

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses untuk mengembangkan kemampuan diri dan memberikan dampak perbaikan pada perkembangan peserta didik. Perubahan yang dimaksud mencakup ranah kognitif, sikap dan kemampuan peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Sementara berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuan pendidikan adalah untuk membantu peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pernyataan tersebut, pendidikan diartikan sebagai sebuah upaya Untuk meningkatkan potensi peserta didik sehingga mereka memiliki kemampuan, pemahaman, dan keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Inti dari suatu pendidikan adalah pembelajaran karena pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran (Irawati & Susetyo, n.d.). Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang direncanakan dan didesain oleh pendidik untuk mendukung peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan, pembentukan sikap dan pemahaman pada peserta didik. Pembelajaran mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan serta keterampilan dan pemahaman baru dengan melibatkan pengelolaan informasi, pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan dalam pertumbuhan dan pengembangan peserta didik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi salah satu pendekatan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dan pemahaman kewarganegaraan pada peserta didik. Pembelajaran tentang Pancasila dan kewarganegaraan sangat krusial, karena membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan wawasan yang diperlukan untuk aktif berkontribusi dalam kehidupan sosial. Untuk menjadi warga negara yang baik, seseorang harus memahami aspek-aspek nilai yang terdapat dalam Pancasila sebagai dasar negara,

nilai- nilai tersebut mencakup nilai persatuan, kerakyatan, keadilan sosial, ketuhanan yang maha esa dan demokrasi. Tujuannya agar peserta didik dapat memahami peran mereka dalam masyarakat, terciptanya jiwa nasionalisme dan berkepribadian yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945, dan menjadi agen perubahan yang positif. Diharapkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan, peserta didik dapat mengembangkan kompetensi dan pemahaman kewarganegaraan di dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Heri Hidayat, dkk, 2020). Menurut Margaret S. Branson (1999) menyatakan bahwa Pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan sikap kewarganegaraan merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang cerdas dan bertanggung jawab (Elisa, n.d.).

Salah satu kompetensi kewarganegaraan yang paling penting harus dimiliki oleh peserta didik adalah pengetahuan kewarganegaraan. Pengetahuan ini berhubungan dengan pengetahuan akademik peserta didik tentang teori dan konsep tentang hukum, politik, dan etika warga negara yang merupakan domain kognitif. Oleh karena itu, pengetahuan kewarganegaraan merupakan dasar dari konsep-konsep kewarganegaraan lainnya.

Pemahaman peserta didik terkait dengan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi faktor yang sangat mendukung dalam pengembangan pemahaman kewarganegaraan. Pemahaman adalah kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai sebuah konsep, ide atau informasi dalam pembelajaran. Salah satu tujuan kognitif adalah pemahaman, menurut Bloom (Yonanda, 2017) menurut Bloom, pemahaman merupakan Tingkat kedua setelah pengetahuan, diikuti oleh keterampilan. Keterampilan yang diinginkan adalah kemampuan untuk menerjemahkan, menghubungkan, dan menjelaskan informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri. Oleh sebab itu, peserta didik dapat mengatakan bahwa mereka memahami proses pembelajaran hanya jika mereka mampu menjelaskan Kembali apa yang mereka pelajari dengan benar.

Pembelajaran dikatakan berhasil jika Peserta didik dapat memahami materi ajar dengan baik, berkat peran penting pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab untuk menyajikan materi dengan metode yang

mempermudah pemahaman peserta didik. Pendidik perlu menggunakan berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik untuk memastikan bahwa mereka dapat memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, pendidik juga perlu memberikan dukungan dan bimbingan yang cukup agar peserta didik dapat mengatasi berbagai kendala dalam memahami materi. Dengan peran yang efektif, pendidik dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang mendalam serta memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Untuk membuat Peserta didik termotivasi serta mendapatkan pengetahuan yang lebih baik tentang materi yang diajarkan, pendidik harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Meski demikian, hingga saat ini masih banyak peserta didik menganggap pembelajaran yang diselenggarakan membosankan, hal tersebut karena dalam proses pembelajaran pendidik hanya memakai metode ceramah dan tanya jawab, terutama dalam pembelajaran hafalan. (Nadira Nur Agiska, 2022). Berdasarkan hal tersebut maka, Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, minat belajar sangatlah penting.

Mengacu pada hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII SMP N 18 Bandung, diketahui bahwa pemahaman Peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih berada pada tingkat pemahaman yang kurang. Hal ini bisa dilihat dari hasil penilaian tengah semester yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. 1 penilaian ujian tengah semester kelas VIII SMPN 18 Bandung tahun ajaran 2024/2025

Kelas	Hasil nilai	Jumlah Murid	Rata-Rata	Deskripsi
8.1	2362,5	36	65,625	
8.2	2400	36	66,667	Rata-Rata nilai PPKN Tertinggi
8.3	2235	36	62,083	
8.4	2397,5	36	66,597	
8.5	2412,5	37	65,202	
8.6	2165	36	60,138	
8.7	2207,5	36	61,319	

Aulia Kiswahni, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN LEARNING APPS (CROSSWORD) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAN (STUDI QUASI-EKSPERIMEN DI KELAS VIII SMP NEGERI 18 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8.8	2140	36	59,444	Rata-Rata nilai PPKN Terendah
8.9	2302,5	36	63,958	
8.10	2327,5	36	64,652	
8.11	2252,5	35	64,357	

Sumber: diolah oleh peneliti 2024 nilai UTS tahun ajaran 2024/2025 di kelas VIII SMPn 18 Bandung

Menurut data awal di atas, terlihat nilai rata-rata tertinggi Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VIII di SMPN 18 Bandung sebesar 66,667. Sedangkan untuk nilai rata-rata terendah Peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII di SMPN 18 Bandung sebesar 59,444. Maka, dari data tersebut masih menjadi sebuah perhatian yang sangat penting terutama bagi seorang guru untuk memperbaiki tingkat pemahaman peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan hal tersebut, bahwa pemahaman peserta didik dianggap kurang diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media yang relevan dengan kebutuhan Peserta didik. sampai saat ini guru sebagai pendidik masih menggunakan media yang bersifat konvensional. sedangkan peserta didik lebih tertarik menggunakan media yang berbasis digital dalam pembelajaran, oleh karena itu, menurut beberapa peserta didik hal ini kemudian yang menyebabkan mereka kurang memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti mencoba memberikan alternatif solusi yang dapat menjadi jawaban atas keresahan yang dialami peserta didik, Yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital melalui *web learning apps*.

Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran karena memungkinkan pendidik menggunakannya sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga mereka dapat memahami pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran, pendidik dapat meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik serta menumbuhkan motivasi psikologis peserta didik untuk belajar (Muhamad Riyan, 2021). Penggunaan media teknologi dalam Tujuan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan

analisis peserta didik, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Jika tidak memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat terasa monoton dan kurang menarik. Akibatnya, peserta didik akan sulit memahami materi (Rahman et al., 2014).

Untuk memperoleh hasil pembelajaran dan proses belajar yang menyenangkan, pemilihan media dalam proses pembelajaran harus benar-benar tepat dan efektif. Perkembangan teknologi komputer saat ini menawarkan berbagai macam pilihan untuk membuat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan. Selain itu, banyak aplikasi berbasis pembelajaran yang dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran, seperti *Learning Apps*. Karena aplikasi ini berasal dari luar negeri, situs webnya masih berbahasa Jerman dan Inggris, tetapi tidak perlu khawatir karena bahasa Inggris yang digunakan cukup sederhana dan mudah dipahami, hal ini disebabkan oleh fakta bahwa situs web ini bertujuan untuk membantu peserta didik dari Tingkat TK dan sekolah dasar mendapatkan pengetahuan (Meduri et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurkholis, Hendri Raharjo dan Toto Santi Aji (2022) Jurnal Cakrawala Pendas, dengan judul "*Penggunaan Learning Apps sebagai Media pembelajaran Interaktif Di Sekolah*" menunjukkan bahwa penggunaan Learning Apps yang memiliki menu sederhana dan mudah digunakan memang dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran. Kelebihan tersebut membuat peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif karena mereka dapat langsung mengoperasikannya tanpa kesulitan. Selain itu, banyaknya template yang tersedia juga menambah variasi dalam proses belajar, sehingga Peserta didik tidak merasa bosan dan lebih antusias dalam mempelajari materi yang diberikan. Dengan menggunakan *Learning Apps* yang interaktif, pendidik dapat lebih kreatif dalam menyajikan materi dan peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka dalam memahami materi yang sulit dengan lebih baik. Dengan demikian, *Learning Apps* dapat menjadi Sarana pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pendidikan, terutama untuk meningkatkan semangat belajar dan pemahaman peserta didik. (Nurkholis, Hendri Raharjo, Toto Santi Aj, 2022).

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad Raihan Zaki, Suprih Widodo, Nuur Wachid Abdul Majid (2023) dalam *Journal for Islamic Studies*. Dengan judul “*Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Learning apps Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IX*”. Mengemukakan bahwa penerapan model berbasis proyek dengan bantuan aplikasi pembelajaran berdampak pada lamanya proses pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran dapat membantu peserta didik sehingga mereka menjadi lebih tertarik pada pembelajaran dan mencegah pembelajaran menjadi membosankan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merangsang dan memelihara minat belajar peserta didik. dengan media pembelajaran *Learning apps* juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan kognitif seperti merespon, mengaitkan, dan mengaplikasikan Data terbaru yang dipadukan dengan pengetahuan yang ada. Selain itu, melalui learning apps, peserta didik juga dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dengan membuat kesimpulan, membuat inferensi, dan menjalin hubungan antara teori yang dipelajari dan kondisi nyata.



Gambar 1. 1 Web Learning Apps

Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti tertarik secara khusus meneliti tentang pengaruh media *Learning Apps* dalam memengaruhi peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Maka dari itu, peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Learning Apps* (Crossword) Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Studi Quasi-Eksperimen Di Kelas VIII SMP Negeri 18 Bandung)**”.

Aulia Kiswahni, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN LEARNING APPS (CROSSWORD) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAN (STUDI QUASI-EKSPERIMEN DI KELAS VIII SMP NEGERI 18 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana Guru merencanakan program pembelajaran dengan menggunakan Learning Apps (Crossword) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
- 1.2.2 Bagaimana pelaksanaan penggunaan Learning Apps (Crossword) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
- 1.2.3 Bagaimana hasil penggunaan Learning Apps (Crossword) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di kelas VIII SMPN 18 Bandung

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan *Learning Apps (Crossword)* dalam Meningkatkan pemahaman peserta didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMP Negeri 18 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum, penelitian ini juga memiliki tujuan khusus yang di capai sebagai berikut:

- 1.3.2.1 Untuk mengetahui Perencanaan Guru terhadap penggunaan *Learning Apps (Crossword)* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
- 1.3.2.2 Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan *Learning Apps (Crossword)* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
- 1.3.2.3 Untuk mengetahui hasil penggunaan *Learning Apps (Crossword)* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di kelas VIII SMPN 18 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara teoritis

Dari perspektif teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan yang signifikan. yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan mendukung penelitian sejenis. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai aplikasi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pendidikan kewarganegaraan.

1.4.2 Secara Praktis

segi praktis, rancangan penelitian ini dapat memberikan informasi atau referensi yang berguna serta masukan bagi pihak lain.

1.4.2.1 Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang aplikasi pembelajaran yang efektif dalam memperbaiki pemahaman peserta didik. Selain itu peneliti mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan learning apps dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik mengenai pendidikan kewarganegaraan.

1.4.2.2 Calon peneliti selanjutnya, rancangan Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi calon peneliti yang berminat melakukan studi tentang aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pendidikan kewarganegaraan.

1.4.2.3 Bagi calon guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau panduan bagi calon guru dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

1.4.3 Manfaat dari segi Pendidikan

Tujuan dari penelitian Pendidikan ini adalah untuk memberikan masukan yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, meningkatkan pemahaman peserta didik, serta membantu pengajar dalam mengatasi berbagai permasalahan pendidikan yang ada.

1.5 Struktur organisasi

Penelitian ini mengikuti sistematika yang ditetapkan dalam Peraturan Indonesia Nomor 3260/UN40/HK/209 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun

Akademik 2019. Oleh karena itu, peneliti menyusun skripsi dengan struktur organisasi sebagai berikut:

- 1.5.1 BAB 1 Pendahuluan: Menguraikan latar belakang permasalahan, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang menggambarkan sistematika penyusunannya..
- 1.5.2 BAB 2: Kajian Pustaka: Bagian ini mengulas konsep-konsep atau teori-teori utama serta pandangan ahli yang relevan dengan bidang yang diteliti. Selain itu, membahas penelitian sebelumnya yang terkait dengan masalah yang diteliti serta posisi teoritis peneliti terkait isu tersebut.
- 1.5.3 BAB 3: Metodologi Penelitian: Bab ini mencakup desain penelitian yang diterapkan, detail mengenai lokasi, objek, dan subjek penelitian, serta proses pengumpulan dan analisis data, termasuk pertimbangan etik.
- 1.5.4 BAB 4: Hasil Temuan dan Pembahasan: Menyajikan temuan penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dengan berbagai bentuk penyajian yang disesuaikan dengan urutan rumusan masalah dan pembahasan temuan yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya..
- 1.5.5 BAB 5: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: Memuat interpretasi dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta menyajikan poin-poin penting yang bisa dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Kesimpulan dapat disajikan dalam dua bentuk, yaitu butir demi butir atau uraian padat.