

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Analisis Masalah

Sekolah Dasar sebagai tahap awal pendidikan formal di Indonesia menjadi tempat seseorang mulai memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar. Sekolah Dasar masuk ke dalam kategori pendidikan dasar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang dilandasi jenjang menengah; pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan *Madrasah Ibtidaiyah* (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau *Madrasah Tsanawiyah* (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.<sup>1</sup>

Sekolah Dasar memiliki tujuan, yaitu memberikan bekal kemampuan membaca, tulis hitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan dan mempersiapkan siswa untuk ke tahap Sekolah Menengah Pertama (SMP).<sup>2</sup> Siswa sekolah dasar merupakan masa transisi dari sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) ke Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu, pada

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016) hlm. 69

<sup>2</sup> Ibid, hlm. 89

masa ini seluruh potensi yang dimiliki seorang anak perlu didorong sehingga dapat berkembang secara optimal.

Secara psikologis manusia mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan. Rata-rata anak Sekolah Dasar memiliki rentang usia enam sampai sebelas tahun. Jika melihat dari teori fase perkembangan anak yang dikemukakan oleh Santrok dan Yussen (dalam Susanto, 2016) usia tersebut masuk ke dalam fase kanak-kanak tengah dan akhir. Di fase ini perkembangan yang dialami seorang anak-anak, meliputi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral, emosi, dan sosial. Anak-anak di Sekolah Dasar sudah bisa merespon atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan kognitif.

Saat ini siswa Sekolah Dasar termasuk ke dalam generasi *Alpha*. Generasi *Alpha* adalah generasi yang dilahirkan antara tahun 2011 – 2025 dan sangat akrab dengan teknologi digital.<sup>3</sup> Generasi *Alpha* hidup di era globalisasi dengan teknologi, informasi, dan budaya dunia yang terhubung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Novianti, Hukmi, & Maria, 2019) bahwa intensitas penggunaan gadget generasi *Alpha* lebih dari 10 jam sehari dengan 21,3% dari 94 siswa yang menyatakan sering,

---

<sup>3</sup> Tsali Tsatul Mukarromah & Putri Agustina. *Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal EDUKIDS. Vol.18 No.1. (2021). hlm.19

51,1% yang menyatakan kadang-kadang, dan 12,8% yang menyatakan hampir tidak pernah.<sup>4</sup>

Penggunaan gadget memungkinkan memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang beragam. Namun, kemudahan memperoleh informasi tersebut dapat memberikan dampak buruk terhadap siswa, seperti generasi *Alpha* akan kehilangan identitas nasional dan budaya lokal karena seringnya terpapar budaya asing. Akibatnya mereka akan kurang menghargai nilai-nilai dan tradisi yang ada di Indonesia. Selain itu, masih banyaknya penyebaran informasi *hoax* ujaran kebencian dapat mengancam persatuan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, Pancasila sebagai nilai luhur bangsa Indonesia perlu ditanamkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari untuk menjaga persatuan bangsa.

Tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran yang penting untuk membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan sikap, nilai, dan perilaku yang sesuai dengan Pancasila sebagai ideologi dan dasar

---

<sup>4</sup> Ria Novianti, Hukmi, & Ilga Maria. *Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman*. Jurnal Educhild. Vlo.8 No.2. (2019). hlm.70

negara.<sup>5</sup> Namun, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, masih terdapat beberapa kendala dan permasalahan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Aisah, Masfuah, & Rondli, 2022) bahwa faktor penyebabnya terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal meliputi sakit, kecerdasan yang rendah, minat siswa pada pembelajaran PPKn tergolong masih rendah, serta motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn cenderung rendah. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sekolah yaitu penggunaan media pembelajaran PPKn yang kurang inovatif dan variasi, guru mengajar cenderung menggunakan metode konvensional, faktor orangtua kurang memperhatikan kegiatan belajar siswa, terlalu banyak aktivitas sehingga kegiatan belajar siswa menjadi terbengkalai, serta pengaruh penggunaan gadget dan TV.<sup>6</sup>

Metode konvensional, seperti ceramah, memang masih umum diterapkan guru pada saat pembelajaran di kelas. Hal tersebut karena metode ceramah dianggap praktis dan memudahkan dalam memberikan informasi.<sup>7</sup> Namun, penerapan metode ceramah dapat memberikan efek negatif pada siswa, seperti merasa bosan, jenuh, kurang termotivasi untuk

---

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, Op.Cit, hlm.

<sup>6</sup> Riska Nur Aisah, Siti Masfuah, & Wawan Shokib Rondli. *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD*. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang. Vol. 8 No.1. (2022). hlm. 683

<sup>7</sup> Lebe, Eduardus Fromotius. *Metode Ceramah dalam Pembelajaran. Apakah Masih Relevan?*. [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com). *Metode Ceramah dalam Pembelajaran: Apakah Masih Relevan? Halaman all - Kompasiana.com*. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 10.30 WIB

belajar, dan siswa sering mengalami verbalisme sehingga mempengaruhi hasil belajar. Metode ceramah akan tetap relevan digunakan asalkan guru dapat menggabungkan dengan media pembelajaran sehingga dapat memberikan manfaat yang maksimal.

Masalah seperti ini juga terjadi di SDN Sawangan 01. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SD tersebut, diperoleh informasi bahwa di kelas IV SD terdapat materi mengenai Nilai-nilai Pancasila. Di dalam kelas, guru memberikan materi dengan metode konvensional ceramah dan memanfaatkan buku cetak Pendidikan Pancasila. Sehingga keterlibatan siswa dalam belajar sangat minim. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan dan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Hasilnya dalam pembelajaran tersebut masih ada siswa yang kesulitan dalam memahami materi Nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut dapat dilihat dari kesulitannya siswa pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, faktor penyebab kurangnya pemahaman siswa dipengaruhi oleh siswa itu sendiri, seperti kurangnya minat siswa untuk membaca buku pelajaran dan juga faktor perbedaan tingkat kecepatan belajar membuat masih adanya siswa yang tertinggal atau lambat dalam memahami materi pembelajaran.

Upaya penanaman nilai-nilai Pancasila di SD juga sudah dilakukan dengan melakukan pembiasaan sehari-hari, seperti diadakannya pentas

seni tari tradisional dan kegiatan piket kelas. Akan tetapi, siswa masih kurang dapat memahami bahwa semua kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan sebagai bentuk pengenalan terhadap Pancasila dan siswa masih melakukannya dengan rasa terpaksa. Siswa juga kerap melakukan tindakan-tindakan, seperti berbicara kasar dan berkelahi dengan teman sebaya.

Pemahaman nilai-nilai Pancasila sangat penting ditanamkan sejak usia Sekolah Dasar sebagai pondasi dalam mengatasi dampak negatif dari globalisasi. Penanaman nilai-nilai Pancasila juga dapat membantu para siswa dalam memahami dan menghargai nilai-nilai dan tradisi di Indonesia, serta memiliki rasa cinta dan nasionalisme terhadap negara Indonesia.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan oleh AECT tahun 2004, teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses, dan sumber belajar yang tepat.<sup>8</sup> Untuk menjawab permasalahan tersebut, salah satu tugas teknolog pendidikan adalah dengan memfasilitasi belajar menggunakan media pembelajaran. Seorang teknolog pendidikan dapat membantu dalam hal pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang tepat.

---

<sup>8</sup> Dewi Salma Prawiradilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016) hlm. 31

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan peserta didik, materi, dan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, berdasarkan kondisi yang sudah disebutkan sebelumnya, media pembelajaran *game* edukasi ini dapat digunakan dalam membantu/memfasilitasi siswa dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh (Bahri & Wahdian, 2021) dengan judul Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar, *game* edukasi tersebut dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa di sekolah dasar, serta konsep belajar yang menarik dengan sistem belajar sambil bermain sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.<sup>9</sup>

*Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. *Game* edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan. Di dalam *game* edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen, seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio, dan video yang dapat merangsang ketertarikan anak untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan.<sup>10</sup> Perbedaan antara *game* edukasi dengan jenis *game* biasa terletak pada isi dan tujuan *game*. Isi pada *game* edukasi berisikan materi pembelajaran,

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri & Agus Wahidin. *Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Vol. 6 No.2. (2021). hlm. 28

<sup>10</sup> Najuah, Ricu Sidiq, & Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022). hlm. 5

sedangkan tujuan pada *game* edukasi yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui sebuah *game*. Isi dan tujuan di dalam sebuah *game* akan mudah diterima oleh siswa dikarenakan *game* edukasi mengakibatkan terjadinya interaktivitas siswa. *Game* edukasi menjadikan siswa lebih rileks, semangat belajar, dan juga terbuka dalam menerima materi pelajaran.<sup>11</sup>

Dalam merancang dan menyusun elemen pada *game* edukasi ini akan menerapkan kerangka kerja/ *framework* MDA (*Mechanics, Dynamics, dan Aesthetics*). Menggunakan *framework* MDA sangat menguntungkan dikarenakan dapat menjadi pertimbangan dalam merancang sebuah *game* dengan melihat sudut pandang desainer dan pengguna.<sup>12</sup> *Framework* ini juga akan digunakan untuk menjabarkan hubungan antar elemen dalam permainan.

Penggunaan media pembelajaran selain mempermudah guru juga memberikan dampak positif, seperti meningkatnya keingintahuan dan minat siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanto & Istianah, 2017), terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPA bagi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *game* edukasi. Hal tersebut dikarenakan media dapat

---

<sup>11</sup> Ibid., hlm. 7

<sup>12</sup> Seliã Aysiah, Agus Komarudin, & Rezki Yuniarti. *Desain Game Edukasi Bertema Penerapan Akhlakul Karimah Menggunakan Framework Mechanics Dynamics Aesthetics*. SIFOSTEK. Vol.4 No.1 (2020). hlm. 282



membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan, kreatif, dan menarik sehingga dapat menambah pengetahuan penggunanya. Selain itu, media ini dapat membuat siswa untuk lebih fokus dan berkonsentrasi pada pembelajaran. Menurut Handriyantini (dalam Wijayanto & Istianah, 2017) *game* edukasi merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ini sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar. Karakteristik anak Sekolah Dasar diantaranya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.<sup>13</sup>

Berdasarkan deskripsi di atas, pengembang bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* atau *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar siswa. Media pembelajaran ini akan terintegrasi oleh OS. *Android* sehingga siswa dapat memanfaatkannya melalui *smartphone* pribadi mereka, serta dapat memudahkan mereka untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Pengintegrasian ini dipilih karena generasi *Alpha* sudah akrab dengan teknologi digital, khususnya *smartphone*. Diharapkan pengembangan

---

<sup>13</sup> Mutia. *Characteristics Of Children Age Of Basic Education*. Vol.3 No.1. (2021). hlm 118-119

media pembelajaran *game* ini dapat membantu siswa dalam memahami Nilai-nilai Pancasila sehingga dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila di kehidupannya sehari-hari.

## 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana memfasilitasi belajar generasi *Alpha* dalam materi Nilai-nilai Pancasila?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi yang terintegrasi *os. android* sebagai media belajar siswa dalam materi Nilai-nilai Pancasila?

## 3. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pengembang ingin membatasi penelitian ini oleh beberapa ruang lingkup sebagai berikut.

1. Media : Media pembelajaran berbasis *game*
2. Materi : Nilai-nilai Pancasila
3. Sasaran : Peserta didik kelas IV SDN Sawangan 01.

## 4. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis *game* sebagai sarana penunjang proses pembelajaran dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## 5. Kegunaan Pengembangan

Kegunaan penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

### 1. Akademisi

Secara akademis, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila / Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya dalam memahami Nilai-nilai Pancasila sehingga dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk memperkaya khazanah penelitian, terutama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *game*.

### 2. Praktis

- a. Bagi siswa : memberikan pengalaman baru dalam belajar dan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b, Bagi pendidik : sebagai sarana penunjang atau alat bantu dalam pembelajaran di kelas.
- c. Bagi Sekolah : penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap

media pembelajaran yang ada di sekolah guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

- d. Bagi pengembang : sebagai salah satu cara untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari pada masa perkuliahan. Penulis juga berharap penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, khususnya siswa kelas IV SDN

Sawangan 01

