

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal dasar yang dapat meningkatkan hidup manusia dan berpengaruh dalam mencerdaskan serta mensejahterakan kehidupan bangsa. Pendidikan juga memperoleh dampak konstruktif dari percepatan perkembangan teknologi berbasis pada pendidikan yang memberdayakan. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan di Indonesia merupakan pendidikan yang berpedoman pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, mulai dari nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan mengikuti alur perkembangan zaman. Tujuan pendidikan nasional untuk membuat generasi muda merasa terbantu dalam menumbuhkan potensi pribadinya seperti pada bidang sosial, moral, spiritual dan rasional. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 dalam pasal 1 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa, “Pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan iklim belajar yang berkembang dengan tujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan, penegasan, karakter, pengetahuan, dan kemampuan yang diperlukan untuk diri sendiri orang lain, masyarakat, dan negara”.

Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 Pasal 1 bahwa pengalaman yang berkembang dari setiap unit pembelajaran harus interaktif, menyenangkan dan membujuk peserta didik untuk belajar. Hal ini dapat menyebabkan pendidik harus lebih imajinatif dalam menciptakan materi pembelajaran. Jadi dalam mencapai tujuan instruktif, diperlukan perubahan, yang mencakup pergantian peristiwa dan pelaksanaan rencana pendidikan. Kemajuan rencana pendidikan harus selalu diteliti secara berkala untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi terkait dengan pelaksanaannya. Salah satu penilaian program pendidikan adalah penyusunan program pendidikan mata pelajaran Kewarganegaraan yang selama ini dikenal

Hani Melina, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA GOOGLE SITES BERBASIS APLIKASI MATERI MAKNA PANCASILA PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV

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

sebagai dua mata pelajaran wajib, khususnya PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dan PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) dalam kurikulum pendidikan 2013. (Chamisijatin & Permana, 2020, hlm. 3). Setelah itu, Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia saat ini mencetuskan gagasan baru mengenai perubahan kurikulum menjadi kurikulum merdeka belajar. (dalam Manalu, Sitohang, & Henrika, 2022, hlm. 81).

Daga (2021, hlm. 1075) mengatakan inti merdeka belajar adalah kemerdekaan berpikir bagi peserta didik dan pendidik. Manalu, Sitohang, Henrika (2022, hlm. 81) menjelaskan kurikulum merdeka belajar adalah suatu konsep kurikulum yang menuntut peserta didik dalam kemandirian. Maksud dari kemandirian yakni setiap peserta didik diberi kebebasan untuk mengakses ilmu yang dapat diperoleh dalam pendidikan formal maupun informal. Sejalan dengan pendapat Aini (2020, hlm. 96) mengemukakan bahwa merdeka belajar merupakan kebebasan berpikir berinovasi. Dalam kurikulum merdeka menuntut kreatifitas pendidik maupun peserta didik dalam belajar. Tujuan merdeka belajar yaitu agar pendidik dan peserta didik memiliki suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, Nadiem Makarim (dalam Raharjo, 2020, hlm. 78) juga menjelaskan bahwa terdapat tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, yaitu yang pertama teknologi untuk akselerasi, kedua keberagaman sebagai esensi, dan ketiga profil pelajar Pancasila yang ditunjang dalam mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan).

Fauzi (2013, hlm. 1) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran dari syarat isi dengan nilai-nilai Pancasila bertujuan untuk membentuk kepribadian, tidak cukup hanya dihafal, tetapi juga harus diimplementasikan di kehidupan nyata peserta didik. Maka, hal yang utama dalam pembelajaran PPKn adalah perilaku. Sesuai dengan pendapat Rahayu (2017, hlm. 1) yang mengemukakan bahwa PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) adalah muatan pelajaran wajib dari Sekolah Dasar hingga Perpendidikan Tinggi. PPKn sejatinya dapat membantu peningkatan nilai, etika, dan cara pandang peserta didik dalam berperilaku. Karena sesungguhnya PPKn merupakan bidang pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari, yang menunjukkan

bagaimana menjadi anggota masyarakat yang produktif dan memelihara nilai-nilai Pancasila yang merupakan premis negara Indonesia.

Pendidikan Pancasila dalam muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kerangka program pendidikan dasar. Winataputra (dalam Andayani, Asri, dan Suniasih, 2019, hlm. 327) menyatakan bahwa muatan pelajaran PPKn berisi konten ilustrasi yang menyoroti perkembangan warga negara yang dapat melengkapi keistimewaan dan komitmennya sebagai warga yang cerdas, berbakat, dan berkarakter, sesuaiantisipasi yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sebagai pembaharuan materi PPKn dalam kurikulum merdeka belajar, Mendikbud Nadiem Makarim (dalam Raharjo, 2020, hlm. 78) menjelaskan bahwa terdapat tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, poin yang pertama berkenaan dengan perkembangan teknologi dalam segi informasi dan komunikasi dan poin ketiga berkaitan dengan profil pelajar Pancasila. Maka hal ini dapat menjadi penggabungan antara poin pertama dan poin ketiga, yakni perwujudan profil pelajar Pancasila dengan menggunakan teknologi sebagai sarana atau media belajar.

Media pembelajaran saat ini mulai beralih ke media digital. Hadirnya media digital akan membuat perkembangan pembelajaran yang berbeda, dimana kesadaran biasa yang selama ini dikenal membosankan dan tidak kaku akan tergantikan dengan membiasakan memanfaatkan media canggih yang dianggap menjadikan pembelajaran lebih bermanfaat, adaptif, tidak dibatasi oleh eksistensi (Hasani, Yudatama, Yudianto, Sukmasetya & Maimunah, 2022, hlm. 159). Menurut Kristiawan (dalam Wati dan Kamila, 2019, hlm. 367), instruktur harus memiliki pilihan untuk menggunakan inovasi untuk bekerja pada sifat pengajaran dan pengalaman yang berkembang di setiap unit pengajaran. Sesuai Atsani (2020, hlm. 83), pendidik diharapkan imajinatif dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran. Dengan demikian, dalam pengalaman yang berkembang, seorang pendidik harus memiliki pilihan untuk mendominasi media pembelajaran yang berbeda di tengah dunia pendidikan yang berubah-ubah.

Demi kelancaran perancangan sebuah komponen pembelajaran pendidik dituntut untuk dapat menguasai pengetahuan dasar TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). TPACK merupakan pengetahuan yang

dibutuhkan dalam mengintegrasikan teknologi pada dunia pembelajaran. Sebagai gambaran trayek belajar TPACK berkaitan dengan komponen pengetahuan, yaitu pengetahuan teknologi (TK), pengetahuan konten (CK), pengetahuan pedagogik (PK), pengetahuan pedagogik konten (PCK), pengetahuan pedagogik teknologi (TPK), dan pengetahuan konten teknologi (TCK), sebuah pengetahuan baru yang disebut TPACK (Rahayu, 2017, hlm. 3). Implementasi TPACK menjadi pendukung perkembangan pembelajaran abad 21 yang mampu terpenuhi pada diri peserta didik dan harus dimiliki oleh generasi baru agar dapat hidup dengan layak di lingkungan masyarakat dunia (Rahmawati & Khoirurrosyid, 2022, hlm. 70). Ada tiga perspektif positif dari keunggulan TPACK, yaitu pemanfaatan latihan dan tekad serta inovasi pembelajaran ternyata lebih bervariasi sadar, pengaturan pendidikan ternyata lebih melibatkan mental dan fokus peserta didik, dibandingkan dengan komitmen dinamis, dan norma kualitas untuk rekonsiliasi menghasilkan pemanfaatan inovasi instruktif dan inovasi yang dikembangkan lebih lanjut (Harris dan Hofer, dalam Zainuddin, Untari, Nahdiyah & Waluyo, 2021, hlm. 35)

Selain TPACK, saat ini di Indonesia telah memasuki pembelajaran abad 21 yang dapat merencanakan usia penduduk Indonesia untuk memenuhi kemajuan dalam inovasi data dan korespondensi dalam aktivitas publik. Pembelajaran abad 21 benar-benar merupakan konsekuensi dari kemajuan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana disadari bahwa masyarakat telah tercipta dari masyarakat budaya agraris, kemudian ke budaya modern, dan saat ini sedang bergerak menuju masyarakat yang instruktif. Masyarakat informatif digambarkan dengan kemajuan digitalisasi (Syahputra, 2018, hlm. 1277). Hal ini tentu berkaitan dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan yang semakin pesat, sehingga peserta didik dituntut dapat memiliki keterampilan abad 21 yaitu “*The 4Cs: communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*” (Zubaidah, 2016, hlm. 3). Untuk menguasai keterampilan 4Cs peserta didik harus memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). HOTS adalah kemampuan berpikir yang mendalam terkait dengan penanganan data atau hanya memutuskan atau mengurus masalah yang dihadapi pada dasarnya dan kritis melalui latihan logis, penggabungan dan dapat menguraikannya (Markhamah, 2021, hlm. 392).

Kondisi abad 21 ini digambarkan oleh beberapa hal, khususnya aksesibilitas data yang dapat diperoleh dimana saja, kecepatan pendaftaran yang lebih tinggi, pekerjaan rutin yang telah digantikan melalui strategi komputerisasi, serta jaringan korespondensi dan kerjasama yang dilakukan kapanpun dan dimanapun (Kemdikbud 2013, dalam Dewi & Sahrina, 2021, hlm. 1078). Kemajuan ini mempengaruhi bidang pengajaran. Hoyles dan Lagrange (dalam Wityastuti, Masrofah, & Salsabila, 2018, hlm. 40) menekankan bahwa saat ini sistem pendidikan terpengaruh oleh pemanfaatan teknologi digital. Hal ini dikarenakan poin efektifitas dan efisiensi memiliki daya tarik dalam pendidikan yang ditawarkan dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis teknologi digital. Sejalan dengan perkembangannya, pelaksanaan pendidikan yang ada di Indonesia sempat diubah dari sistem tatap muka (*offline*) menjadi tatap maya (*online*). Namun saat ini sistem pembelajaran sudah normal kembali, meskipun sistem pembelajaran telah normal kembali, pendidik tetap dapat menggunakan media pembelajaran digital sebagai penunjang kegiatan belajar.

Manfaat inovasi teknologi digital kini sangat penting untuk membantu terwujudnya pengalaman tumbuh kembang pembelajaran yang ideal, khususnya sebagai media pembelajaran PPKn yang selama ini kurang diminati, membuat peserta didik kurang tergugah dan memahami topik yang disampaikan oleh pendidik. Meski aspek kognitif lebih ditonjolkan, namun belum tentu hasilnya akan maksimal. Maka perlu diperbaharui kembali dalam hal cara penyampaian materi kepada peserta didik yang menarik. Salah satunya dengan memanfaatkan inovasi komputerisasi berbasis digital dalam media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran diartikan sebagai proses digital yang mendorong peserta didik untuk aktif dan dapat mengeksplorasi diri, serta memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk berbagi data di lokasi kelas fisik yang berbeda. Teknologi digital merupakan cakupan dari teknologi digital dalam bentuk informasi dan komunikasi baru contohnya internet, dunia *game online*, dan kecerdasan buatan (Hidayat & Khotimah, 2019, hlm. 10).

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik kelas IV SDN 094 Parakan Waas, Batununggal, Kota Bandung diperoleh sebuah informasi mengenai proses pembelajaran PPKn pada materi Makna Pancasila masih menggunakan

menggunakan cara yang umum yaitu metode ceramah, tanya jawab atau diskusi. SDN 094 Parakanwaas merupakan sekolah penggerak, dimana sekolah lebih mengutamakan pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan dengan menanamkan profil pelajar Pancasila yang memuat kompetensi kognitif, non kognitif, dimulai dengan sumber daya manusia (kepala sekolah dan pendidik) yang unggul. Namun, pada proses pembelajaran materi Makna Pancasila peserta didik merasa kesulitan menghafal untuk mengimplementasikan nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila di kehidupan nyata. Sebagaimana pendidik kelas IV tersebut tidak membahas terlalu dalam mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi Makna Pancasila. Hal ini dapat menghambat tercapainya tujuan dari pembelajaran PPKn itu sendiri.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penting dilakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk secara aktif mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang ideal tercapai. Aryad (2019, hlm. 3) menjelaskan media pembelajaran ialah sebuah alat dalam penyampaian pesan-pesan pembelajaran. Saat ini, media untuk pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat dikenal dengan nama media pembelajaran digital. Batubara (2021, hlm. 3) menjelaskan bahwa media untuk pembelajaran dalam bentuk digital merupakan media yang bekerja dengan data digital, media tersebut dapat diproses, diakses dan disebarluaskan menggunakan perangkat atau alat digital. Contoh perangkat digital yang sering digunakan yaitu komputer, tablet, *smartphone*, laptop, dan TV digital.

Di antara media pembelajaran digital yang mampu diciptakan ialah *google sites* berbasis aplikasi. *Google sites* adalah item yang dibuat oleh *google* sebagai instrumen pembuatan situs untuk penggunaan individu atau kelompok, baik untuk tujuan pribadi atau perusahaan (Islamiah, 2021, hlm. 18). Penggunaan *google sites* dapat menjadi sarana efektifitas dalam proses pembelajaran. Cara penggunaannya pun tidak jauh berbeda dengan buku digital. *Google site* ini dirancang dan dikemas menjadi bentuk aplikasi yang dapat di *install* pada *smartphone* (android) sehingga media *google sites* berbasis aplikasi ini dapat digunakan secara fleksibel dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan internet.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mengambil penelitian dengan judul: “**RANCANG BANGUN MEDIA *GOOGLE SITE* BERBASIS APLIKASI MATERI MAKNA PANCASILA PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana rancangan media *google sites* berbasis aplikasi pada materi Makna Pancasila pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 094 Parakan Waas?
2. Bagaimana kelayakan media *google sites* berbasis aplikasi pada materi Makna Pancasila pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 094 Parakan Waas?
3. Bagaimana respon pengguna pendidik dan peserta didik terhadap rancangan media *google sites* berbasis aplikasi pada materi Makna Pancasila pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 094 Parakan Waas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media *google sites* berbasis aplikasi pada materi Makna Pancasila pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 094 Parakan Waas.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *google sites* berbasis aplikasi pada materi Makna Pancasila pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 094 Parakan Waas.
3. Untuk mengetahui respon pengguna pendidik dan peserta didik terhadap rancangan media *google sites* berbasis aplikasi pada materi Makna Pancasila pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 094 Parakan Waas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membuat kemajuan dalam pembelajaran, menghasilkan langkah-langkah yang lebih maju dan menarik dalam hal penemuan yang diarahkan oleh kemampuan suatu organisasi dalam memanfaatkan inovasi. Selain itu, dapat menambah kemajuan ilmu pengetahuan dalam materi PPKn dengan inovasi khususnya dalam peningkatan materi media berbasis digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Bagi Peserta Didik

Rancangan media *google sites* berbasis aplikasi diharapkan dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran, menstimulasi ketertarikan peserta didik untuk mendalami materi PPKn dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

b. Bagi Pendidik

Rancangan media *google sites* berbasis aplikasi diharapkan dapat memberikan wawasan serta referensi terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, dimana media *google sites* berbasis aplikasi ini dapat dijadikan variasi media pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam mengajar.

c. Bagi Peneliti

Rancangan media *google sites* berbasis aplikasi diharapkan dapat menjadi media pengimplementasian ilmu yang didapat selama perkuliahan, memberikan wawasan serta referensi dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi, serta meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Rancangan media *google sites* berbasis aplikasi diharapkan dapat menjadi insiprasi agar mampu mengembangkan serta menyempurnakan kualitas pembelajaran termasuk pelaksanaan pembelajaran PPKn.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Temuan dan Pembahasan, BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi.

BAB I Pendahuluan. Pada bagian bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, dimana penelitian didasari oleh berbagai sumber yang relevan dan mendukung terhadap penelitian ini. Kemudian pada bab ini juga memuat beberapa poin lainnya seperti rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bagian bab ini memuat berbagai teori-teori dari para ahli yang kemudian digunakan sebagai dasar dan penguat penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB III Metode Penelitian. Pada bagian bab ini menjelaskan dan menggambarkan metode yang akan digunakan dalam penelitian, disertai dengan penjelasan pengambilan dan pengolahan data. Sehingga pada bagian ini akan menjelaskan secara menyeluruh mengenai tahapan penelitian ini berjalan dan implikasinya ketika di lapangan nanti.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bagian bab ini menjelaskan proses penelitian berjalan dan berlangsung ketika di lapangan kemudian memaparkan hasil data yang telah diperoleh lalu dikumpulkan dari analisis dan hasil lapangan.

BAB V Kesimpulan. Implikasi dan Rekomendasi. Pada bagian bab ini menjelaskan penafsiran dari hasil temuan pada bab sebelumnya yaitu bagian temuan dan pembahasan yang kemudian dijadikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.