

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran utama dalam membentuk perkembangan intelektual dan karakter generasi penerus bangsa. Pendidikan berperan dalam membantu individu mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan norma serta nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Secara etimologis, istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yaitu *paedagogie*, yang terdiri dari kata *paes* yang berarti "anak" dan *ago* yang berarti "membimbing". Dengan demikian, pendidikan dapat diartikan sebagai proses membimbing dan melatih anak agar mampu hidup di tengah masyarakat dan berkembang menjadi pribadi yang dewasa. Lebih dari sekadar proses pembelajaran, pendidikan juga berfungsi sebagai titik awal yang memungkinkan siswa untuk melangkah ke jenjang kehidupan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kemajuan pendidikan suatu bangsa sering kali menjadi tolak ukur utama dalam menilai tingkat kemajuan negara tersebut (Izzah, 2022).

Dalam tingkat pendidikan dasar, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran esensial di jenjang pendidikan dasar. Pentingnya PKn terletak pada peranannya dalam menanamkan nilai-nilai fundamental kehidupan berbangsa dan bernegara, khususnya terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara, kepada peserta didik sejak usia dini. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya dikenalkan pada sila-sila Pancasila, tetapi juga diarahkan untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain berfungsi sebagai sarana penanaman nilai Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan memegang peranan strategis dalam menanamkan sikap patriotisme, nasionalisme, serta membangun kesadaran akan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Dengan demikian, pembelajaran PKn berkontribusi dalam membentuk warga negara yang tidak hanya memahami hak dan kewajiban konstitusionalnya, tetapi juga memiliki karakter yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Secara substansial, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diarahkan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini mencakup penguasaan pengetahuan kewarganegaraan, pengembangan sikap demokratis, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam mewujudkan kehidupan berbangsa yang beradab dan berkeadilan (Widodo & Istiyani, 2023). Tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara di setiap masyarakat, salah satu caranya dengan meningkatkan pemahaman mengenai makna sila-sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Menurut Marlina dkk., (2023) Sebagai cerminan dari kepribadian bangsa, nilai-nilai dalam Pancasila dapat diwujudkan melalui perilaku yang sesuai dengan setiap sila yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai makna Pancasila sangat penting agar siswa mampu memahami dan mengimplementasikannya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pemahaman ini menjadi fondasi berpikir dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa sebagai warga negara juga menjadi faktor penting dalam memperkuat penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial. Tingkat penguasaan siswa terhadap makna dan implementasi sila-sila Pancasila tercermin secara langsung melalui hasil belajar yang mereka peroleh.

Kriteria utama dalam menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut tidak hanya mencakup penguasaan konten, tetapi juga mencerminkan sikap dan kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Penelitian ini akan dibatasi pada ranah kognitif, dengan fokus pada peningkatan kemampuan kognitif siswa yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Hal ini akan dibuktikan melalui hasil belajar yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran. Menurut Samosir, (2023) Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan manifestasi dari pengembangan kemampuan karakter yang memiliki nilai sosial. Dalam konteks ini, PKn menjadi tantangan bagi siswa untuk mengembangkan norma dan moral dalam menghadapi berbagai permasalahan. Oleh karena itu, PKn tidak hanya sekadar pengetahuan tentang manusia dan masyarakat, melainkan juga berfungsi

sebagai sarana untuk membentuk karakter dan etika yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian mengenai rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa telah dilakukan oleh Mariani dkk., (2023) yang berjudul ” Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Penerapan Model PJBL” dijelaskan bahwa penggunaan metode ceramah oleh guru dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa diharuskan untuk menghafal sejumlah besar materi. Metode penyampaian pelajaran yang kurang efektif menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi, serta mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berimplikasi pada pencapaian nilai yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).. Hasil belajar PKn siswa rendah dikarenakan pembuatan media pembelajaran yang kurang menarik oleh guru. Dalam penelitian Lisnawati dkk., (2022) menunjukkan bahwa guru cenderung hanya mengandalkan buku sebagai sumber informasi utama dalam pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), tanpa memanfaatkan media atau alat peraga yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih komprehensif. Akibatnya, hasil pembelajaran menjadi kurang memuaskan, dan siswa cenderung bersikap pasif serta tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan melalui wawancara terhadap wali kelas IV di SD Negeri Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, ditemukan adanya kendala dalam proses pembelajaran materi makna sila-sila Pancasila beserta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun siswa mampu menghafal butir-butir Pancasila, sebagian besar dari mereka masih menghadapi kesulitan dalam memahami makna serta menerapkan nilai-nilai Pancasila secara konkret dalam kehidupan sehari-hari. Ketidaksesuaian antara penguasaan materi secara kognitif dengan penerapan nilai secara afektif ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap permasalahan tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak mengandalkan buku tanpa didukung oleh media pembelajaran yang variatif dan

inovatif dan guru juga masih menghadapi berbagai keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas, baik dari segi waktu, keterampilan teknologi, maupun akses terhadap sumber daya pendukung. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung bersifat pasif, monoton, dan kurang menarik, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam memahami makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami makna Pancasila tidak hanya secara teoritis, tetapi juga secara praktis melalui penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif diyakini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta membentuk sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menanamkan karakter kebangsaan yang berlandaskan Pancasila. Menurut Anditya dkk., (2024) Pembelajaran yang bersifat monoton dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Dalam hal ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi PANDARA yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan aplikasi PANDARA diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa, memperdalam pemahaman makna sila-sila Pancasila, sekaligus meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

Perkembangan global mendorong munculnya kebiasaan baru, salah satunya meningkatnya penggunaan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran (Syahid dkk., 2022). Kemajuan teknologi di bidang pendidikan mendorong inovasi dalam media pembelajaran, terutama melalui pemanfaatan teknologi digital. Teknologi berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran PKn. Media yang selaras dengan kebutuhan serta minat siswa

di era saat ini, seperti pemanfaatan teknologi digital, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong motivasi siswa untuk belajar secara lebih mendalam. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan fleksibel dapat diinstal dimana saja (Rusdiansyah., 2020). Pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan menyeluruh dapat dicapai dengan memperluas proses pembelajaran di luar interaksi langsung di dalam kelas melalui penggunaan materi pembelajaran yang relevan. Dalam konteks ini, sebuah program perangkat lunak yang dikenal sebagai media pembelajaran aplikasi dikembangkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital. Tujuan utama dari media pembelajaran aplikasi ini adalah untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, mempermudah penyampaian materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Aplikasi PANDARA dikembangkan untuk menghadirkan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa kelas IV SD, dengan menyajikan materi mengenai makna sila-sila Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari melalui beragam fitur yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan teknologi yang akrab dengan dunia siswa, aplikasi ini dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran PKn. Fitur-fitur dalam aplikasi ini yaitu materi yang lebih mudah dipahami, video, lagu, kuis, dan permainan. Dengan demikian, upaya ini diharapkan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Pentingnya pemanfaatan aplikasi PANDARA dalam proses pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam mendukung beragam gaya belajar siswa. Sebagian siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui penyajian visual, sementara sebagian lainnya lebih efektif dengan pendekatan audio maupun interaktif. Melalui beragam fitur yang dimiliki, aplikasi PANDARA memungkinkan siswa untuk menyesuaikan proses belajarnya sesuai dengan preferensi dan karakteristik masing-masing. Selain itu, fleksibilitas akses yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja memberikan kemudahan dan keleluasaan bagi siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya telah mengkaji pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dilakukan oleh Utama dkk., (2024), yang memaparkan bahwa Media “PANDAPAN” berbasis Android sangat layak digunakan berdasarkan hasil dari validasi para ahli serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B. Hal ini berdasarkan indikator minat yang meliputi : perasaan bahagia, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa. Peningkatan yang paling tinggi terdapat pada indikator Perasaan bahagia, sedangkan peningkatan paling rendah terdapat pada indikator keaktifan Siswa. Kelayakan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran didukung oleh respon positif dari guru dan siswa, serta hasil penilaian kelayakan yang diperoleh melalui evaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fatmawati dkk., (2021), Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dinilai sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata capaian akhir sebesar 85% yang mencerminkan tingkat ketuntasan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran berbasis aplikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas IV SD. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA menjadi sangat penting untuk dilakukan. Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, pengembangan aplikasi PANDARA sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi yang relevan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Aplikasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi makna Pancasila, tetapi juga untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui pemanfaatan aplikasi ini, diharapkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dapat meningkat secara signifikan, yang pada akhirnya akan memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter siswa sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi melalui beberapa tahapan, yaitu menganalisis proses pengembangan aplikasi PANDARA, menguji kelayakan aplikasi tersebut, mengkaji pengaruh

penggunaan media pembelajaran aplikasi PANDARA terhadap hasil belajar, serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap pemanfaatan aplikasi PANDARA dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut diperoleh rumusan masalah sebagai berikut: Apakah media pembelajaran aplikasi PANDARA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar? Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, peneliti menetapkan beberapa fokus permasalahan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.3 Bagaimana pengaruh pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.4 Bagaimana respon guru dan respon siswa terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar

- 1.3.2 Menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar
- 1.3.3 Menguji pengaruh pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar
- 1.3.4 Mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan, baik dari segi teori maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman terkait pengembangan media pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan, khususnya mengenai Pancasila pada jenjang pendidikan dasar, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori di bidang pendidikan, terutama dalam aspek media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diperoleh oleh berbagai pihak terkait antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

b. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi Android mampu dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media digital yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penerapan media pembelajaran, sehingga pemanfaatan sarana dan prasarana yang telah tersedia di sekolah dapat dioptimalkan secara maksimal.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang pada akhirnya dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

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

Bab I Pendahuluan, secara umum meliputi: a) Latar belakang, berisi mengenai kesulitan siswa memahami materi makna sila-sila pancasila, sehingga hasil belajar mereka kurang memuaskan dan cenderung rendah serta keterbatasan guru dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. b) Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup empat aspek yang menjadi fokus kajian, yaitu: bagaimana proses pengembangan media pembelajaran, bagaimana tingkat kelayakan media yang dikembangkan, bagaimana pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta bagaimana tanggapan atau respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. c) Tujuan penelitian, menggambarkan mengenai pengembangan media yang telah dirancang dan mengetahui kelayakan serta pengaruh dan respon guru dan siswa dari media yang telah di rancang. d) Manfaat/signifikansi penelitian, menggambarkan bagaimana secara teoretis penelitian ini akan berdampak positif pada keilmuan pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran PKn. Selain itu juga dipaparkan siapa saja pihak yang secara praktis akan mendapat manfaat dari penelitian ini.

Bab II Kajian Pustaka, memaparkan kajian teoretis dari pustaka referensi sesuai masalah penelitian. Secara umum pada bab ini memuat bahasan mengenai; teori-teori media pembelajaran, mulai dari definisi, fungsi, jenis-jenis dan kriteria pemilihan media pembelajaran. Dipaparkan juga mengenai pengembangan aplikasi PANDARA, teori tentang hasil belajar dari siswa, teori tentang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar, serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Pembahasan pada Bab II ini selanjutnya menjadi landasan teoritis yang digunakan untuk mendukung dan menganalisis hasil penelitian pada bab-bab berikutnya.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan mengenai pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Model ini memberikan kerangka kerja sistematis untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran secara efektif. Secara umum pada setiap bagian bab III ini merupakan cara untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang diajukan.

Bab IV Hasil dan Pembahasan menyajikan dua aspek utama. Pertama, hasil penelitian yang didapatkan dari pengolahan dan analisis data terkait pengembangan media pembelajaran aplikasi PANDARA dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD, yang disusun mengikuti urutan rumusan masalah penelitian. Pada bagian temuan ini, dipaparkan data-data yang diperoleh baik melalui analisis data kuantitatif maupun kualitatif. Kedua, pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori-teori yang relevan sebagai dasar untuk menganalisis temuan-temuan penelitian. Pada bagian pembahasan, diuraikan hasil temuan serta fenomena yang muncul berdasarkan tema pembahasan yang telah dirancang. Pembahasan ini juga diarahkan untuk memberikan gambaran mengenai jawaban atas pertanyaan penelitian, mencakup proses pengembangan aplikasi PANDARA, pengujian kelayakan media, pengujian pengaruh media terhadap hasil belajar, serta penilaian respon guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi PANDARA.

Bab V Simpulan dan Saran berisi pemaparan kesimpulan akhir yang disusun berdasarkan hasil analisis data yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Selain itu, pada bab ini juga disampaikan saran-saran yang merupakan implikasi dari hasil penelitian dan pengembangan aplikasi PANDARA. Simpulan yang diuraikan memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai proses pengembangan, kelayakan, pengaruh, serta respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, rekomendasi yang diberikan diharapkan mampu menjadi kontribusi yang bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, termasuk pendidik, institusi sekolah, maupun peneliti di masa mendatang, dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital guna mendukung peningkatan mutu proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar.