

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak hanya membuahkan hasil dari segi kognitif saja, melainkan dari segi psikomotor dan juga segi afektif sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar yang diharapkan oleh siswa untuk dapat mengembangkan potensi, kekuatan spiritual agama, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia, serta keterampilan yang berguna dalam masyarakat yang lebih besar, bangsa, negara, dan agama. Selain itu, pendidikan melibatkan pengalaman aktif yang mencakup komponen kognitif, emosional, dan psikomotor. Identitas adalah ciri khas kepribadian kita yang membuatnya mudah untuk mengidentifikasi diri kita sendiri, sama seperti identitas suatu bangsa mudah untuk diidentifikasi dari orang-orang yang menghargai budaya sebagai bentuk pendidikan diri. Akibatnya, pendidikan berkualitas diperlukan untuk menghasilkan bangsa dengan keterampilan, moral, dan pengetahuan yang dikembangkan. Oleh karena itu Pendidikan sangatlah penting bagi siapapun sebagai warga negara, semua warga negara berhak untuk mendapatkan Pendidikan sesuai dengan Pasal 5 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, atau yang biasa kita sebut sebagai SISDIKNAS, setiap warga negara memiliki hak untuk menerima pendidikan. Menurut Permendikbud No. 19 tahun 2016, hukum Indonesia menetapkan bahwa pendidikan harus berlangsung minimal 12 tahun.

Indonesia memiliki negara dengan berbagai suku, ras dan agama yang menjadikan masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang beragam yang diakibatkan karena masyarakat yang berasal dari suku, ras dan agama yang berbeda namun saat ini perbedaan ini dimanfaatkan dan diperparah dengan beberapa oknum yang tidak bertanggung jawab sejalan dengan Sati (2021, hlm. 904) bahwa bangsa Indonesia disebut juga sebagai bangsa atau masyarakat multikultural, hal ini dikarenakan masyarakatnya berasal dari berbagai latar belakang budaya dan agamanya. Saat ini, keberagaman lebih dianggap sebagai perbedaan yang

diperparah dan dimanfaatkan oleh beberapa orang dalam mewujudkan kepentingan pribadi dan ambisi kelompoknya. Oleh karena itu diperlukannya strategi dalam mengatasi keberagaman yang ada di Indonesia ini sejalan dengan yang dikatakan Sati (2021, hlm. 904) bahwa upaya-upaya harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis melalui pendidikan untuk memelihara dan melahirkan semangat toleransi, persatuan, saling menghormati dan cinta. Pendidikan kewarganegaraan menjadi satu bidang penelitian yang melatar belakangi pendidikan nasional. Dalam heterogenitas masyarakat Indonesia, pendidikan kewarganegaraan mempunyai peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter bangsa.

Salah satu ilmu yang dapat membantu siswa mengembangkan sikap dan moralitas yang lebih baik untuk memiliki moral yang sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia adalah Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan. Belajar tentang Pancasila dan kewarganegaraan dipandang sebagai salah satu disiplin ilmu yang menekankan mengajarkan peserta didik bagaimana menjadi warga dengan wawasan nasional dan sikap pancasila. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Lubis (2018, hlm.25) Pkn didefinisikan sebagai pendidikan yang dapat memberikan peserta didik keterampilan dasar, prinsip moral yang tinggi, dan pengetahuan yang dapat digunakan dalam interaksi antara warga. Tujuan dari pembelajaran PKn yaitu lebih mementingkan pendidikan nilai hal ini sejalan dengan pernyataan dari Sutarjo (2017, hlm.132) bahwa mengembangkan individu yang cerdas yang juga cerdas dalam spiritualitas, moral, dan emosi mereka, serta mampu menjadi warga negara yang layak dan mengambil tanggung jawab, adalah esensi Pendidikan. Untuk membantu peserta didik mengembangkan prinsip-prinsip moral yang akan berguna dalam kehidupan mereka dalam konteks negara, nilai ini penting dalam pendidikan. Pembelajaran PKn yang dimana topiknya mengenai bangsa Indonesia serta kewarganegaraan sangat penting untuk peserta didik apalagi di sekolah dasar sesuai dengan Fauzi (2013, hlm.1) bahwa tujuan dari Pancasila and *Civic Education* (PKn), sebuah topik yang menggabungkan ide-ide pancasila, menjadi wadah untuk karakter yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan juga harus dipertahankan.

Materi tentang hak dan kewajiban ini memiliki ruang lingkup yang luas karena mencoba untuk menyajikan contoh hak dan tanggung jawab sebagai warga negara yang layak dan bijaksana dengan nilai sehingga hasil pembelajaran ini dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Rahmandani (2019, hlm. 126) bahwa hak dan kewajiban memiliki bobot yang sama dan juga memiliki empat jenis komponen yaitu hukum, politik, sosial, dan juga partisipatif yang dimana setiap komponennya sudah diatur oleh karena itu untuk merealisasikan keseimbangan antara hak dan kewajiban diperlukan pendidikan kewarganegaraan yang dapat melahirkan warga negara yang transformatif, mampu membawa perubahan. Hak dan kewajiban merupakan suatu hal yang terikat satu sama lain, sehingga dalam praktiknya harus dilakukan secara seimbang.

Guru memerlukan alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik yang diharapkan dapat mudah dipahami oleh peserta didik sejalan dengan Shobariyah (2022, hlm. 110) bagi guru dan peserta didik, media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dan belajar sangat dibutuhkan. Keuntungan menggunakan media pembelajaran termasuk kemampuan untuk membuat pesan dan informasi yang mudah dipahami. Salah satu strategi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi melalui *smartphone* atau internet. Sebuah perantara diperlukan antara peserta didik dan pencapaian kompetensi belajar karena hak dan kewajiban yang ditawarkan kepada siswa sebagai contoh memiliki berbagai fitur. Media pembelajaran adalah nama lain untuk perantara. Siswa dapat menggunakan teknologi media pembelajaran untuk berkomunikasi pesan dan mencapai tujuan belajar. menurut Djamarah & Zain (2006, hlm. 24). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi belajar dan yang juga dapat menarik antusias peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan mengajar. Guru adalah salah satu elemen penting untuk pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan masalah yang muncul dan penelitian di salah satu sekolah dasar negeri di wilayah Cilengkrang, yaitu pembelajaran PKn yang muncul di kelas IV SDN Cikapundung 2. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru kelas IV yaitu didapatkan bahwa peserta didik dalam pembelajaran PKn hanya memperhatikan ketika diberikan contoh yang spesifik dan juga media yang digunakan oleh guru hanya diperhatikan oleh peserta didik selama satu jam pertama saja. Media yang digunakan hanya terdiri dari video *Youtube* animasi yang tidak dibuat oleh guru itu sendiri, sehingga terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari hasil wawancara dengan peserta didik juga didapatkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep hak dan kewajiban, karena peserta didik mendapatkan contoh yang tidak dekat dengan mereka. Oleh karena itu untuk membantu peserta didik, dalam memahami hak dan kewajiban diperlukannya alat bantu yaitu berupa media pembelajaran. Dari hasil wawancara peserta didik juga membutuhkan multimedia yang menyediakan berbagai macam bentuk media seperti gambar, video, audio, *games*, dan lainnya.

Mengingat pentingnya variasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran, salah satunya tercapai dengan media *Google Sites*. Waryana, (2021) menyatakan bahwa penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusias serta hasil belajar peserta didik. Adzkiya & Suryaman (2021) mengatakan bahwa penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat karena materi disajikan dengan menarik serta memberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Sebagai tambahan bahwa menurut Melina (2022, hlm. 910) mengatakan bahwa *Google Sites* ini dalam pemanfaatannya ini dapat menegakkan kecukupan dalam pembelajaran.

Berkembangnya zaman mengharuskan kita untuk dapat memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Sari (2019, hlm. 100) Indonesia saat ini telah mencapai revolusi industri keempat, yang mengubah masyarakat dan budaya dan memiliki dampak pada bagaimana individu berperilaku. Manajemen perusahaan telah mengakibatkan peningkatan ketergantungan pada teknologi informasi, menggantikan beberapa tugas yang dilakukan manusia dengan yang otomatis. Era revolusi industri 4.0 memiliki

dampak pada kemampuan sumber daya manusia di tempat kerja selain sektor perusahaan. Definisi keterampilan mencakup penggunaan teknologi dan informasi, selain bidang subjek yang telah dipelajari melalui pendidikan formal.

Media pembelajaran dapat berevolusi menjadi media pembelajaran berbasis *web* sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi maju yang tidak hanya tersedia dalam bentuk kertas. Selama perangkat yang digunakan masih terhubung ke internet, kita dapat mengakses sumber daya pembelajaran *online* ini kapan saja dan kapan saja. Kita hanya membutuhkan *Google Chrome* karena berbasis *web*, sehingga tidak perlu mengunduh apa pun. Dengan menggunakan sumber daya pembelajaran berbasis *web* ini, konten dapat disediakan dalam berbagai cara dan dapat berfungsi sebagai wadah untuk konten, sumber daya pengajaran, dan tugas peserta didik. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Islamiah (2021, hlm. 31) *Google Sites*, alat pembuatan situs web, adalah salah satu sumber daya belajar yang dapat dibuat. *Google Sites* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membangun situs *web* untuk orang atau kelompok, baik untuk tujuan bisnis atau pribadi. *Google Sites* dapat digunakan sebagai media instruksional yang cukup. Penelitian yang mengembangkan *Google Sites* sebagai media yaitu dilakukan oleh Vian Yulianty (2022) bahwa media *Google Sites* mendapatkan interpretasi sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan antusias peserta didik yang tinggi. Dalam penelitian Hani Melina bahwa mendapatkan hasil skor yang di dapat dari ahli media sebesar 99,2% dan hasil skor yang didapat dari ahli materi sebanyak 97,5%.

Pemaparan diatas membuat peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Media *Google Sites* pada Materi Hak dan Kewajiban Pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar”. Peneliti ingin membuat dan di khususkan pada materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam bentuk *website* menggunakan *Googgle Sites*. Selain itu juga, produk yang akan dikembangkan ini membuat variasi seperti Latihan soal yang menggunakan *games*. Dengan demikian, media *Google Sites* yang dikembangkan memungkinkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun media *Google Sites* materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *Google sites* materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media *Google sites* materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui rancang bangun media *Google Sites* materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media *Google sites* materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media *Google sites* materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

Manfaat bagi peserta didik yaitu mempermudah dalam mempelajari materi hak dan kewajiban, dapat memahami contoh atau implementasi dari hak dan kewajiban sebagai warga negara, pembelajaran lebih interaktif

1. Sehingga peserta didik tidak bosan dalam mempelajari materi ini, termotivasi untuk belajar dan mampu menerima pemberian materi dengan baik.
2. Manfaat bagi guru yaitu menambah pengetahuan tentang media

pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan inovatif sehingga dapat digunakan pada saat mengajar di kelas, menambah wawasan mengenai media pembelajaran menggunakan *Google Sites*, dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi hak dan kewajiban, latihan soal dan juga media pembelajaran yang digunakan, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis.

3. Manfaat bagi sekolah adalah menambah variasi media pembelajaran yang bisa digunakan dan juga sebagai referensi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif khususnya untuk mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar.
4. Manfaat bagi peneliti adalah sebagai sarana untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan dan kemahiran mengajar, dan memiliki peluang untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dari skripsi ini terdiri atas lima bab diantaranya yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Berikut ini adalah pembahasa mengenai seluruh isi skripsi.

Bab I Pendahuluan, membahas mengenai pendahuluan dari skripsi yaitu latar belakang penelitian yang memaparkan penjelasan mengenai alasan yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian tersebut, kemudian rumusan masalah penelitian berisi uraian pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, kemudian dilanjutkan dengan tujuan penelitian yang dilakukan peneliti dalam bentuk deskripsi, selanjutnya terdapat manfaat penelitian yang berisikan poin-poin manfaat dari penelitian yang akan dilakukan, dan yang terakhir terdapat struktur organisasi skripsi yang berisi gambaran mengenai isi dari skripsi.

Bab II Kajian Teori, yaitu menguraikan mengenai kajian-kajian teori yang meliputi: media pembelajaran, multimedia pembelajaran, media pembelajaran *google sites*, pembelajaran PKn di SD, materi hak dan kewajiban, karakteristik siswa kelas IV SD, teori pendukung, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, menjelaskan desain penelitian yaitu menggunakan metode *Design and Development* yang menggunakan model ADDIE. Pada bab ini juga menjelaskan siapa yang menjadi partisipan yang berhubungan dengan penelitian ini. Lalu menjelaskan prosedur penelitian yang digunakan terdiri dari lima tahapan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini apa saja, melakukan teknik analisis data dan menarik kesimpulan menggunakan apa.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bagian temuan ini menjelaskan temuan yang didapatkan dalam penelitian yaitu dalam segi rancangan media *google sites* materi hak dan kewajiban, hasil uji kelayakan dari media *google sites* dan juga respon pengguna pendidik dan juga peserta didik seperti apa. Pada bagian pembahasan juga sama dijelaskan lebih lengkap lagi dari yang sudah ditemukan sebelumnya pada bagian temuan.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, menjelaskan mengenai simpulan yang disajikan berupa uraian jawaban yang berasal dari rumusan masalah yang telah dibuat dalam penelitian. Selain itu menjelaskan mengenai. Dengan demikian, peneliti dapat memberikan saran bagi pihak lain yang ingin melaksanakan penelitian sejenis.