

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP) di SD memiliki arti penting bagi pembentukan karakter siswa sebagai warga masyarakat yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang terampil, memiliki karakter, dan memiliki wawasan yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945. Menurut Dewi dan Putri (2021), Pendidikan Pancasila harus semakin dipupuk agar karakter dan moral kita dapat bersaing secara meluas. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Pendidikan Pancasila harus terus dikembangkan dan ditanamkan dalam diri masyarakat sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dapat membantu kita bersaing secara luas.

Karakter adalah sifat bawaan seseorang yang mencakup kepribadian, perilaku, dan sikap yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari (Dewi, dkk., 2021), oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan suatu metode untuk menumbuhkan nilai karakter kepada peserta didik disekolah yang terdiri dari unsur wawasan, kesadaran atau kehendak, serta tindakan dalam melaksanakan nilai-nilai, baik untuk Tuhan Yang Maha Esa, diri pribadi, lingkungan, dan manusia sesama bangsa agar menjadi pribadi yang utuh. Menurut Aswat (2022), pendidikan karakter sangat berkaitan dengan pendidikan akhlak. Materi Pancasila diajarkan secara berjenjang, dimulai dengan konsep yang sederhana dan berlanjut ke topik yang lebih kompleks di kelas yang lebih tinggi, jika tidak dilakukan demikian, pembelajaran Pancasila di kelas bisa menyebabkan kebosanan dan siswa mungkin tidak dapat memahami serta mengaplikasikan materi dengan baik, Dewi & Kartini (2021) menekankan pentingnya struktur pengajaran yang berjenjang untuk menjaga minat siswa dan memastikan pemahaman yang mendalam.

Menurut Nurgiansah (2021), hak merupakan sesuatu yang diperoleh dan melekat pada diri seseorang sejak lahir, hal tersebut dapat berupa kewenangan, kebebasan, atau kekuasaan untuk melakukan sesuatu. Kewajiban yaitu sesuatu yang harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran penuh terhadap hak orang lain.

Untuk mencapai kebaikan pribadi dan bersama, setiap orang perlu menjaga keseimbangan antara hak dan tanggung jawab mereka. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban menjadi topik yang penting dan selalu diutamakan. Namun, pada proses pembelajarannya, materi ini sering berfokus pada teoretis saja. Pada usia sekolah dasar, anak-anak cenderung lebih menyukai bermain. Oleh karena itu, salah satu pendekatan yang bisa diterapkan oleh guru adalah mengintegrasikan pembelajaran dengan permainan.

Selama proses pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan karakteristik siswa mereka. Karakteristik ini digunakan sebagai dasar untuk membuat strategi pembelajaran. Vygotsky (dalam Septianti dan Afiani, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran harus dirancang dan dikembangkan dengan mempertimbangkan kondisi siswa sebagai subjek belajar agar bermakna. Hasil dari wawancara dengan guru di sekolah dasar kelas IV menunjukkan bahwa siswa pada umumnya senang bermain. Mereka juga lebih suka belajar secara bersama-sama daripada harus belajar sendiri. Mereka juga lebih suka belajar yang bersifat kontekstual dan aktif.

Penerapan metode belajar sambil bermain perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan (Chabib, et al., 2017). Pengembangan adalah suatu penelitian yang tertuju pada sebuah proses dalam menghasilkan objek. Menurut Dwiyo (dalam Priyanto, 2009), penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang berfokus pada pembuatan produk. Dengan penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat mengatasi kesenjangan yang ada dalam penelitian yang lebih banyak menguji teori, sehingga dapat menghasilkan produk-produk yang bermanfaat dan dapat digunakan oleh pengguna. Pada saat ini, pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengembangan teknologi. Menurut Nurkholis (2013), transformasi pendidikan adalah pilihan yang tepat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern ini, karena dunia kini terus berubah dari era industrialisasi menuju era informasi. Menurut Bachtiar (2016), seiring dengan pesatnya kemajuan dan tantangan zaman, pendidik dan tenaga kependidikan seharusnya terus meningkatkan kemampuan dan kreativitas mereka melalui inovasi baru di bidang pendidikan. Kemajuan dalam sistem pendidikan yang dipadukan dengan teknologi dapat memudahkan proses

pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan diri untuk mendukung pendidikan yang lebih beragam dan berkualitas sesuai dengan kemajuan zaman di era teknologi ini.

Menurut Kustandi dan Sujipto (2013), media pembelajaran adalah sarana yang bisa mendukung proses pengajaran dan pembelajaran serta berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai dengan lebih optimal dan efektif. Media pembelajaran terus mengalami inovasi setiap tahunnya untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan kemajuan teknologi, media digital hadir untuk menampilkan materi pembelajaran secara kontekstual, baik dalam bentuk audio maupun visual yang menarik. Teknologi ini mendorong dunia pendidikan untuk menggunakannya sebagai alat dalam menyampaikan materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Mustakim (2020), penggunaan media online dalam pembelajaran daring dapat memungkinkan siswa memiliki semangat yang lebih tinggi dalam belajar dan menyelesaikan tugas. Tentunya dalam penggunaan media pembelajaran digital ini perlu adanya pendampingan orang tua, dan guru dalam mengoperasikannya. Kemajuan teknologi juga memotivasi dunia pendidikan, khususnya para guru, untuk terus belajar dan berinovasi (Rakhmayanti, dkk., 2022). Namun faktanya, tidak semua sekolah mendukung atas inovasi media digital ini, bahkan banyak sekali guru yang tidak mengenal atau tidak bisa membuat dan mengembangkan media pembelajaran digital yang berbasis teknologi ini. Beberapa guru masih menggunakan modul/buku tematik, kemudian menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya. Hal tersebut tentu membuat beberapa siswa kesulitan berfokus karena merasa monoton dan jenuh sehingga mengakibatkan hasil belajar yang menurun.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, metode yang umum digunakan oleh guru di SDN 145 Binongjati adalah ceramah dan tanya jawab, dengan sesekali menggunakan media digital seperti Kahoot dan Quizziz untuk asesmen. Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan, tetapi mereka menjadi lebih aktif dan bersemangat saat diberi tugas proyek atau bekerja dalam kelompok. Tantangan yang dihadapi guru termasuk kesulitan dalam menjaga konsentrasi siswa yang sering mengobrol dan sulit diatur, yang mencerminkan kurangnya karakter disiplin.

Sumber belajar utama masih berupa modul sekolah dan beberapa sumber online, dengan penggunaan media pembelajaran digital yang terbatas. Guru menunjukkan antusiasme terhadap media pembelajaran berbasis web seperti ED-CIVIQ, yang mereka yakini dapat meningkatkan semangat belajar dan penilaian siswa.

Dalam pengembangan *website ED-CIVIQ* ini, akan digunakan bahasa pemrograman yaitu *HTML*, *javascript* untuk menciptakan *prototype* media pembelajaran berbasis *website*. Selain itu, media pembelajaran yang akan dihasilkan juga akan mendorong siswa agar dapat berpikir kritis, hal ini akan terlihat ketika nantinya peserta didik memainkan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini difokuskan pada kelas IV sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi hak dan kewajiban dengan menggunakan *website ED-CIVIQ* sebagai bentuk pengembangan untuk materi yang dianggap cukup abstrak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merumuskan penelitian tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Fase B Bab II mengenai materi hak dan kewajiban.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan beberapa poin terkait rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan penggunaan *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD?
3. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, dapat dirumuskan beberapa poin terkait tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bentuk pengembangan *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan tentang desain pengembangan media. *website ED-CIVIQ* untuk materi hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, menilai kelayakan penggunaan *website ED-CIVIQ* pada materi hak dan kewajiban, serta memberikan informasi terkait respons guru dan peserta didik saat implementasi *website ED-CIVIQ* pada materi hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti dan Peneliti lain

Penelitian ini tidak hanya menjawab rumusan masalah, tetapi juga berpotensi untuk mengasah dan memperluas pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh selama studi, yang akan memberikan manfaat saat menjadi seorang pendidik di masa depan. Selain itu, hasil penelitian ini berkontribusi pada peningkatan wawasan dan kemampuan para peneliti, serta berpotensi memberikan kontribusi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan berharga kepada guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital dalam pengajaran Pendidikan Pancasila, khususnya mengenai hak-hak warga dalam kehidupan sehari-hari..

3. Bagi Siswa

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi digital serta memperbaiki motivasi dan hasil belajar mereka, terutama dalam memahami

hak-hak sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Bab I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang akan diteliti, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Pada Bab ini, dimuat teori-teori relevan yang menjadi landasan dalam penelitian yang akan dilakukan diantaranya mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD, media pembelajaran, media pembelajaran berbasis *website*, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, model pembelajaran PBL., penelitian terdahulu yang mendukung penelitian, serta kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian. Pada Bab ini, dimuat metode serta desain penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan. Bab IV membahas mengenai hasil temuan dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran ED-CIVIQ digital, uji kelayakan oleh validator ahli, serta respons pengguna yaitu guru dan siswa, yang di deskripsikan secara terperinci.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab terakhir, dipaparkan hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, serta disampaikan implikasi dan rekomendasi dari penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian di masa depan.