

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih nakte Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi.

Pendidikan bertujuan agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional merupakan suatu Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang dasar 1945 yang berakar nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan terhadap tuntunan perubahan zaman.

Pendidikan pancasila merupakan salah satu bidang studi yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang berkarakter, berintegritas, dan memiliki kesadaran kebangsaan yang tinggi Nur Annisa Dkk (2021:47), “Pendidikan dan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berpusat pada demokrasi politik yang beramflikasi dengan dasar-dasar ilmu positif yang berpengaruh dilingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Pendidikan pancasila adalah fondasi penting dalam mencetak generasi bangsa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat dalam moralitas dan kebangsaan dalam menghadapi dinamika zaman.

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD seringkali masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang menyenangkan membuat siswa kesulitan memahami materi Pendidikan Pancasila. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal karena rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan media pembelajaran memahami Pelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas V SD Negeri 105271 diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V masih rendah khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
75	< 75	7	43,75%
	≥ 75	9	56,25%
Jumlah		16	100%

Sumber: Guru kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi

Tabel di atas menyatakan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan, siswa Kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi. Berdasarkan dokumen nilai yang diperoleh peneliti diketahui bahwa kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Yaitu 75. Dengan jumlah 16 siswa hanya 7 Siswa (43,75) yang mencapai nilai di atas KKTP, Sedangkan 9 Siswa (56,25) berada di bawah KKTP. dikategorikan masih belum tuntas karena kurangnya guru menggunakan media saat pembelajaran, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi pembelajaran yang kurang efektif adalah penggunaan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challege)* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif serta membuat siswa menjadi lebih semangat tanpa ada rasanya bosan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi T.A 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila masih rendah.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan.
3. Media Pembelajaran yang kurang bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis membatasi yang akan diteliti yaitu Pengaruh Media Pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SD Negeri 105271 T.A 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar pendidikan pancasila siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan, di kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026
2. Bagaimana hasil belajar siswa pendidikan pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan, di kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media

pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi penerapan nilai-nilai kehidupan, di kelas V SD Negeri 105271 serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diteliti, maka tujuan yang ingin dicapai dalam peneliti ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan pancasila tanpa menggunakan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan, di kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan, di kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan, di kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru
Penelitian ini dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
2. Bagi Siswa
Penelitian ini sebagai sarana pelatihan pematapan profesional untuk menjadi guru yang handal serta memberikan motivasi belajar kepada peneliti untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi Peneliti
Sebagai bahan masukan untuk menjadi calon pendidik untuk menambah

pengalaman serta memberikan motivasi belajar kepada peneliti untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidik dan potensi sekolah dengan penggunaan media pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

