Nilai-Nilai Pancasila.
3. media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif aagr siswa lebih aktif dan memahami nilai-nilai pancasila.

4. Belum adanya penggunaan media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai sarana penanaman Nilai-Nilai Pancasila di SDN 81 Kota Bengkulu.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dari penelitian ini adalah

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu.
2. Materi dalam media LUCHA (*Ludo Challenge*) dibatasi pada Nilai-Nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya yang berkaitan dengan sikap saling menghormati, tanggung jawab, kerja sama, empati, dan keadilan.
3. Penelitian ini hanya mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan media LUCHA (*Ludo Challenge*) dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai sarana penanaman Nilai-Nilai Pancasila di kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu?

2. Bagaimana kelayakan penggunaan media LUCHA (*Ludo Challenge*) dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV?
3. Bagaimana kepraktisan media LUCHA (*Ludo Challenge*) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV ?

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk permainan papan (*board game*) LUCHA (*Ludo Challenge*) yang dirancang dengan tampilan menarik, berwarna, dan dilengkapi ilustrasi karakter anak serta simbol-simbol Pancasila agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. .
2. Media LUCHA dilengkapi dengan beberapa komponen, yaitu papan permainan, pion, dadu, kartu pertanyaan, kartu situasi, kartu tantangan, kartu bonus, kartu penalti, dan buku panduan penggunaan media.
3. Isi kartu dalam media LUCHA memuat pertanyaan, situasi, dan tantangan sederhana yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti sikap saling menghormati, tanggung jawab, kerja sama, empati, keadilan, dan kepedulian sosial.
4. Media LUCHA dirancang sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa memahami dan

menerapkan Nilai-Nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari..

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila di kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media LUCHA (*Ludo Challenge*) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media LUCHA (*Ludo Challenge*) dalam pembelajaran pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai sarana penanaman Nilai-Nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi penelitian pengembangan media selanjutnya

2. Praktis:

- a. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami dan menerapkan Nilai-Nilai Pancasila melalui kegiatan

pembelajaran Pendidikan Pancasila dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan alternative media pembelajarn yang inivatif untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penguatan pendidikan karakter di lingkungan Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.