

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar. Fungsi dari mata pelajaran ini terbilang strategis dan penting dalam membentuk cara pandang dan perilaku siswa dalam keseharian agar berkembang menjadi manusia yang bermoral (Magdalena dkk., 2020; Parawangsa dkk., 2021; Winandar & Dewi, 2021). Materi nilai Pancasila adalah materi dalam mata pelajaran PPKn. Materi nilai Pancasila merupakan materi yang sangat penting untuk diajarkan mengingat Pancasila adalah ideologi bangsa. Maka, mengajarkan mengenai nilai-nilainya sangat penting agar siswa dapat memahami bagaimana aplikasinya dalam keseharian. Mengingat, pembelajaran pemahaman merupakan dasar berpikir siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada kenyataannya pembelajaran PPKn yang dilaksanakan di sekolah dasar cenderung monoton, sehingga siswa tidak bisa mengaplikasikan pembelajaran yang telah dimiliki ke dalam kehidupan nyata. Berdasarkan hasil temuan permasalahan melalui wawancara dan observasi terhadap wali kelas V dan siswa di salah satu SD Negeri di Kecamatan Kaliwedi, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat kendala yang sering ditemukan dalam mengajarkan materi nilai Pancasila adalah siswa mampu menghafal sila dalam Pancasila namun, siswa tidak memahami penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan dalam segi pembelajaran disebabkan pelaksanaan pembelajaran oleh guru kurang inovatif serta penyampaian materi tidak menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar seharusnya dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sejalan dengan pendapat dari Astawa dkk., (2020); Maftuh, (2008); Wandini dkk., (2022) bahwa upaya yang dilakukan di sekolah untuk dapat menanamkan pemahaman nilai Pancasila, maka hendaknya

pembelajaran PPKn dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa. Serta pembelajaran dilakukan dengan sederhana, namun dapat memperoleh tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan. Maka dari hal tersebut, dibutuhkan adanya upaya untuk mengatasi keterbatasan ini. Upaya yang dilakukan dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa terkait dengan materi nilai Pancasila.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi bidang pendidikan (Huda, 2020; Suradji, 2018). Era globalisasi menuntut media pembelajaran yang digunakan mengikuti arus teknologi yang semakin pesat (Francisca dkk., 2022; Kom, 2021). Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi android sangat relevan dengan perkembangan zaman, mengingat siswa sekolah dasar sekarang ini tergolong generasi *alpha*. Ini adalah generasi yang memiliki keterkaitan erat dengan teknologi dan menjadi kehidupan sehari-hari mereka (Carvalho dkk., 2022; dos Reis, 2018; Rohimin, 2019). Oleh sebab itu, guru saat ini dituntut untuk mempunyai keterampilan dan pengetahuan untuk memanfaatkan sumber media pembelajaran digital dalam rangka mendukung siswa dalam memenuhi persyaratan akademik dan mewujudkan potensi mereka (Fatmawati dkk., 2021; Santika, 2021). Ketika digunakan selama kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran membantu siswa memfasilitasi pemahaman, membantu penyampaian materi dengan relevan, dan menarik, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan pengetahuan (Pangestu dkk., 2018; Zaim, 2020).

Menurut Amran dkk., (2021); Astawa dkk., (2020); Sari dkk., (2021); Sunaryati dkk., (2022) pembelajaran yang selama ini dilakukan menimbulkan kebosanan karena kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran bagi siswa sebagai sarana pembelajaran. mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan lingkungan belajar serta karakteristik siswa (Budiyono, 2020; Daulae, 2019; Widiyanto, 2021). Media pembelajaran yang sesuai karakteristik

siswa sekarang ini adalah media pembelajaran yang lekat dengan kegemaran mereka. Sejalan dengan penelitian dari Habib & Arini, (2021); Muttaqin & Suarni, (2021); Putra dkk., (2020) media pembelajaran berbasis android mampu dikenakan sebagai media yang menunjang pembelajaran serta siswa merasa bergembira dan belajar dengan semangat. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis aplikasi android dipilih sebagai solusi media yang menarik dan kekinian mengingat hampir semua siswa sekolah dasar pada saat ini memiliki *smartphone*. *Smartphone* bukan hal yang baru untuk siswa, mereka sudah terbiasa menggunakan segala aplikasi yang terdapat dalam *smartphone*. Aplikasi pembelajaran dapat dijadikan dan dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran melalui perangkat *smartphone*. Fungsi utama aplikasi pembelajaran yaitu membantu menyampaikan materi kepada siswa dengan kreatif dan inovatif (Dwiranata dkk., 2019; Firdaus dkk., 2022). Sehingga, penggunaan media berbasis aplikasi android ini bisa mempermudah siswa dalam menangkap materi dari guru.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android. Adapun media yang dikembangkan berupa aplikasi “PANILA (Pemahaman Nilai Pancasila)” yang didalamnya terdapat menu utama berupa kompetensi dasar, materi yang terdiri dari materi 1,2,3 dan 4, profil pengembang aplikasi, daftar Pustaka, dan ayo berlatih: menganalisis, menjodohkan, pilihan ganda dan bermain yang dapat dijalankan secara *offline* melalui perangkat android. Penelitian ini disokong oleh penelitian terdahulu, seperti penelitian dari Rahayuningtiyas dkk., (2023) pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang bernama NISILA dinyatakan valid dan efektif dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SD, hal tersebut didasarkan pada hasil validasi ahli media, materi serta respons guru dan siswa mendapatkan persentase tinggi. Adapun kekurangan dari aplikasi NISILA berupa penggunaan aplikasi yang menggunakan internet sehingga dalam penggunaannya harus memperhatikan signal daerah setempat. Perbedaan pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti adalah produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penggunaannya tidak memerlukan

internet sehingga dapat digunakan dalam keadaan apapun. Kemudian penelitian dari Ardiani dkk., (2022) yang menyatakan bahwa pada materi simbol-simbol Pancasila siswa kelas II menggunakan media berupa *flashcard* digital yang dikembangkan dalam bentuk web dan aplikasi android dikatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan respon pengguna guru dan siswa serta uji coba kelayakan media dari ahli materi dan media. Terdapat perbedaan pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti dengan peneliti sebelumnya berupa aspek materi yang terdapat di dalam aplikasi, materi dalam penelitian ini berupa nilai-nilai Pancasila serta subjek berupa kelas V SD, sedangkan pada penelitian sebelumnya berupa materi simbol-simbol Pancasila dengan subjek kelas II SD. Kemudian, Penelitian yang dilaksanakan oleh Utami dkk., (2021) bahwa produk pengembangan multimedia memperoleh penilaian yang sangat layak dan teruji, sehingga mampu dipergunakan dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dari hasil pengujian ahli media dan materi, serta terbukti efektif sebagai sumber belajar jika dilihat dari kenaikan nilai hasil belajar yang signifikan.

Penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan cara menganalisis pengembangan aplikasi PANILA, menguji kelayakan serta pengaruh pengembangan media pembelajaran aplikasi PANILA untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SD.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas diperoleh pertanyaan penelitian berupa: Apakah media pembelajaran aplikasi PANILA dapat meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V? Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka peneliti menuangkan ke dalam beberapa poin rumusan masalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran aplikasi PANILA untuk meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi PANILA untuk meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V?
3. Bagaimana pengaruh pengembangan media aplikasi PANILA terhadap meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran aplikasi PANILA untuk meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi PANILA untuk meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V
3. Untuk menguji pengaruh pengembangan media aplikasi PANILA terhadap meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kebermanfaatan dari segi:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian-penelitian media pengembangan selanjutnya, khususnya pada materi yang berkaitan dengan nilai Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKn khususnya pada materi nilai Pancasila serta menjembatani keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran pada pembelajaran PPKn.

b. Bagi Peserta didik

Meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi nilai Pancasila baik di sekolah maupun di rumah karena media yang fleksibel sehingga dapat diakses siswa secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media yang dihasilkan berupa aplikasi android dapat dijadikan sebagai salah satu media digital yang dapat digunakan sekolah serta dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran supaya sarana dan prasarana yang sudah terfasilitasi dapat digunakan selayaknya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan kakanah ilmu pengetahuan serta dapat dijadikan referensi dalam hal penelitian pengembangan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisikan gambaran secara sistematis mengenai penulisan skripsi dari Bab I sampai dengan Bab V.

Bab I berisikan pendahuluan penelitian yang memuat latar belakang penelitian mengenai pembahasan pembelajaran PPKn di SD, permasalahan pembelajaran PPKn, solusi, media berbasis teknologi, penelitian terdahulu, dan tujuan penelitian. Kemudian, terdapat rumusan masalah penelitian mengenai proses pengembangan media aplikasi PANILA, kelayakan media aplikasi PANILA dan pengaruh media aplikasi PANILA untuk meningkatkan pemahaman pada materi nilai Pancasila. Selanjutnya, terdapat tujuan penelitian yang didasarkan masalah penelitian, dan manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, serta struktur organisasi yang berisikan penjelasan singkat mengenai isi skripsi dari Bab I sampai Bab V.

Bab II berisikan kajian pustaka yang memuat teori-teori yang mendukung dengan topik penelitian. Adapun isi dari kajian pustaka meliputi media pembelajaran aplikasi, pemahaman, pembelajaran PPKn di SD, penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III memuat metodologi penelitian yang didalamnya terdapat penjabaran mengenai metode R&D dengan memanfaatkan ADDIE, tempat, waktu dan partisipan penelitian, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara,

observasi, tes dan *expert judgement*, instrumen penelitian yang meliputi pedoman wawancara, lembar *expert judgement* ahli materi dan media, serta tes hasil belajar. Kemudian membahas mengenai prosedur penelitian yang memuat ADDIE, serta teknik analisis data deskriptif kualitatif dan statistik inferensial.

Bab IV memuat dua hal penting yaitu temuan dan pembahasan yang didalamnya membahas permasalahan mengenai proses pengembangan media pembelajaran aplikasi PANILA, kelayakan pengembangan media pembelajaran aplikasi PANILA dan pengaruh media aplikasi PANILA untuk meningkatkan pemahaman pada materi nilai Pancasila.

Bab V berisikan penutup yang berisi simpulan yang memuat hasil singkat dari pertanyaan rumusan masalah, implikasi dan rekomendasi yang merupakan bab terakhir dalam skripsi.

1.6 Target Luaran

Penelitian ini menghasilkan luaran dalam bentuk artikel dengan bereputasi sinta 3 yang diterbitkan pada Jurnal Elementaria Edukasia pada volume 6, nomor 1, Maret 2023 dengan doi <http://dx.doi.org/10.31949/jee.v6i1.4731>. Hal ini dapat memberikan kebermanfaatan dari hasil penelitian yang dilakukan serta dapat menjangkau pembaca secara lebih luas.