

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan identitas warga negara Indonesia. Fokus utamanya adalah membentuk individu yang memahami dengan baik hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mampu melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab. Melalui pendidikan ini, diharapkan agar setiap warga negara dapat menjadi bagian yang cerdas, terampil, dan memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan prinsip-prinsip dalam UUD 1945. Dengan demikian, mereka tidak hanya memiliki pengetahuan yang cukup tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilainya dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun masyarakat yang lebih baik (Hardini, 2015).

Kemajuan teknologi di era globalisasi berkembang dengan sangat cepat dan tidak terelakkan. Pengaruh teknologi yang luar biasa ini menjadikan peran pemerintah semakin penting dalam mengubah dan menyesuaikan standar pendidikan agar lebih relevan (Waty, 2023). Guru juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Teknologi informasi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak, sebagai alat dalam proses pembelajaran. Fleksibilitas akses menjadi salah satu poin utama, memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, dengan syarat terhubung dengan internet (Andrizal & Arif, 2017).

Kelebihan ini memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengatur jadwal belajar mereka secara mandiri. Konten interaktif dan menarik menjadi daya tarik lain dari aplikasi *e-learning*. Berbagai bentuk pembelajaran, seperti video, simulasi, dan permainan edukatif, dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi. Berdasarkan hasil observasi kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD 2 Kedungsari menunjukkan hasil belajar yang buruk bagi siswa kelas VI yang dilaksanakan pada 01 Maret 2024. Ini menunjukkan bahwa ada masalah dalam proses pembelajaran yang perlu diperbaiki. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan hasil belajar yang buruk mungkin termasuk metode pengajaran yang tidak sesuai, kekurangan sumber daya, atau kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, perlu dilakukan lebih banyak hal. Ini termasuk menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik, menggunakan lebih banyak sumber daya yang berbeda, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini semua diperlukan agar siswa lebih memahami nilai-nilai Pancasila dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, di era ini, guru seyogyanya menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa serta memperluas akses terhadap informasi yang relevan. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform pembelajaran daring, aplikasi, atau perangkat lunak khusus yang dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Memanfaatkan teknologi, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, menurut Muthoharoh, (2019) teknologi juga memungkinkan guru untuk menyediakan beragam sumber belajar, termasuk video, gambar, dan simulasi yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Pancasila dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD 2 Kedungsari.

Salah satu cara guru dapat menggunakan media Guyub Rukun berbasis teknologi adalah dengan membuat konten multimedia yang menarik dan bervariasi. Guru dapat menciptakan simulasi interaktif yang menggambarkan situasi kebersamaan dan kerjasama dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami konsep Guyub Rukun secara lebih konkret. Selain itu, guru juga dapat membuat video pembelajaran yang menggambarkan contoh-contoh penerapan nilai-nilai Guyub Rukun dalam berbagai situasi, baik di sekolah maupun di lingkungan sosial. Penyusunan kuis atau latihan mandiri yang bersifat interaktif juga dapat membantu siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap konsep-konsep Guyub Rukun secara langsung. Dengan menyajikan beragam konten multimedia ini, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dengan menyesuaikan tempo belajar mereka sendiri.

Penelitian Ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Kurniyawati (2021) Media pembelajaran yang diciptakan ini dinyatakan valid berdasarkan rekomendasi ahli materi dan ahli media yang telah diberikan dengan kriteria

telah melalui revisi beberapa tahap yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan efektif oleh guru kelas ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini memenuhi unsur praktis ketika ditinjau dari penggunaannya, yaitu dapat diinstal pada android/ gawai kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan mudah

Selain itu penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuryanah (2021) Penelitian pengembangan ini, yaitu hasil dari media pembelajaran webtoon tentang keragaman di Indonesia pada muatan pembelajaran PPKn untuk menanamkan sikap toleransi. Adapun tahap yang digunakan menggunakan model ADDIE, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dari lima tahapan tersebut dan melalui penilaian validasi ahli media, ahli, materi serta respon siswa media pembelajaran webtoon memperoleh hasil 91,44% yang dikategorikan sangat layak

Terakhir penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriliani (2021) Media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon yang dikembangkan sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan hasil penilaian yang diberikan oleh validator. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbentuk video berbasis Powtoon ini sangat berpengaruh dan efektif dalam menanamkan karakter tanggung jawab peserta didik. Oleh karena

itu, pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon dalam proses pembelajaran, khususnya pada muatan pelajaran PPKn.

Berdasarkan Teori, situasi dan kondisi yang ada di lapangan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Guyub Rukun Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari Pada Pelajaran PKN”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media guyub rukun berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada pelajaran pendidikan pancasila?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran guyub rukun berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada pelajaran pendidikan Pancasila?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Guyub Rukun berbasis teknologi dalam meningkatkan Hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada pelajaran pendidikan pancasila?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media guyub rukun berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada pelajaran pendidikan pancasila.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran guyub rukun berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada pelajaran pendidikan Pancasila.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Guyub Rukun berbasis teknologi dalam meningkatkan Hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada pelajaran pendidikan Pancasila.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini memiliki manfaaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan menghasilkan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi “Guyub Rukun” dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan atau referensi bagi pembaca dan sebagai tolak ukur perbandingan penelitian pengembangan bahan ajar

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Guru, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan pancasila
2. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis teknologi “guyub rukun” dirancang sebagai media pembelajaran game interaktif yang menarik sehingga, sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan Hasil belajar pada

pendidikan pancasila dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

3. Bagi Sekolah, Memberikan Informasi kepada kepala sekolah tentang pemanfaatan teknologi sehingga dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif
4. Bagi Peneliti lain, dapat dijadikan referensi penelitian lainnya, menambah wawasan pengetahuan dengan mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dan melibatkan siswa sebagai tolak ukur perbandingan nilai standar untuk penelitian yang melakukan penelitian dengan tema yang sama untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan pancasila.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup penelitian ini bertujuan agar pembahasan dalam penelitian lebih terfokus dan tidak meluas. Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Subyek penelitian adalah siswa kela VI SD 2 Kedungsari
2. Tempat Berlangsung penelitian di SD 2 Kedungsari
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Guyub Rukun sebagai media pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa peserta didik