

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang sesuai dengan Pendidikan Pancasila, sistem pendidikan nasional merupakan mata ajaran wajib bagi seluruh peserta didik di semua jalur dan jenjang pendidikan formal. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai cita-cita bersama (Rachmadtullah & Wardani Reza, 2016, hlm. 118). Berdasarkan hal tersebut salah satu mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata ajaran wajib dari jenjang SD hingga perguruan tinggi.

Salah satunya yaitu materi hak dan kewajiban pada elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, namun mencakup semua aspek yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara yang aktif dan partisipatif. Tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah lebih ditekankan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dapat memberikan bekal siswa dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk

Shera Sri Munajah, 2024

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ELEMEN UUD NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945 SISWA FASE B*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Selain itu, Pendidikan Pancasila menanamkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berfokus pada materi hak dan kewajiban bagi anak dan peserta didik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang diajarkan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi hak dan kewajiban merupakan dua hal yang saling berkesinambungan, saling berhubungan sebab-akibat yang dapat dipisahkan. Implementasi hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan di berbagai bidang sering mengalami ketimpangan dalam pelaksanaannya (Izzati et al., 2023, hlm. 2).

Berdasarkan wawancara kepada salah satu guru pada tanggal 10 September 2023 di salah satu sekolah Kecamatan Karangtengah, Kabupaten Cianjur, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, pada elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 materi hak dan kewajiban. Pada praktiknya, terdapat 62,5 % siswa belum bisa membedakan contoh hak dan kewajiban sebagai anak di rumah dan sebagai peserta didik di sekolah, karena pada pembelajaran dilakukan hanya terpaku pada buku, membaca teks, dan metode ceramah. Selain itu, para siswa hanya memperoleh sekedar apa yang disampaikan oleh guru, dan masih ada beberapa siswa yang belum bisa memahami materi hak dan kewajiban. Hal ini terlihat dari gejala-gejala yang ditemukan dengan mewawancarai 3 siswa kelas IV di sekolah tersebut yaitu siswa kurang mendalami terkait materi hak dan kewajiban, siswa merasa lelah karena menulis terlalu banyak materi, rendahnya hasil belajar siswa, dan siswa belum bisa membedakan contoh hak dan kewajiban dengan tepat. Terkadang siswa masih tertukar membedakan contoh aktivitas hak dan kewajiban.

Dilihat dari ketidaktepatan jawaban, bisa dikatakan ada 62,5 % siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 khususnya pada materi hak dan kewajiban.

Kemudian berdasarkan literatur yang di teliti oleh Fitriani et al ., (2020)

terdapat permasalahan yang sama yaitu kemampuan memahami materi “Hak dan Kewajiban“ masih rendah dan terjadi miskonsepsi. Sebanyak 24 peserta didik (80%) dari jumlah peserta didik seluruhnya 30 belum mencapai KKM 70. Dikarenakan Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung terkesan monoton dan pasif, karena menggunakan model dan teknik pembelajaran secara klasik yaitu ceramah dan penugasan.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Septiani (2018) yang menemukan permasalahan yang sama, yaitu kurangnya pemahaman materi hak dan kewajiban yang dilihat dari data 30 orang siswa hanya 16 siswa yang tuntas KKM. Maka hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep materi hak dan kewajiban.

Menurut Mukminah et al., (2021, hlm. 4) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan belajar dan kurangnya pemahaman konsep, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, misalnya kesehatan, motivasi, bakat minat, kemampuan intelektual, dan kemampuan mengingat. Kemudian, faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar peserta didik, misalnya lingkungan, faktor guru, faktor orang tua, faktor sarana prasarana, dan teman.

Berdasarkan tinjauan awal di salah satu sekolah Kec. Karangtengah Kab. Cianjur peneliti melihat ada beberapa faktor yang menyebabkan kegiatan belajar belum bisa dipahami oleh siswa. Contohnya faktor eksternal pada sarana prasarana yang disediakan di sekolah tersebut belum bervariasi, belum pernah menggunakan media digital, dan belum menarik untuk siswa. Sejalan dengan jurnal (Anggraeni, 2020, hlm. 3). Cara belajar dengan membaca buku teks, menulis, dan metode ceramah membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang bervariasi.

Merujuk kepada faktor penyebab pemahaman konsep belajar siswa tersebut, proses belajar mengajar yang diperlukan untuk meningkatkan hasil pemahaman konsep materi hak dan kewajiban tidak lain adalah dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran yang mudah dan senang dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat mengembangkan minat

serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran kepada peserta didik (Wulandari et al., 2023, hlm. 2).

Berdasarkan uraian tersebut, variasi media pembelajaran sangatlah penting untuk siswa menerima materi dengan mudah, contohnya di zaman sekarang ini peneliti mengamati di salah satu sekolah Kabupaten Cianjur beberapa siswa sudah adaptif terhadap *smartphone* android dan dibawa ke sekolah untuk bermain *game* online ketika sedang jam istirahat yang membuat siswa kecanduan. Dengan adanya android siswa maupun guru di dalam sekolah dan di luar sekolah, tidak memiliki keterbatasan dalam penerapannya. Oleh karena itu, dengan kita memanfaatkan android sebaik mungkin untuk media pembelajaran digital pengembangan media pembelajaran berbasis android dinilai peneliti mampu menjadi solusi karena mudah untuk di akses, dan bisa melakukan pembelajaran secara mandiri.

Media pembelajaran berbasis android di era society 5.0 ini mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan kualitas hidup manusia (Saragih, 2021, hlm. 2). Manfaat teknologi bisa meningkatkan kehidupan mereka dalam sehari-hari. Salah satunya di bidang pendidikan. Khususnya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sudah tidak asing lagi, mulai dari teknologi yang sangat sederhana hingga teknologi yang canggih.

Menurut Muffoletto (dalam Lestari, 2018, hlm. 96) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan bukan tentang perangkat, mesin, komputer atau artefak lainnya, melainkan itu adalah tentang sistem dan proses yang mengarah ke hasil yang diinginkan. Bisa dikatakan teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan.

Media pembelajaran *game* edukatif berbasis android dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa aplikasi berbasis android yang berfokus pada elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 materi hak dan kewajiban. Android dikalangan anak SD sudah mulai digunakan di zaman

5.0 ini dan lebih menarik untuk digunakan. Media ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Scratch*, *Ibis Paint X*, dan *Website 2 APK Builder Pro*. Peneliti membuat ini dengan visual yang menarik serta memiliki permainan yang bervariasi dibuat mirip seperti *game* yang dimainkan oleh anak-anak pada umumnya. Media ini dapat membantu meningkatkan kognitif dan psikomotor anak.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dari masalah tersebut, yaitu dengan fokus pada judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Siswa Fase B”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah umum penelitian ini adalah “Apakah media pembelajaran *game* edukatif berbasis android dapat meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 siswa Fase B”.

Adapun rumusan masalah umum dijabarkan kedalam rumusan masalah khusus berikut:

- 1.2.1. Bagaimanakah desain media pembelajaran *game* edukatif berbasis android dapat meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 siswa Fase B?
- 1.2.2. Bagaimanakah hasil uji validasi pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 siswa Fase B?
- 1.2.3. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 siswa Fase B?
- 1.2.4. Bagaimanakah peningkatan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 siswa Fase B setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menjabarkan “Media pembelajaran *game* edukatif berbasis android dapat meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 siswa Fase B?”. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah, menjabarkan:

- 1.3.1. Desain media pembelajaran *game* edukatif berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Fase B.
- 1.3.2. Hasil uji validasi media pembelajaran *game* edukatif berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Fase B.
- 1.3.3. Hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Fase B.
- 1.3.4. Peningkatan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada siswa Fase B setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi orang yang membacanya terutama dalam bidang pendidikan. Studi ini akan memberikan manfaat teoritis dan juga praktis.

#### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber yang bisa digunakan oleh pembaca. Bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis untuk meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Fase B

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi, bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1.4.2.1. Bagi Peneliti

- 1.4.2.1.1. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan;
- 1.4.2.1.2. Mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

#### 1.4.2.2. Bagi Siswa

- 1.4.2.2.1. Meningkatkan konsep pemahaman terkait materi;
- 1.4.2.2.2. Membantu siswa lebih mendalami materi dengan media pembelajaran berbasis *game* edukatif;
- 1.4.2.2.3. Menciptakan kesenangan dalam proses pembelajaran, karena terkesan bermain *game* sambil belajar;
- 1.4.2.2.4. Menciptakan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dan kreatif mengadopsi sikap yang benar dengan profil pancasila.

#### 1.4.2.3. Bagi Guru

- 1.4.2.3.1. Membantu guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran;
- 1.4.2.3.2. Membantu dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila;
- 1.4.2.3.3. Materi pembelajaran dapat mewakili materi yang tidak dapat dikomunikasikan oleh guru melalui komunikasi verbal;
- 1.4.2.3.4. Membantu guru berinovasi.

#### 1.4.2.4. Bagi Sekolah

- 1.4.2.4.1. Meningkatkan prestasi, kualitas siswa dan juga kinerja guru;
- 1.4.2.4.2. Menjadi lebih banyak alat untuk mendukung pembelajaran untuk mendalami penerapan sila Pancasila dan juga profil pelajar Pancasila;
- 1.4.2.4.3. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik.