

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di jenjang sekolah dasar yang berperan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sejak dini. Tujuan utama dari mata pelajaran ini adalah membekali peserta didik dengan pemahaman yang kuat mengenai perilaku, etika, moral, serta karakter positif yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat (Rahayuningtiyas dkk., 2023). Dalam mencapai tujuan tersebut, guru memegang peran sangat penting dalam tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Marini dkk., 2023). Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam Pendidikan Pancasila diperlukan pembelajaran yang inovatif dan bermakna dengan menciptakan pembelajaran menggunakan metode atau strategi yang relevan, berorientasi pada peserta didik, adanya kolaborasi antar peserta didik serta didukung oleh media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran adalah suatu hal yang dapat menyampaikan informasi kepada komunikan agar dapat merangsang pikiran akan informasi yang didapat sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Ani Daniyati dkk., 2023). Kehadiran media dalam kegiatan belajar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta menumbuhkan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan alat bantu pembelajaran juga berperan dalam memperkuat dorongan belajar peserta didik sehingga pesan atau materi yang diberikan guru menjadi lebih mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menghilangkan rasa jenuh sehingga aktivitas peserta didik selama pembelajaran menjadi lebih bermakna (Dewantara & Nurgiansah, 2020).

Dengan kecanggihan teknologi, dalam pembuatan media pembelajaran yang pada awalnya menggunakan media pembelajaran konvensional seiring berjalannya

waktu berubah menjadi media pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut terjadi akibat pesatnya perkembangan teknologi sehingga menciptakan inovasi dalam media pembelajaran yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik serta berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang guru tentunya dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadikan proses belajar menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Fadillah dkk., 2024). Oleh karena itu sudah seharusnya sebagai seorang pendidik harus memiliki pengetahuan, kecakapan dan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Perkembangan teknologi telah melahirkan berbagai media pembelajaran, seperti buku digital, aplikasi berbasis android, aplikasi berbasis web, video animasi dan lainnya. Beragam media tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataannya, kondisi di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Sindang I mengungkapkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan keragaman suku pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal ku pada Bab Mengetahui Lingkungan Sekitar. Selain itu, peserta didik kurang minat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal itu dikarenakan kurangnya pengaplikasian media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam wawancara tersebut guru wali kelas IV menjelaskan bahwa pada proses kegiatan mengajar, guru hanya mengandalkan media buku paket dan bantuan *google* untuk menyampaikan materi. Setelah itu, peserta didik mencatat materi tersebut di buku tulis atau jika menggunakan gambar di *print* lalu di tempel di buku tulis, sehingga sulit untuk dapat memahami banyaknya keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penelitian (Aritonang dkk., 2024) bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih cenderung kurang variatif karena masih banyak guru yang mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi ini dapat menghambat efektivitas

proses belajar, khususnya pada mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila yang memerlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif. Ketidaksihesuaian dalam penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik terutama dalam hal pemahaman materi. Oleh karena itu penting untuk dapat menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Sindang I, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keragaman suku, budaya, bahasa, dan agama di Indonesia yang merupakan aspek penting dalam pendidikan Pancasila. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media aplikasi berbasis android yang berjalan pada perangkat *smartphone*. Tingkat penggunaan *smartphone* berbasis android di Indonesia tergolong sangat tinggi, termasuk di kalangan pelajar (Eko, 2022). Mengacu pada data BPS (2023) penduduk Indonesia yang mengakses internet pada rentang usia 5-12 tahun berada pada peringkat ketiga dengan persentase 12,27 %. Hal itu menunjukkan bahwa pelajar pada jenjang sekolah dasar sudah bisa dan terbiasa dalam mengoperasikan *smartphone*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat menjadi solusi alternatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena aplikasi tersebut dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan penuh warna sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran (Fanani dkk., 2021). Media aplikasi berbasis android memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam aplikasi berbasis android, berbagai konten dapat diciptakan dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami materi secara lebih optimal, sekaligus menyajikan tampilan yang menarik agar pembelajaran lebih interaktif (Riyan, 2021). Dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini tidak memerlukan banyak biaya, karena banyak aplikasi gratis dalam pembuatan aplikasi pembelajaran pada *smartphone* salah satunya Smart App Creator. Media aplikasi berbasis android yang dikembangkan

ini memiliki kelebihan yakni dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik seperti fitur materi, game, AR, lagu dan video pembelajaran. Selain itu, penggunaannya fleksibel dapat diakses dimana dan kapan saja serta untuk pemakaiannya dapat diakses dengan internet ataupun tidak.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, bahwa untuk meningkatkan pemahaman peserta didik diperlukannya sebuah media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu berupa aplikasi berbasis android yang bernama Titaskat (Identitas Masyarakat) yang merupakan materi pada pelajaran Pendidikan Pancasila yang sulit dipahami oleh peserta didik. Maka dari itu, berdasarkan penjelasan di atas penelitian ini memuat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Titaskat untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, adapun rumusan masalah yang didapatkan diantaranya:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran Titaskat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ?
- 1.2.2 Bagaimana efektivitas media pembelajaran Titaskat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada pembelajaran pendidikan pancasila ?
- 1.2.3 Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Titaskat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka menghasilkan tujuan penelitian untuk:

- 1.3.1 Mengetahui pengembangan media pembelajaran Titaskat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- 1.3.2 Mengetahui efektivitas media pembelajaran Titaskat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada pembelajaran pendidikan pancasila.
- 1.3.3 Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Titaskat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya:

##### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memberikan dan memperkaya manfaat keilmuan di PGSD terutama sebagai sumber referensi terkait pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai media digital yang inovatif bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

##### 1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh pihak yang terkait diantaranya:

###### a. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai tuntutan di era digital.

###### b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran dan pemahaman peserta didik.

###### c. Bagi Peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada materi identitas masyarakat dengan pemanfaatan media aplikasi berbasis digital.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan bagi peneliti lain yang ingin meneliti penelitian yang serupa dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada skripsi ini meliputi penjelasan Bab I sampai Bab V yang memuat informasi secara umum sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, secara umum meliputi a) Latar belakang yang berisi mengenai permasalahan yang terdapat pada analisis kebutuhan terkait pemahaman peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan pengembangan media pembelajaran Titaskat sebagai solusi dari permasalahan tersebut. b) Rumusan masalah penelitian, berisi mengenai tiga rumusan masalah yang akan diteliti yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran Titaskat, efektivitas media pembelajaran Titaskat, serta respon guru dan peserta didik. c) Tujuan penelitian, berisi mengenai sasaran atau target yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran. d) Manfaat penelitian, berisi mengenai secara teoritis penelitian ini akan berdampak baik pada bidang keilmuan PGSD dan penjelasan pihak secara praktis yang akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini. e) Ruang lingkup penelitian, berisi mengenai penjelasan secara umum dari Bab I sampai Bab V.

Bab II Tinjauan Pustaka, menjelaskan kajian teoritis dari pustaka referensi yang disesuaikan dengan masalah penelitian. Pada bab ini secara umum membahas mengenai media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran Titaskat, pemahaman dan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu pada bab ini juga memaparkan hasil penelitian yang serupa dan kerangka berpikir dari penelitian pengembangan ini.

Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai a) Metode dan desain penelitian yang digunakan yaitu metode *research and development* dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan serta desain yang digunakan yaitu *Pre-Experimental one group pretest posttest design*. b) Prosedur penelitian yang membahas lima tahapan

dalam model pengembangan. c) Partisipan dan tempat penelitian yang dipilih dalam mendukung penelitian pengembangan media pembelajaran. d) Teknik pengumpulan data yaitu teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data sebagai alat pendukung dari proses penelitian. e) Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen wawancara, angket dan tes. f) Analisis data yang digunakan dalam penelitian baik berupa jenis data kualitatif maupun kuantitatif. Pada bab III ini merupakan cara untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, memaparkan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data mengenai pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari pengolahan data kualitatif dan kuantitatif. Pembahasan yang dipaparkan diantaranya mengenai pengembangan, efektivitas serta respon guru dan peserta didik.

Bab V Simpulan dan Saran, menyajikan simpulan dari penjelasan bab sebelumnya dan memaparkan saran dari penelitian ini.