

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membangun suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, meningkatkan keterampilan, dan mempunyai kemampuan untuk bersaing secara global. Berdasarkan Pasal 1 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan upaya yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul serta mengantarkan tercapainya cita-cita suatu bangsa (Hutauruk dkk., 2021). Oleh sebab itu, pendidikan merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat di dalam berbagai tempat dan situasi, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu (Pristiwanti dkk., 2022).

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan modernisasi dan globalisasi yang membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya ialah aspek pendidikan. Globalisasi memberikan pengaruh besar bagi suatu negara baik itu positif maupun negatif. Pengaruh positif globalisasi adalah perubahan pola pikir masyarakat yang menjadi rasional dan logis. Banyak kemudahan yang dapat dirasakan dengan adanya globalisasi, namun kemudahan tersebut terkadang menimbulkan sikap manja pada masyarakat (Humaeroh & Dewi, 2021). Di sisi lain, globalisasi juga membawa pengaruh terhadap perubahan gaya hidup masyarakat kearah budaya barat yang secara perlahan mengikis nilai-nilai nasionalisme dan budaya bangsa.

Pada masa saat ini, nilai-nilai pendidikan pancasila mengalami kemunduran akibat berbagai ketimpangan yang terjadi. Ketimpangan tersebut disebabkan oleh rendahnya kesadaran masyarakat dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Amalia & Najicha, 2023). Tidak sedikit masyarakat yang bersifat individualisme, gaya hidup konsumtif, dan sifat hedonisme. Contoh lain perilaku menyimpang di masyarakat adalah penyalahgunaan narkoba, keterlibatan geng motor, konsumsi minuman beralkohol, tawuran antar pelajar serta aksi teror. Jika berbagai bentuk perilaku penyimpangan ini dibiarkan terus berlangsung, maka karakter dan moral bangsa akan semakin terkikis. Oleh karena itu, dibutuhkan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang berperan membentuk karakter siswa agar memiliki nilai moral, etika, dan tanggung jawab.

Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila merupakan jenis pendidikan yang menanamkan nilai-nilai dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang berkarakter dan bertanggungjawab. Pembelajaran ini

sengaja dirancang dan diprogramkan untuk mewujudkan pendidikan demokratis yang bermuara pada pembentukan kepribadian Bangsa Indonesia (Setiawati dkk., 2022). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak sekadar mengajarkan hak dan kewajiban warga negara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang membimbing siswa untuk berperilaku positif dalam kehidupan bermasyarakat (Sesilia dkk., 2024). Pendekatan menyeluruh berperan dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter kuat serta menjunjung tinggi nilai-nilai positif demi peran aktif mereka dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa (Faturahman dkk., 2022). Hal inilah yang menjadikan pendidikan sebagai faktor kunci dalam membentuk suatu bangsa yang beradab dan memiliki martabat (Nurjana dkk., 2022).

Untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan harus diselenggarakan seoptimal mungkin. Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Teknologi merupakan alat yang dapat dimanfaatkan oleh manusia di seluruh dunia sebagai sarana pendukung dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, baik dalam dunia kerja maupun dibidang pendidikan (Maritsa dkk., 2021). Seiring dengan itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas kini telah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era global. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa masa kini yang merupakan generasi *digital native*, yaitu generasi yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi digital. Mereka cenderung lebih tertarik dan termotivasi belajar

melalui media pembelajaran atau bahan ajar berbasis teknologi yang mudah diakses melalui perangkat digital, seperti *smartphone* (Simamora dkk., 2022).

Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas belajar dan mengajar di sekolah adalah penggunaan media. Media pembelajaran adalah alat serta teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar dan mengajar di sekolah (Permana dkk., 2024). Proses pembelajaran seharusnya mampu memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat membantu dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran yang dipaparkan guru serta dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif.

Selain itu, penting juga untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi pembelajaran. *Website* merupakan pembelajaran berbasis *web* atau *e-learning* yang dapat digunakan sebagai *platform* interaktif untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk video, gambar, kuis, dan permainan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Google Sites*, yang memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran secara menarik dan terstruktur. Penggunaan media seperti ini mendukung pembelajaran mandiri siswa, memperkaya sumber belajar, serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan. Sehingga media pembelajaran yang interaktif dapat menarik perhatian siswa karena media tersebut gabungan dari gambar, bunyi, dan gerak (Aprillia dkk., 2025).

Akan tetapi pada kenyataan di lapangan, penulis menemukan fakta-fakta yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 19 Maret 2025 dengan

Ibu Ni Putu Masri Erawati, S.Pd. selaku kepala sekolah SD N 3 Pedungan dan Bapak Komang Alit Ariawan, S.Pd, SI. selaku wali kelas IV SD N 3 Pedungan, dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang maksimal dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang bersemangat. Pembelajaran yang hanya berfokus pada guru menyebabkan keterlibatan dan keaktifan siswa hanya sekitar 5 sampai 7 orang. Selain itu, diperoleh informasi bahwa hasil belajar kognitif siswa menunjukkan rata-rata hanya 40% atau sebanyak 16 orang siswa yang memenuhi standar, sedangkan 60% atau sebanyak 24 orang siswa mendapatkan nilai yang belum memenuhi standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Nilai minimum yang harus dicapai siswa untuk memenuhi KKTP adalah 70. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran turut menjadi faktor penghambat terciptanya suasana belajar yang menarik dan interaktif.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan seharusnya segera ditindaklanjuti agar tidak berpengaruh besar terhadap menurunnya capaian hasil belajar kognitif siswa. Solusi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang mampu menyajikan materi secara visual menarik, memotivasi siswa untuk lebih fokus, serta dapat diakses dan dipelajari berulang kali (Komang Widiarti dkk., 2021). Penerapan pengembangan media pembelajaran *google sites* merupakan sebuah alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan yang timbul. Melalui penggunaan *google sites*, guru dapat mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, dan video dalam satu

platform yang dapat diakses secara daring. Guru juga memiliki kesempatan untuk membuat kuis, permainan, serta forum diskusi yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan efektif (Ekosantoso dkk., 2025).

Penerapan media *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan akan meningkat dan akan berdampak baik pada hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Ningsih dkk., (2023) penggunaan *web google sites* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Islanda & Darmawan, 2023) mengenai penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peneliti lain yang dilakukan oleh (S. Rahayu dkk., 2021) juga terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media berbasis web dan game edukasi. *Google sites* mampu memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa sehingga kebutuhan siswa dapat terpenuhi. Contohnya siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat membaca informasi melalui materi yang terdapat pada *google sites*. Sementara siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat memahami materi dengan lebih baik melalui video yang disisipkan dalam *google sites*, serta siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat mengasah kemampuannya dengan cara mengerjakan kuis atau permainan yang disediakan pada *google sites*. Sehingga dapat ditarik pernyataan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu bahwasanya pengembangan media pembelajaran *google sites* sangat efektif dalam menarik minat belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, akan dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 3 Pedungan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat disimpulkan permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Terdapat 60% hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran pendidikan pancasila yang belum memenuhi KKTP pada kelas IV SDN 3 Pedungan.
- 2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
- 3) Kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus pada guru.
- 4) Siswa merasa cepat bosan dan kurang bersemangat dalam belajar akibat pembelajaran yang kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya cakupan penelitian, perlu dilakukan pembatasan masalah agar fokus penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada siswa kelas IV SDN 3 Pedungan. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa sebanyak 60% siswa kelas IV belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam aspek kognitif. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan dalam pemahaman dan penguasaan materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Salah satu faktor yang turut memengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut adalah

kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga interaksi belajar menjadi kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa di era digital saat ini. Oleh sebab itu, penelitian yang dilakukan berfokus pada pembuatan media digital berupa Pengembangan Media *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 3 Pedungan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun berupa pengembangan media *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 3 pedungan?
- 2) Bagaimana validitas berupa pengembangan media *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 3 pedungan?
- 3) Bagaimana efektivitas berupa pengembangan media *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 3 pedungan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, Adapun tujuan penelitian pengembangan dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun berupa pengembangan media *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 3 pedungan.
- 2) Untuk mengetahui validitas pengembangan media *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 3 pedungan.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 3 pedungan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan media pembelajaran yang mendukung proses belajar-mengajar serta peningkatan kualitas pendidikan.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Media pembelajaran *Google Sites* dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif mereka.

b) Bagi Guru

Media ini dapat menjadi alternatif alat bantu ajar yang mendukung proses pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengambilan kebijakan terkait inovasi pembelajaran digital di sekolah, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung kualitas pendidikan.

d) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan serta menjadi bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan pada penelitian ini dapat membantu di dalam pembelajaran, terutama pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

1) Bentuk Produk

Pengembangan Media *Google Sites* yang dibuat mengandung materi Pendidikan Pancasila. Produk berupa sebuah *website google sites* yang berisikan tujuan pembelajaran, video pembelajaran, materi, kuis, permainan, dan diskusi. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Media ini dapat digunakan oleh siswa dimana saja dan kapanpun karena dapat diakses dengan mudah melalui *Handphone* hanya dengan membuka sebuah *website google sites* yang diberikan guru. Hal ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengulang

kembali materi pembelajaran apabila siswa lupa atau membutuhkan penguatan terhadap pemahaman yang telah diperoleh.

2) Program yang digunakan

Pengembangan *google sites* ini menggunakan program yaitu *youtube*, *canva*, *Kahoot*, *quizizz* dan *google groups*. Website *google sites* akan digunakan sebagai wadah untuk menyusun isi dari media tersebut. *Youtube* akan digunakan untuk menampilkan video pembelajaran yang telah dibuat. Aplikasi *canva* digunakan untuk membuat desain website *google sites* agar terlihat menarik. *Kahoot* akan digunakan untuk membuat permainan di dalam website *google sites*. *Quizizz* akan digunakan untuk membuat kuis di dalam website *google sites*. Dan *google groups* yang akan digunakan untuk membuat forum diskusi. Seluruh aplikasi tersebut saling terintegrasi guna menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan *google sites* mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV adalah sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

- a) *Google sites* ini dapat digunakan sebagai sarana yang digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- b) *Google sites* ini terdiri dari beberapa program seperti *youtube*, *canva*, *Kahoot*, dan *Quizizz* yang dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran, menarik perhatian siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

- 2) Keterbatasan Pengembangan
 - a) Media ini hanya bisa digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar.
 - b) Materi yang disampaikan pada *google sites* terbatas pada materi perangkat desa dan kelurahan pada kelas IV SD.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, berikut penjelasan mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk serta menguji kelayakan dan efektivitas suatu produk pembelajaran, seperti media, materi, atau desain.
- 2) *Google sites* merupakan sebuah media pembelajaran terintegrasi teknologi yang mengandung materi ajar Pendidikan Pancasila kelas IV yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) *Google sites* ialah sebuah *platform* atau alat yang disediakan oleh *google* untuk membuat situs web. *Google sites* dapat memberikan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, atau video yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet dengan menggunakan perangkat seperti laptop dan *handphone*.