

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi bangsa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila mencerminkan jati diri bangsa Indonesia dan menjadi pedoman dalam membentuk karakter warga Negara yang berakhlak mulia toleran, dan bertanggung jawab (Hamja, 2017). Oleh karena itu, pengenalan dan pemahaman terhadap Pancasila harus ditanamkan sejak usia dini, terutama di jenjang Sekolah Dasar (SD), agar nilai-nilai tersebut dapat tertanam kuat dalam diri peserta didik.

Pembelajaran Pancasila di tingkat SD, Khususnya di kelas III, mencakup pengenalan simbol-simbol dari kelima sila Pancasila serta pemaknaan terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Enjellika & Yudha, 2024). Namun, kenyataannya, banyak siswa yang hanya mampu menghafal sila-sila Pancasila sering kali hanya sebatas mengenal gambar tanpa mengetahui arti filosofis dibalikinya. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi pendidikan Pancasila secara efektif.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal di kelas III UPT SDN 3 Malimbong Balepe', yang menunjukkan fakta memprihatinkan bahwa dari 15 orang siswa, sebagian besar belum mampu mengidentifikasi simbol Pancasila dengan tepat dan kesulitan menjelaskan makna dari masing-masing sila.

Selain itu masih banyak siswa kesulitan dalam memahami makna dari setiap sila, siswa juga belum memahami arti dari setiap simbol-simbol yang terdapat pada Pancasila. Data awal menunjukkan bahwa pemahaman belajar siswa tergolong rendah. Hal ini terjadi karena guru kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, di mana guru hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru dan kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Idealnya, pada tingkat kelas III, siswa seharusnya sudah mampu mengenali simbol-simbol Pancasila dan memahami nilai dasarnya sebagai fondasi karakter bangsa (Rifayanti, 2021). Namun kenyataannya, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media pembelajaran terbatas pada buku teks dan gambar statis di papan tulis. Guru cenderung menekankan hafalan tanpa eksplorasi makna, sementara proses pembelajaran seharusnya melibatkan aktivitas interaktif seperti permainan edukatif, simulasi penerapan nilai, diskusi kelompok kecil, dan penggunaan media visual yang menarik serta manipulatif yang mendorong siswa mengkonstruksi pemahaman sendiri (Fajariah & Mirza, 2024).

Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dapat berdampak signifikan pada keseluruhan proses belajar mengajar. Ketika strategi pengajaran gagal mengakomodasi pengembangan potensi siswa secara holistik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor maka pembelajaran menjadi tidak optimal. Siswa yang terpapar pada metode pembelajaran yang monoton

cenderung mengembangkan sikap negatif terhadap mata pelajaran, yang kemudian mewujud dalam perilaku menghindar, ketidaktertarikan, atau bahkan penolakan terhadap materi pembelajaran. Kondisi ini menciptakan lingkaran negatif dimana

kebosanan dan keengganan siswa semakin menghambat penyerapan pengetahuan, menyebabkan rendahnya partisipasi kelas, minimnya retensi informasi, dan pada akhirnya, kegagalan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Krisnawan et al., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *Card Sorting*. Media ini merupakan teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu yang berisi informasi yang harus diklasifikasikan, dipasangkan, atau diurutkan sesuai kategori tertentu. Penggunaan media *Card Sorting* dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam kelompok.

Selain itu, media *Card Sorting* juga dapat mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa (Rofiq & Khosiah, 2024), karena mereka dapat melihat dan memanipulasi langsung kartu-kartu yang berisi simbol serta makna sila Pancasila. Aktivitas ini dapat meningkatkan daya ingat siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media *Card Sorting* diyakini dapat menjadi solusi efektif

dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol dan makna Pancasila dikelas III.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan media *Card Sorting* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol dan makna Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar, khususnya di UPT SDN 3 Malimbong Balepe’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah Penggunaan *Card Sorting* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III UPT SDN 3 Malimbong Balepe terhadap simbol dan makna pancasila?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol dan makna Pancasila menggunakan media Card Sorting.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai efektivitas media Card Sorting dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai efektivitas media Card Sorting dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami Simbol dan Makna Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan Pancasila disekolah dasar.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih banyak informasi, pengalaman dan pemahaman tentang bagaimana *Card Sorting* digunakan oleh peneliti tindakan lanjut kelas.