

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam dunia pendidikan di sekolah, kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru tidak dapat dipisahkan, kedua kegiatan tersebut dapat dikatakan sebagai kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu jalan untuk mencapai sebanyak mungkin pengetahuan yang dapat dimiliki dan digunakan untuk kehidupan yang lebih baik, belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun (Palittin, Wolo, & Purwanty, 2019). Menurut Suardi (2018) menyatakan bahwa pembelajaran adalah terjadinya proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar secara sengaja dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar harus dibuat dan dirancang sedemikian rupa agar dapat menimbulkan perilaku siswa ke arah yang diinginkan dan mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai pendidik profesional dituntut untuk mampu memiliki keterampilan dan penguasaan yang baik dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, penentuan mata pelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, dan pemanfaatan media pembelajaran (Angraini, Wahyuni, Wahyuni, Dahlia, Abdurrahman, & Alzaber, 2021). Berdasarkan hal-hal tersebut, maka penggunaan media merupakan salah satu unsur yang penting dalam membantu keberhasilan proses pembelajaran.

Media pada perspektif pembelajaran merupakan instrumen strategis yang ikut berpengaruh dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media dapat menumbuhkan sikap positif dan membantu siswa dalam memahami materi dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran sehingga siswa bisa termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Firmadani, 2020). Lebih khusus, media dalam kegiatan pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu dalam bentuk fisik dapat menyampaikan materi pembelajaran, misalnya buku, *tape recorder*, film, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, dan lain-lain (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019). Dari definisi

Sultan Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)

UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V

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

tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah instrumen strategis berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik serta metode dan teknik belajar untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi efektif antara guru dengan siswa sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, pada kenyatannya terkadang tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal. Hal tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah yang dapat menghambat dan mengakibatkan tidak berhasilnya proses pembelajaran. Seperti halnya yang terjadi di salah satu SD di Kabupaten Sumedang Jawa Barat, di mana siswa-siswi kelas V di SD tersebut belum bisa memahami materi nilai-nilai Pancasila. Adapun yang menjadi alasan mengapa mereka belum bisa memahami materi tersebut karena sang guru sebagai pendidik kurang bisa memaksimalkan penggunaan media pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan metode ceramah dengan mentransfer ilmu kepada siswa sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, para siswa di kelas V tersebut lebih senang dan sudah mampu menggunakan dan mengoperasikan perangkat *handphone* android (*smartphone*) dengan baik sehingga mengakibatkan mereka sibuk bermain *handphone* dan tidak mempelajari ulang materi yang diajarkan di sekolah. Bahkan, mereka sudah mempunyai *handphone* masing-masing, mereka sudah tidak memakai *handphone* milik orang tua lagi.

Selain anggapan para siswa kelas V yang mengaku masih belum memahami materi nilai-nilai pancasila, peneliti juga menyelidiki lebih lanjut terhadap masalah tersebut dengan membagikan soal *pretest* pada para siswa kelas V untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Walaupun siswa kelas V di kelas tersebut berjumlah 24 orang, tetapi yang bisa mengikuti kegiatan *pretest* hanya 21 orang saja dikarenakan terdapat tiga siswa yang tidak hadir ke sekolah pada hari tersebut. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa kelas V yang berjumlah 21 orang tersebut memang kurang memahami materi nilai-nilai Pancasila. Dari 21 orang subjek penelitian, hanya empat orang saja yang memiliki nilai 75 atau lebih, di mana nilai 75 ini telah ditetapkan sebagai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) oleh peneliti. Dengan kata lain, hanya empat orang siswa

yang bisa dikatakan sudah memahami materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dari keseluruhan subjek penelitian.

Ada banyak penelitian sebelumnya yang berupaya untuk memberikan solusi terhadap masalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aiman (2018) mengenai penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* model *picture and picture*, Aiman (2018) memilih untuk menerapkan metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Penentuan metode dan model pembelajaran termasuk unsur penting dalam melaksanakan proses pembelajaran agar bisa tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya mengenai pelaksanaan kegiatan penyuluhan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila (Octavian, 2019), penelitian ini lebih menekankan pada tujuan agar siswa bisa mengaplikasikan langsung nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari melalui pengabdian pada masyarakat. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Huninhatu, Pudjiastuti, & Sutisna (2021) yang mirip seperti penelitian sebelumnya, yaitu penerapan metode dan model pembelajaran. Metode dan model yang digunakan adalah metode *numbered heads together* (NHT) secara daring untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila untuk siswa SMP. Hasil dari penelitian-peneilitian tersebut menunjukkan bahwa metode dan model pembelajaran yang digunakan bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

Lebih spesifik pada produk media berbasis teknologi, ada beberapa penelitian yang berupaya untuk membuat dan mengembangkan media aplikasi untuk pembelajaran selain dari penelitian-penelitian yang berfokus pada peningkatan pemahaman siswa dalam materi Nilai-nilai Pancasila, satu di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Batubara (2021) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* mengenai materi nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dibuat dan dikembangkan mendapatkan respon yang baik dari para guru. Produk media yang dikembangkan tersebut berupa *file* html5 yang dapat digunakan menggunakan perangkat laptop serta memerlukan koneksi internet untuk menggunakannya. Adapun penelitian yang mengembangkan media aplikasi berupa

puzzle berbasis *augmented reality* yang dapat digunakan di perangkat *smartphone* dengan tujuan untuk menanamkan nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar (Halimah, 2021). Hasil penelitian tersebut mendapat respon baik dari guru dan juga siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan berikut.

1.2.1 Bagaimana proses pengembangan aplikasi E-nipa?

1.2.2 Bagaimana efektivitas aplikasi E-nipa dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang menjadi fokus perumusan masalah, ada beberapa tujuan dari penelitian ini, di antaranya:

1.3.1 Untuk mengetahui proses pengembangan aplikasi E-nipa.

1.3.2 Untuk mengetahui efektivitas aplikasi E-nipa dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti membagi dua manfaat dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktik.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan dampak positif dalam dunia pendidikan sebagai referensi, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran PKn dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan diminati oleh peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan mereka dalam belajar.

1.4.2 Manfaat Praktik

Dalam praktiknya, diharapkan penelitian ini mampu memberikan dampak yang positif kepada berbagai pihak. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik terutama terhadap kemajuan ilmu pengetahuan. Ada beberapa pihak yang diharapkan dapat diberikan dampak positif dari hasil penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

Sultan Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)

UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V

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

1) **Bagi Pendidik**

Bagi pendidik, produk penelitian berupa aplikasi android ini diharapkan mampu membantu pendidik sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan serta membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan profesionalisme seorang guru terutama dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital agar guru terus bisa meningkatkan kompetensinya sebagai pendidik profesional.

2) **Bagi Sekolah**

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan fasilitas media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan oleh semua peserta didik.

3) **Bagi Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat dan inspirasi serta motivasi kepada peneliti lain dalam rangka meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, abstrak berbahasa Indonesia dan Inggris, dan lima BAB yang dimulai dari pendahuluan sampai dengan simpulan, serta diakhiri dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Lima BAB yang menjadi struktur organisasi dari skripsi ini terdiri dari BAB I: Pendahuluan, BAB II: Kajian Pustaka, BAB III: Metode Penelitian, BAB IV: Temuan dan Pembahasan, dan BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Abstrak yang merupakan ringkasan dari keseluruhan penelitian disimpan di awal sebelum mencantumkan BAB I sampai dengan BAB V. Abstrak memuat semua hal dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, hasil penelitian, dan simpulan.

BAB I: Pendahuluan memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat/signifikansi penelitian serta struktur organisasi skripsi. Hal-hal yang tercantum dalam latar belakang antara lain identifikasi masalah dan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini merumuskan dua pertanyaan sebagai rumusan masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V

Sultan Ahmad, 2023

PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKASI NILAI PANCASILA (E-NIPA)

UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V

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

menganai materi nilai-nilai Pancasila. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak untuk kemajuan ilmu pengetahuan.

BAB II: Kajian pustaka memuat konsep-konsep, dalil-dalil, dan teori-teori yang termasuk dengan bidang yang dikaji dalam penelitian ini. Yang tercantum pada BAB II ini di antaranya tentang hakikat pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang memuat pengertian PKn, tujuan PKn, dan lain sebagainya. Hakikat pendidikan Pancasila yang memuat pengertian Pancasila dan nilai-nilai Pancasila. Media pembelajaran yang memuat pengertian media pembelajaran, istilah pokok seputar media pembelajaran, peran dan fungsi media pembelajaran, dan klasifikasi pemilihan media pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif yang memuat pengertian multimedia interaktif, karakteristik multimedia interaktif, dan aplikasi android sebagai multimedia pembelajaran interaktif.

BAB III: Metode penelitian menjelaskan tentang metode apa dan dengan prosedur apa yang dipakai di dalam penelitian ini. BAB III ini memuat desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu desain R&D (*Research and Deveelopment*), partisipan penelitian yang berjumlah 21 subjek penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian yang berupa angket validasi produk dan tes, prosedur penelitian yang menggunakan model ADDIE, dan analisis data yang dipakai dalam penelitian ini dengan bantuan *software* SPSS 26.

BAB IV: Temuan dan pembahasan menjelaskan tentang temuan yang didapat pada penelitian ini. Temuan dari penelitian ini berupa angket hasil validasi dari ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk yang dibuat oleh peneliti. Selain angket hasil validasi ahli, temuan pada penelitian ini juga didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* dari subjek penelitian, yaitu 21 orang siswa dari salah SD yang ada di Kabupaten Sumedang. Hasil temuan penelitian tersebut kemudian dianalisis dengan bantuan *software* SPSS 26 untuk menguji normalitas data dan uji 2 sampel terikat (*paired sample t-test*).

BAB V: Simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Simpulan yang memuat generalisasi dari keseluruhan penelitian. Pada BAB ini, simpulan juga memuat jawaban dari dua pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya. Implikasi memuat manfaat secara teoritis dari penggunaan aplikasi E-nipa dalam pembelajaran. Adapun rekomendasi yang berisi saran untuk penggunaan aplikasi E-nipa bagi

berbagai pihak. Kemudian, pada bagian akhir skripsi ini dilengkapi dengan daftar pustaka sebagai referensi dan lampiran-lampiran baik itu berkas penelitian maupun dokumentasi kegiatan saat penelitian berlangsung.