

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang tidak bisa dipisahkan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (Lisnawati dkk., 2022). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memuat informasi tentang tiga ranah dalam proses pembangunan karakter, antara lain: (1) secara konseptual pendidikan kewarganegaraan berperan dalam mengembangkan konsep dan teori; (2) secara kurikuler PKn mengembangkan sejumlah program pendidikan dan model pelaksanaannya dalam mempersiapkan peserta didik menjadi manusia dewasa yang berkarakter melalui forum pendidikan; dan (3) pendidikan kewarganegaraan secara sosial budaya melakukan proses pembelajaran kepada siswa tentang konteks sosial budayanya masing-masing (Lisnawati dkk., 2022). Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ditegaskan bahwa: “Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah harus memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olahraga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa.”

Sila Pancasila merupakan konsep yang tercakup dalam pendidikan kewarganegaraan. Kemajuan teknologi disaring melalui Pancasila. Untuk mencegah penyalahgunaan Sila Pancasila, khususnya oleh lembaga pendidikan yang mencerminkan sikap moral peserta didik, Pancasila mampu menyaring budaya luar yang masuk ke dalam masyarakat Indonesia (Sulianti dkk., 2020).

Dalam Kurikulum 2013, Sila-Sila Pancasila diajarkan pada Kelas IV Sekolah Dasar. Konsep ini terdapat pada KD 3.1 Mengasosiasikan makna hubungan simbol dengan Sila-Sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu siswa diharapkan mampu menghubungkan makna simbol dengan Sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari setelah melalui ajaran guru.

Berdasarkan PISA (Programme for International Student Assessment) menjelaskan bahwa sesungguhnya negara Indonesia pada mendapatkan peringkat ke-72 dari 78 negara pada tahun 2018. Berdasarkan survey yang dilaksanakan oleh PISA, Salah satu negara dengan tingkat keterampilan membaca (371) dan sains (396) rendah adalah Indonesia. Hal ini terjadi sebagai akibat dari kebingungan siswa tentang bagaimana mempelajari dan menerapkan konsep-konsep PKn di kelas. Hal ini tentunya menjadi alat evaluatif bagi kita untuk meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia, khususnya untuk memotivasi dengan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn agar kita tidak tertinggal dari bangsa lain. Salah satu topik dalam pembelajaran PKn yang konsep-konsep dalam penyampaianya tidak membangkitkan semangat siswa adalah sila-sila pancasila. Selain itu, kinerja siswa yang kurang ideal terkadang terjadi ketika siswa tertarik untuk bertanya, memberikan jawaban, atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Anggraeni, 2019).

Siswa kurang mampu memahami dan mengaitkan pengertian PKn karena adanya hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn. Kurangnya pendekatan kreatif, seperti penggunaan media pembelajaran yang sesuai, merupakan salah satu faktor rendahnya minat belajar siswa terhadap pengetahuan kewarganegaraan. Akibatnya kualitas pembelajaran PKn kurang optimal sehingga rata-rata nilai siswa masih rendah (Sainabe, 2019). Hal tersebut didasarkan temuan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Bantargedang dengan menemukan masih sedikitnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membenarkan hal tersebut.

Kurangnya kesadaran siswa terhadap nilai-nilai karakter yang harus ditingkatkan. Maka perlu diingatkannya pendidikan karakter ini sejak usia dini. Oleh karena itu, apabila karakter peserta didik kurang baik maka guru bisa menjadi salah satu faktor peran guru tidak bisa menerapkan karakter dengan baik (Hendayani, 2019). Hal tersebut didasarkan pada hasil temuan yang dilaksanakan di SDN Bantargedang dengan masih ditemukan karakter peserta didik yang masih kurang baik kepada teman-temannya.

Maka dari itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran mutakhir di kelas merupakan salah satu solusi yang dapat membantu guru dalam meningkatkan

semangat belajar siswanya. Hal ini sesuai dengan gagasan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi itu sendiri dengan membiarkan mereka berpartisipasi secara kreatif dalam proses pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Namun, ketidakefektifan persiapan guru terhadap materi pembelajaran. Guru sering tidak mengubah rancangan pembelajaran mereka untuk mencerminkan materi yang tersedia. Pertumbuhan media guru yang sedang berlangsung masih di bawah standar, yang menurunkan minat belajar siswa (Alwi, 2017). Hal ini didukung dengan studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran saat ini kurang dimanfaatkan dan kurang berkembang, khususnya dalam mata pelajaran PKn.

Penggunaan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat terpenuhi secara efektif dan efisien, yang juga akan berpengaruh pada hasil belajar yang dapat meningkatkan minat belajarnya. (Nurrita, 2018). Smartphone dapat digunakan untuk menampilkan konten pendidikan yang tidak digunakan secara bersamaan (Okra & Novera, 2019). Setiap smartphone mampu menggunakan sumber belajar digital, seperti WhatsApp, Zoom, Google, dan *e-learning*. Ada dua bentuk penggunaan dalam *e-learning* yang dapat dimanfaatkan secara terus menerus oleh guru dan siswa dan yang dapat dilakukan secara asinkron, atau tanpa melakukannya pada saat yang bersamaan (Wityastuti dkk., 2022). Terdapat beberapa contoh media yang dapat digunakan secara *asynchronous* maupun *synchronous*, salah satunya dengan menggunakan Edpuzzle.

Software Edpuzzle merupakan media pembelajaran dapat dibuat dengan kemajuan teknologi yang dapat dilakukan secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Dengan Edpuzzle, instruktur dapat mengedit film, membuat klip dan merekam musik, serta menambahkan pertanyaan kuis ke video mereka sendiri dan video yang diambil dari platform YouTube. Edpuzzle merupakan cara termudah untuk membuat pelajaran video interaktif (Mischel, 2019).

Dalam upaya peningkatan suatu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKn dalam menciptakan siswa yang berkarakter diawali dengan merangkai, melaksanakan, hingga menilai melalui media pembelajaran Edpuzzle.

Nilai-nilai masyarakat yang sudah ada harus disamakan oleh para pendidik karena tidak cukup hanya memahami nilai-nilai karakter, kita juga harus membanggunya. (Insani dkk., n.d.). Maka dari itu, pendidik mengembangkan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter upaya untuk menjadikan masyarakat produktif yang berkarakter serta menjadikan pribadi yang mempunyai keyakinan dan informasi dengan menjadikan manusia seutuhnya.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan pada penelitian terdahulu menggunakan program Edpuzzle untuk membuat media pembelajaran ataupun video animasi bermuatan karakter. Misalnya, penelitian yang telah dilaksanakan oleh Dian Miranda (2019) dengan judul penelitian Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air untuk Anak Usia Dini. Selain itu, menurut penelitian tentang media pendidikan dengan memanfaatkan Edpuzzle yang dilakukan oleh Dian Miranda pada tahun 2019, media Edpuzzle pada pemahaman bacaan dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar (Miranda, 2019). Selain itu, ada penelitian tentang bagaimana reaksi siswa ketika media Edpuzzle digunakan untuk mengajar matematika selama pandemi Covid-19 (Sugestiana & Soebagyo, 2022). Selain itu, terdapat penelitian tentang pembuatan multimedia interaktif berkarakter berbasis *Adobe Flash CS6* untuk mata pelajaran biologi oleh (Qadriani dkk., 2021).

Pembuatan media pembelajaran berbantuan puzzle berbasis karakter di sekolah dasar, khususnya mata pelajaran PKn, belum banyak dilakukan penelitian. Berdasarkan dari hasil tersebut, peneliti berencana membuat media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter untuk materi sila-sila Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan didasarkan pada masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusalah masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana temuan analisis kebutuhan media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan?

- 1.2.3 Bagaimana pengembangan pada pembuatan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan?
- 1.2.4 Bagaimana implementasi pada media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan?
- 1.2.5 Bagaimana hasil evaluasi media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang ada di kelas IV sekolah dasar.
- 1.3.2 Mendeskripsikan perancangan pengembangan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang akan dikembangkan.
- 1.3.3 Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan.
- 1.3.4 Mendeskripsikan implementasi pengembangan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan.
- 1.3.5 Mendeskripsikan hasil evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana masyarakat belajar dengan menggunakan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter, khususnya terkait dengan isi sila-sila Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.4.1.1 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses penyampaian konsep sila-sila Pancasila menggunakan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter.

1.4.1.2 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep sila-sila Pancasila.

1.4.1.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide terkait pembelajaran PKn khususnya pada materi sila-sila Pancasila menggunakan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter.

1.4.1.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta wawasan kepada peneliti terkait pengembangan media pembelajaran Edpuzzle bermuatan karakter pada materi sila-sila Pancasila.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut adalah uraian sistematika dari skripsi “Pengembangan Media Edpuzzle Bermuatan Karakter pada Pembelajaran Sila-Sila Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”:

Bab I PENDAHULUAN, memberikan informasi latar belakang pelaksanaan penelitian, rumusan tentang penelitian, tujuan pelaksanaan penelitian, dan manfaat pelaksanaan penelitian pada struktur organisasi proposal penelitian.

Bab II KAJIAN PUSTAKA, menyajikan paparan kegiatan literatur yang diambil dari berbagai sumber sebagai referensi untuk mendorong teori penelitian ilmiah. Dalam bab ini, topik-topik yang meliputi pendidikan kewarganegaraan,

media pembelajaran, pendidikan karakter, dan edpuzzle dijelaskan. Bab ini membahas kerangka berpikir sebagai hasil sementara penelitian.

Bab III METODE PENELITIAN, mencakup deskripsi tentang berbagai hal yang ingin dicapai oleh para peneliti ketika melakukan penelitian mereka. Bab ini menjelaskan metode penelitian dan desain yang digunakan, meliputi desain pelaksanaan penelitian, subjek penelitian, waktu pelaksanaan, lokasi penelitian, teknik penelitian yang digunakan, kisi-kisi dan instrumen yang digunakan dalam penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan terhadap berbagai data yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, memberikan temuan dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada hasil pengolahan data sebagai jawaban atas rumusan masalah.

Bab V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI, berisi kesimpulan dari hasil yang telah diuraikan, serta implikasi dan saran yang disampaikan sehubungan dengan temuan kajian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA, memberikan daftar referensi yang ditetapkan sebagai bahan penyusun subjek dalam melakukan penelitian.

LAMPIRAN-LAMPIRAN, meliputi dokumen administrasi, instrumen penelitian, desain sebelum dan sesudah revisi, hasil penelitian yang diperoleh, dan dokumentasi kegiatan pelaksanaan penelitian serta segala bahan pendukung yang digunakan dalam proses penelitian.