

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terstruktur yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk hidup secara bertanggung jawab dan bermakna di dalam masyarakat, meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidup, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dan negara. Pendidikan memiliki peranan krusial sebagai fondasi utama dalam membentuk generasi masa depan yang tidak hanya unggul dalam aspek kognitif, namun juga berkepribadian kuat, berbudi pekerti luhur, dan siap menghadapi tantangan di era global yang terus berkembang secara dinamis. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membentuk landasan kecerdasan, pengetahuan, karakter, budi pekerti, serta keterampilan agar siswa mampu hidup mandiri dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran yang strategis dalam mengarahkan keberhasilan pembelajaran melalui pencapaian indikator yang telah dirancang sebelumnya. Sebagaimana disampaikan oleh Rohmah dan Marimin dalam (Anindya, 2023) bahwa keberhasilan siswa mencerminkan efektivitas guru dalam proses pengajaran. Untuk itu, proses pembelajaran harus dirancang secara matang guna memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu faktor yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran secara tepat dan optimal. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian informasi, menambah daya tarik, dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran

secara lebih mudah dan menyenangkan. Dalam konteks siswa sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual sangatlah diperlukan karena mengingat mereka masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi dapat dioptimalkan sebagai sarana pendukung dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran teknologi tersebut dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif kepada siswa. Teknologi telah mengubah cara orang dalam belajar, mengakses informasi, dan berinteraksi dalam lingkungan pendidikan. Adanya perkembangan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan telah menjadi komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, serta mampu menyesuaikan dengan gaya belajar setiap siswa. Kemajuan teknologi memberikan dampak yang cukup signifikan dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan dasar, terutama di tingkat sekolah dasar, teknologi dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dengan menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, dan animasi yang lebih menarik. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri, berkolaborasi secara daring, dan mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Salah satu peran dari teknologi tersebut dapat diimplementasikan melalui pengembangan media pembelajaran. Namun demikian, meskipun teknologi memiliki potensi yang tinggi dalam menunjang kegiatan pembelajaran, realita di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan secara maksimal. Beberapa guru masih mengalami kendala dalam hal keterampilan TIK, kurangnya fasilitas penunjang, atau bahkan minimnya pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran digital. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam menunjang proses pembelajaran juga belum sepenuhnya diterapkan secara maksimal pada beberapa mata pelajaran, seperti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang krusial dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. Sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, Pendidikan Pancasila harus ditanamkan sejak dini agar siswa memiliki landasan moral, etika, dan semangat kebangsaan yang kuat. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa serta meningkatkan pemahaman mereka mengenai hak dan tanggung jawab sebagai warga negara. Sejak usia dini, siswa perlu dibekali mengenai pemahaman tentang hak dan kewajiban agar mereka dapat berkontribusi dan berperan aktif dalam kehidupan sosial yang saling menghargai dan bekerja sama. Namun dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar seringkali tidak berjalan dengan maksimal, terutama dalam aspek peningkatan pemahaman terhadap konsep-konsep dasar seperti hak dan kewajiban. Hal tersebut dapat diakibatkan oleh berbagai hal, antara lain penyampaian materi pelajaran yang masih bersifat monoton, pendekatan yang terlalu teoritis, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru wali kelas di sekolah dasar yang terletak di daerah Kabupaten Sumedang, wawancara dilakukan guna menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kendala yang dihadapi siswa di kelas. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara hak dan kewajiban. Hal tersebut, salah satunya diakibatkan karena teknik pengajaran yang digunakan masih banyak mengandalkan metode ceramah atau pengajaran satu arah dan kurangnya pemahaman konsep pada materi hak dan kewajiban. Kondisi tersebut juga semakin diperparah dengan rendahnya ketersediaan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Sejalan dengan temuan Hamzah (2022) bahwa pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti minat belajar yang rendah, kurangnya motivasi, dan strategi belajar yang kurang efektif. Di sisi lain, faktor eksternal seperti lingkungan sekolah yang kurang mendukung, keterbatasan sarana pembelajaran, minimnya pendampingan dari orang tua, serta

pendekatan pembelajaran guru yang cenderung membosankan turut memperburuk kondisi tersebut. Sebagian besar siswa bahkan menyatakan tidak menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila karena materi seringkali disampaikan secara monoton dan sulit untuk dipahami.

Jika kondisi tersebut dibiarkan maka dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga dapat berakibat pada kurangnya pengalaman belajar siswa dan sulitnya memahami konsep-konsep materi. Siswa yang kurang memahami hak dan kewajibannya akan cenderung kurang percaya diri dalam mengekspresikan kebutuhan dan pendapatnya, serta mengabaikan aturan dan tanggung jawabnya. Minimnya pemahaman siswa terhadap konsep hak dan kewajiban juga menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Hal tersebut memiliki urgensi yang cukup tinggi mengingat pentingnya pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai bekal utama bagi siswa untuk bersikap adil, bertanggung jawab, dan membiasakan diri untuk menghormati orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat ditempuh yaitu merancang media pembelajaran yang selaras dengan karakter dan kebutuhan siswa di jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikemas secara visual, interaktif, dan berbasis teknologi akan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Nilai-nilai luhur dalam Pendidikan Pancasila, khususnya yang berkaitan dengan hak dan kewajiban, dapat disampaikan secara efektif dan membekas dalam kehidupan siswa. Dengan demikian, menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat merupakan faktor penting yang harus diprioritaskan dalam kegiatan Pembelajaran.

Menurut Arsyad dalam (Sartika dkk., 2020), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu memicu rasa ingin tahu serta meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong semangat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan bahkan memberikan dampak positif terhadap aspek psikologis dalam proses belajar. Media pembelajaran memegang peranan yang strategis, khususnya dalam mempermudah siswa dalam memahami

materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Sebagai perencana pembelajaran guru harus mampu merencanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber dan jenis media pembelajaran yang sesuai untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien. Saat ini media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hal yang menarik untuk diperbincangkan. Lagrange dan Jean-Baptiste dalam (Julita & Dheni Purnasari, 2022) menyatakan bahwa teknologi digital memiliki dampak signifikan terhadap sistem pendidikan global saat ini. Media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena sifatnya yang menarik dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran digital interaktif menjadi solusi yang tepat untuk menarik minat siswa dan membantu mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam (Sari dkk., 2025). Hal tersebut sejalan dengan Bardi dan Jailani dalam (Anindya, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti tulisan, visual, grafik, animasi, suara, dan video, yang disajikan melalui metode interaktif sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan berinteraksi dua arah dengan pengguna akan lebih efektif dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran karena mampu merangsang berbagai indera siswa secara bersamaan. Selain itu, keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran membuat mereka lebih fokus, lebih mudah memahami konsep, dan lebih lama untuk mengingat informasi dari materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang akan dikembangkan diberi nama HAKKI (Hak dan Kewajiban) sebagai bentuk media pembelajaran yang khusus dirancang untuk membantu siswa memahami dan menerapkan konsep-konsep dasar mengenai hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media pembelajaran HAKKI, siswa akan

diajak untuk mengenali situasi sehari-hari dan menentukan mana yang merupakan hak dan mana yang merupakan kewajiban. Harapannya, dengan menggunakan media pembelajaran HAKKI siswa tidak hanya mampu menghafal definisi hak dan kewajiban saja, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media pembelajaran HAKKI ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menarik, memudahkan siswa untuk memahami isi materi, dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapatkan, diantaranya:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran HAKKI dengan menggunakan kaidah model ADDIE untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila?
- 1.2.2 Seberapa besar efektivitas media pembelajaran HAKKI dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berlandaskan rumusan masalah diatas menghasilkan sebuah tujuan yang disusun seperti berikut ini:

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran HAKKI dengan menggunakan kaidah model ADDIE untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila
- 1.3.2 Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran HAKKI dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila?

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pihak terkait, baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaatnya dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media digital sebagai media yang dapat menarik ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dan mampu menjadi sarana dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Berikut terdapat beberapa manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak terkait, diantaranya:

#### **1. Bagi Peneliti**

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman pada materi Hak dan Kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran HAKKI.

#### **2. Bagi Guru**

Manfaat dari penelitian ini bagi guru yaitu dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban dalam meningkatkan pemahaman siswa.

#### **3. Bagi Siswa**

Manfaat bagi siswa yaitu dapat dijadikan sebagai bentuk dari pengalaman belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban.

#### **4. Bagi Peneliti Lainnya**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau sumber rujukan bagi peneliti lainnya yang ingin

membuat penelitian yang serupa terkait pengembangan media pembelajaran.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup pada penelitian ini memuat kerangka sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab. Adapun uraian dari setiap bab-nya yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, memuat sub bab latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka, memuat pembahasan mengenai pengembangan, media pembelajaran, media pembelajaran HAKKI, hakikat pemahaman, dan pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.

Bab III Metode dan Desain Penelitian, Pendekatan Penelitian, Prosedur Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Pengujian Instrumen, Pengolahan dan Analisis Data, serta Jadwal Kegiatan.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, memuat hasil dari penelitian dan analisis pengolahan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran, memuat hasil kesimpulan dari rumusan masalah yang diperoleh dari kegiatan penelitian.