

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Tujuan pendidikan nasional di Indonesia berdasarkan Pembukaan UUD 1945 pada alinea keempat yang menyebutkan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan berdasarkan UUSPN No.20 Tahun 2003 dapat dikatakan tercapai apabila mampu mencetak generasi – generasi sesuai dengan tujuan pendidikan melalui berbagai program/kebijakan yang diselenggarakan oleh pemerintah. Salah satu program tersebut adalah melalui program wajib belajar selama 9 tahun di sekolah formal, dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP/SMP). Setiap peserta didik dibekali berbagai macam ilmu pengetahuan, keterampilan serta sikap yang akan berguna dalam kehidupan masyarakat serta menjadi prasyarat dalam memenuhi ketuntasan dalam program wajib belajar tersebut, hal ini terjadi dalam ruang lingkungan sekolah.

Keberhasilan guru dalam memberikan pengajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses belajar, secara psikologi belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya (Slameto, 2003, hlm 2). Media pembelajaran adalah alat bantu yang mempermudah bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran media dalam proses pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang meningkatkan pemahaman siswa dan dimaksudkan agar pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, baik pesan yang bersifat kontekstual maupun yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan

dengan (Ashyar, 2012, hlm 8) yang mengatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber yang terencana, sehingga lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran dapat memiliki arti tersendiri bagi siswa yang diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran secara optimal dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang masih dalam tahap operasional konkret (Alwi, 2017). Kemajuan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*) dan Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*Instructional Media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Kemampuan guru dalam mengajar dan diintegrasikan dengan teknologi digital atau dikenal dengan TPACK. Guru perlu memiliki pengetahuan yang terbagi kedalam 3 *framework* yaitu PCK (*Pedagogical Content Knowledge*), TCK (*Technological Content Knowledge*), dan TPK (*Technological Pedagogical Knowledge*) (Mishra & Koehler, dalam Ariyana, 2018).

Keterampilan abad 21 dibedakan menjadi empat yang dikenal dengan istilah 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creative Thinking and Innovation, Collaboration, Communication*). Nasional Education Association (NEA) merekomendasikan menyebutnya dengan *Four Cs* (Ferdinandus & Desak, 2018). Keterampilan abad-21 yang harus dimiliki oleh peserta didik menjadi tantangan tersendiri oleh para guru. TPACK sangat dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran abad-21, pendidik bukan hanya menyampaikan materi namun perlu ada kolaborasi antara teknologi, pedagogik, dan pengetahuan. Maka dari itu pentingnya guru dalam menguasai pengetahuan TPACK dan memanfaatkan media pembelajaran pada setiap proses pembelajaran.

Hasil observasi peneliti kepada beberapa guru di lingkungan SDN Cinangka 2 Kabupaten Bandung, pada prakteknya dalam pembelajaran biasa ataupun pembelajaran jarak jauh yang dilakukan pada saat ini masih banyak guru yang belum menggunakan media. Ada beberapa alasan mengapa masih ada guru yang tidak menggunakan media

dalam pembelajarannya yaitu guru ingin menggunakan media yang sudah sementara media pembelajaran yang sudah jadi tidak sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan, menggunakan media perlu biaya yang mahal, masih ada guru yang tidak mengerti menggunakan media berbasis digital dikarenakan gagap terhadap teknologi, dan masih banyak lagi.

Setelah mengalami 2 tahun pandemi Covid-19, pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka terbatas menjadi solusi pada saat ini. Namun pada kenyataannya pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka terbatas yang sudah dilakukan masih belum berjalan dengan baik, pembelajaran jarak jauh yang monoton dan pada pembelajaran tatap muka terbatas yang hanya dapat dilakukan dengan waktu yang singkat membuat guru kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perubahan dalam pola pembelajaran amat sangat dibutuhkan untuk melakukan pembaharuan dalam sebuah sistem pembelajaran konvensional yang dinilai sudah usang dan tidak relevan dengan dinamika perkembangan zaman yang semakin cepat, hal tersebut dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Yusrizal, 2017 hlm 127).

Adanya pandemi saat inipun tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan berkembangnya teknologi menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah namun sangat disayangkan teknologi yang menjadi media utama dalam pembelajaran kini sering disalahgunakan oleh siswa. Di era digital ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dari anak dibawah umur sampai orang dewasa (Hidayat, 2020). Regiani (2021) menyebutkan seiring bertambahnya zaman dan era perkembangan teknologi yang semakin maju, tidak dapat dipungkiri ada sedikit penurunan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa. Pancasila merupakan dasar negara sekaligus sebagai ideologi bangsa Indonesia yang menegakkan prinsip-prinsip kehidupan bernegara. Pancasila yang terdapat pada pembukaan UUD 1945 dan diuraikan secara mendalam pada pasal-pasal nya yaitu nilai-nilai dalam Pancasila menjadi nilai yang mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara baik bidang, pendidikan, hukum, politik, ekonomi, seni budaya, dan kemasyarakatan. Pendidikan budaya dan karakter bangsa mempunyai tujuan mempersiapkan peserta didik menjadi

warga negara yang baik, yaitu warga bermampuan, berkemauan, serta implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sebagai warga negara. Nilai Pancasila mesti ditumbuhkan sedari dini yang dapat dilakukan melalui pendidikan dasar (Regiani & Anggraeni, 2021 hlm 30).

Hakikat pendidikan pancasila adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela Negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan Negara. Sehingga dengan mencerdaskan kehidupan bangsa, memberi ilmu tentang tata negara, menumbuhkan kepercayaan terhadap jati diri bangsa serta moral bangsa. PPKn mengembangkan materi Pancasila disesuaikan dengan tiga dimensi kompetensi yang ada pada bidang PPKn yakni *Civic Knowledge*, *Civic Skill*, dan *Civic Virtue* (Branson, dalam Winarno 2020 hlm 20). Kompetensi yang berkenaan dengan materi simbol dan isi Pancasila ini termasuk pada kompetensi *Civic Knowledge* karena berisikan pengetahuan atas Pancasila pandangan hidup bangsa, ideologi kebangsaan dan dasar negara juga pengetahuan atas isi sila-sila Pancasila. Pendidikan di Indonesia harus dirumuskan dan dirancang sebaik mungkin sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai harapan dan sesuai dengan tujuan bangsa Indonesia.

Maka dari itu siswa harus ditanamkan nilai-nilai pancasila di samping juga peran agama juga sangat mendukung dalam mengisi jiwa peserta didik menjadi pribadi mulia dan berjiwa pancasila. Hal ini disebabkan PPKN mempelajari tentang bagaimana siswa SD/MI untuk menjadi warga negara yang baik dan benar. PPKN menjadi mata pelajaran yang sangat wajib untuk dipelajari dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, karena begitu pentingnya dipelajari bagi penerus bangsa (Syaiful, 2020 hlm 428). Sejalan dengan pendapat (Nurhasanah, 2020) yang mengatakan Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai – nilai ideologi pancasila yang didalamnya terdapat nilai – nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang tentu menjadi dasar konsep warga global, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada beberapa siswa kelas II sekolah dasar mengenai simbol-simbol dan bunyi Pancasila sebagian besar peserta didik tidak mengetahui simbol-simbol dan bunyi Pancasila. Padahal Pancasila merupakan dasar kehidupan sosial untuk membangun warga negara yang humanis (Sitorus, 2016 hlm 700). Setelah menganalisis masalah dari beberapa siswa kelas II tersebut, hal ini terjadi karena siswa sulit dalam memahami materi mengenai simbol dan bunyi Pancasila serta penerapannya karena penyampaian materi yang diberikan guru hanya dengan menghafal saja. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi simbol-simbol Pancasila dimana guru hanya dapat menjelaskan materi melalui buku siswa.

Pada kenyataannya pada proses pembelajaran PPKn, siswa hanya menerima materi dari satu sumber belajar yaitu buku tematik yang mengakibatkan pembelajaran bersifat *teacher center*, sehingga guru kurang melakukan inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kendala yang sering dihadapi pada saat proses belajar PPKn yaitu sulitnya materi untuk dipahami oleh siswa karena materi terlalu berat, siswa kurang aktif pada saat proses belajar mengajar, dan juga peralatan yang kurang memadai untuk membantu proses belajar mengajar (Magdalena, 2020 hlm 428). Tantangan pembelajaran abad-21 menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pendidik untuk lebih mampu mendesain pembelajaran yang efektif dan inovatif. Perkembangan berbagai media teknologi informasi menjadi salah satu landasan pokok dalam perkembangan pembelajara abad 21 (Daryanto & Karim 2017). Siswa kelas 2 sekolah dasar termasuk dalam kelas rendah. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena fokus konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif (Kawuryan, 2011).

Pembelajaran berbasis HOTS merupakan program yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) yang pada tahun 2018 telah terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan pembelajaran berorientasi

pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Siswa dilatih untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menyertakan kesimpulan. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berbasis HOTS menurut Sani (2019) adalah aktif dalam berpikir, memformulasikan masalah, mengkaji permasalahan kompleks, berpikir divergen dan mengembangkan ide, mencari informasi dari berbagai sumber, berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif serta berpikir analitik, evaluatif, dan membuat keputusan. Dalam melaksanakan pembelajaran HOTS guru dapat memanfaatkan teknologi digital yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Sehingga, guru perlu meningkatkan kreativitas dan inovasi agar anak didik tetap fokus memahami materi yang disampaikan.

Melihat permasalahan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran multimedia yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi yang akan diajar. Salah satu alternatif media pembelajaran yaitu dengan menggunakan *flashcard*. Media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar (Windura, 2010 hlm 138) Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, seperti penggunaan kartu belajar dengan gambar, teks, simbol secara efektif untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang ada dengan gambar, teks atau simbol pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan pengenalan simbol dalam bahan tertulis dan dalam kegiatan menurunkan simbol tersebut menjadi aktivitas siswa untuk memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. Keterampilan belajar menggunakan teknologi digital akan sangat membantu lebih cepat untuk mendapatkan serta meningkatkan *life skills* pada peserta didik, dan pendidik pun dengan mudah mengembangkan bahan pembelajaran (Mulyani, 2020).

Berdasarkan kondisi yang telah dijabarkan, peneliti bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital khususnya pada materi simbol-simbol Pancasila. Maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media *Flashcard* Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas II Sekolah Dasar.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media *flashcard* digital materi simbol-simbol pancasila pada mata pelajaran PPKn di kelas II di SDN Cinangka 2?
2. Bagaimana tahap pengembangan media *flashcard* digital materi simbol-simbol pancasila pada mata pelajaran PPKn di kelas II di SDN Cinangka 2?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *flashcard* digital materi simbol-simbol pancasila pada mata pelajaran PPKn di kelas II di SDN Cinangka 2?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan ini adalah untuk merancang dan mengembangkan Media *Flashcard* Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas II Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media *flashcard* digital materi simbol-simbol pancasila pada mata pelajaran PPKn di kelas II di SDN Cinangka 2.
2. Untuk mengetahui tahap pengembangan media *flashcard* digital materi simbol-simbol pancasila pada mata pelajaran PPKn di kelas II di SDN Cinangka 2.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *flashcard* digital materi simbol-simbol pancasila pada mata pelajaran PPKn di kelas II di SDN Cinangka 2.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka terdapat manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai rancangan dan pengembangan media *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila dalam proses pembelajaran PPKn kelas II sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan inovasi model pembelajaran menggunakan media digital yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa.
- b. Bagi penulis, penelitian ini dapat menjadi bahan awal pengetahuan dan pemahaman untuk meningkatkan inovasi dalam pembuatan media berbasis digital. Penelitian ini dapat melatih keterampilan mengajar dan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi siswa, memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam belajar materi simbol-simbol Pancasila pada mata pelajaran PPKn.
- d. Bagi guru, menambah wawasan dan pengalaman guru mengenai pengembangan media *flashcard* berbasis digital.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini terdiri atas beberapa Bab, yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Pada Bab 1 atau bab Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian yang menjelaskan tentang media *flashcard* digital pada mata pelajaran PPKN kelas 2 tentang “Simbol-Simbol Pancasila”, kemudian terdapat rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian, yang semuanya merupakan hal yang perlu dirumuskan sebelum melaksanakan penelitian ini.

Pada Bab II adalah Kajian Pustaka, yang didalamnya memaparkan mengenai kajian pustaka atau landasan teori yang memuat teori-teori mengenai variabel-variabel yang akan diteliti, yaitu, pembelajaran PPKN, materi simbol-simbol Pancasila, media pembelajaran, *flashcard digital* serta penelitian-penelitian yang mendukung atau relevan tentang penelitian yang akan dilakukan. Selain itu juga ada kerangka berpikir yang merumuskan alur penelitian yang akan dilakukan.

Pada Bab III yaitu Metodologi Penelitian yang didalamnya menguraikan tentang metode penelitian yang memuat desain penelitian apa yang akan dilakukan, partisipan penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Kemudian Bab IV atau Bab hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menjelaskan secara deskriptif maupun hasil analisis yang diperoleh pada saat penelitian dan setelah penelitian dilakukan. Pada Bab ini hasil penelitian dihubungkan dengan hasil penelitian lain yang relevan dan dianggap telah berhasil, sehingga dapat menjadi argumen yang menguatkan penelitian yang telah berhasil dilaksanakan.

Terakhir pada Bab V yaitu Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Pada Bab ini memuat hasil dari penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, implikasi, serta rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan. Adapun implikasi dan rekomendasi membahas mengenai hal-hal yang dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.

