

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah wadah untuk memperoleh pengetahuan sebanyak mungkin dengan melatih keterampilan, kemampuan, etika, dan moral untuk menjadikan pribadi yang lebih baik. Pendidikan sekolah dasar ini memberikan kontribusi penting untuk membangun dasar pengetahuan dan tingkah laku serta nilai sikap dan moral peserta didik sebagai titik awal untuk pendidikan lebih lanjut. Konsep tentang nilai sikap dan moral sesungguhnya telah termuat di dalam ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memfokuskan terhadap terbentuknya warga negara yang paham dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas serta berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.¹ Hal ini tertuang sebagaimana peran dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu membentuk sikap peserta didik dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan membentuk peserta didik menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai cita-cita bersama.

Peran pendidik untuk membekali sikap diri peserta didik dalam menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara di sekolah dasar tentu sangat diperlukan. Era masa kini pendidik dilatih untuk memiliki skill dalam memahami Pendidikan sesuai perkembangan zaman. Salah satunya kemampuan pendidik melibatkan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran abad 21. Konten pembelajaran yang ada pada abad 21 melalui empat aspek yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Problem Solving, Creativity and Innovation*.² Tentunya pendidik dibutuhkan bukan hanya sebagai sumber yang mengetahui segala hal,

¹ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–430, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

² Tetyana Blyznyuk, "Formation of Teachers' Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience," *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University* 5, no. 1 (2019): 40–46.

melainkan memiliki keahlian berkolaborasi dengan peserta didik dalam menggali pengetahuan menggunakan kecanggihan teknologi.

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia”.³ Artinya, hak dan kewajiban yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia harus dilaksanakan dan dipelihara dengan baik agar tercipta kehidupan yang sesuai konsep selaras, serasi, dan seimbang.

Namun kenyataannya, saat ini realita di lapangan berunding terbalik, masih terlihat beberapa pelanggaran hak dan kewajiban di sekolah, seperti tidak mendapatkan kondisi belajar yang nyaman, tidak disiplin waktu saat hadir ke sekolah, tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang telah diberikan, tidak menggunakan seragam sekolah dengan atribut lengkap, dan lain sebagainya. Salah satu faktor yang menyebabkan adanya pelanggaran hak dan kewajiban ini yaitu kurangnya kesadaran dan pemahaman dari diri peserta didik sendiri terkait dengan adanya hak dan kewajiban sebagai warga negara. Banyak peserta didik yang belum mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila yang sudah diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas, karena peserta didik tidak bisa mendapatkan materi hanya melalui penjelasan dan tugas-tugas saja, tetapi butuh media yang dapat memotivasi agar peserta didik dapat menanamkan karakter dan melaksanakan hak dan kewajibannya dengan baik.⁴ Media ini digunakan sebagai komponen yang dapat menyalurkan materi dengan adanya interaksi dua arah dengan peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang bulan Maret-Mei 2024 di SDN Srengseng Sawah 11 terhadap guru kelas dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar,

³ Peraturan Pemerintah RI, “No.2 Tahun 1989 Tentang Standar Pendidikan Nasional,” no. 1 (1989): 17, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/46794/uu-no-2-tahun-1989>.

⁴ Magdalena, Haq, and Ramdhan, “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang.”

diperoleh hasil bahwa pada dasarnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila umumnya tidak terlalu sulit untuk diajarkan kepada peserta didik, karena bercermin pada kegiatan sehari-hari. Beberapa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini juga sudah melampaui standar, walaupun masih ada beberapa peserta didik yang di bawah standar dan harus melakukan remedial khususnya dalam materi hak dan kewajiban. Hal ini terjadi karena beberapa peserta didik masih sulit membedakan contoh kegiatan antara pelaksanaan hak dan kewajiban. Sehingga dalam kesehariannya juga masih ada beberapa peserta didik yang terlihat melanggar pelaksanaan hak dan kewajibannya, salah satu kasus terbanyak yaitu tidak disiplin waktu. Peneliti juga mengamati dari suasana belajar yang beragam, ada beberapa peserta didik yang rasa ingin tahunya tinggi, ada juga yang terlihat bermalas-malasan yang disebabkan karena media yang digunakan terlihat monoton/kurang variasi sehingga membuat peserta didik sedikit jenuh dan bosan saat belajar.

Selain itu, fasilitas di SDN Srengseng Sawah 11 sudah cukup memadai untuk kebutuhan penggunaan media berbasis elektronik. Setiap kelas sudah dilengkapi dengan infokus/proyektor, speaker, dan fasilitas internet (WIFI) walaupun belum dapat digunakan secara maksimal. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran terutama berbasis teknologi oleh kemampuan penggunaan media pada pembelajaran juga belum maksimal. Selama ini, guru masih menggunakan media *powerpoint* dengan berisikan teks Salinan dari buku dan kurang melibatkan peserta didik secara langsung sehingga peserta didik merasa jenuh.

Materi hak dan kewajiban yang ada di buku juga lebih banyak berisikan hafalan dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kurang memotivasi peserta didik. Guru menyampaikan bahwa media interaktif merupakan sebuah inovasi baru yang dapat dicoba dengan tidak hanya berupa teks, melainkan ada video, audio, kuis, dan kegiatan lain yang melibatkan interaksi langsung sehingga mampu meningkatkan pemahaman hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini juga sesuai pada perkembangan karakteristik peserta didik kelas IV SD yaitu termasuk ke dalam tahapan operasional konkret, bahwa peserta didik sudah memahami sesuatu dengan logis

tentang sesuatu yang ada di sekitarnya.⁵ Artinya, media ini dibutuhkan untuk menarik peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Maka dari itu, pendidikan perlu dirancang menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan dan mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi yang ada, karena jika peserta didik belajar dalam suasana menyenangkan dengan media interaktif yang mendukung tentu akan mendapat hasil yang baik.

Dari semua jenis media belajar interaktif, media belajar melalui *e-book* interaktif “HAWA” adalah solusi yang berharga terlebih lagi karena buku tersebut tidak hanya berisi tulisan tetapi ada banyak gambar, audio, video, sebagai media belajar yang berisi terkait pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik dan kuis yang sifatnya dua arah, artinya ada interaksi langsung saat peserta didik mengerjakan kuis, dan dapat melihat respons setelah peserta didik selesai mengerjakannya.

Hasil penelitian pengembangan terdahulu yang dilakukan oleh Lucia Dewi dan Krisma Widi dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini, sekilas ada persamaan karena membahas tentang pengembangan buku yang bergambar yang memperoleh skor 30 dengan persentase 93,7% dan termasuk ke dalam kategori sangat tinggi.⁶ Artinya buku tersebut layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan karakter tanggung jawab, namun ditemukan perbedaan yaitu dalam penelitian sebelumnya lebih mengedepankan tentang sebuah buku cerita yang lebih banyak berisi teks bergambar, sedangkan pada pengembangan *e-book* “HAWA” yang akan dilakukan bentuknya tidak hanya cerita bergambar, tetapi berisi tambahan video animasi yang menjelaskan materi dan memuat juga aktifitas peserta didik di dalamnya dengan kuis interaktif. Tema dari buku yang diangkat disini juga digunakan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab di sekolah dasar, berbeda dengan fokus peneliti yaitu hak dan kewajiban di sekolah dasar.

⁵ Ni Komang Ayu Suci Lestari and I Wayan Sujana, “Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 1 (2021): 117–126.

⁶ Lucia Dewi Kartika Sari and Krisma Widi Wardani, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1968–1977.

Penelitian lain ditulis oleh Annisa, Nurlinda, dan Yudhie dengan judul Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Menggunakan *Flipbook* pada Subtema Tempat Tinggalku. Dalam penelitian ini, sekilas ada persamaan karena membahas tentang pengembangan *e-book* dengan memasukkan fitur audio dan video kedalamnya dan memperoleh persentase 96% sangat layak untuk digunakan.⁷ Artinya produk tersebut dapat digunakan pada subtema tempat tinggalku, namun ditemukan perbedaan yaitu Fitur yang ada dalam *e-book* “HAWA” tidak hanya audio dan video, peneliti mengembangkan video yang dimasukkan ke dalam *e-book* ini bersifat video animasi dan ada tambahan fitur *games* (kuis) yang berinteraksi langsung saat itu juga dengan peserta didik. Kuis tersebut bersifat dua arah. Selain itu jika pada penelitian sebelumnya, membagikan *e-book* kepada peserta didik melalui link, pada penelitian ini peneliti membagikan *e-book* kepada peserta didik menggunakan sistem *barcode* dengan *cover* yang sesuai dengan materi.

Hasil penelitian lain dilakukan oleh Andini, Helminsyah, dan Zaki Al Fuad pada pembelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban di Rumah, di Sekolah, dan di Masyarakat Kelas III SD ditemukan bahwa hasil penilaian peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran masih rendah dan di bawah rata-rata dikarenakan peserta didik tidak memahami apa yang di dapat saat pembelajaran.⁸ Dari penelitian tersebut maka pembelajaran PPKn yang saat ini dinamakan Pendidikan Pancasila tidak boleh disepelekan bagi guru dan peserta didik karena akibatnya materi tidak akan tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, belum ada yang membahas secara langsung mengenai topik penelitian tentang Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Interaktif “HAWA” Hak dan Kewajiban Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. Sebenarnya memang sudah banyak yang meneliti mengenai pengembangan buku bergambar berbasis digital atau *e-book*, tetapi masih sedikit yang meneliti mengenai pengembangan media buku yang interaktif dengan memasukkan aktivitas peserta didik di dalamnya dan ada interaksi atau ulasan langsung setelah peserta didik melakukan aktivitas dari buku tersebut yang berbasis digital.

⁷ Pada Subtema and Daerah Tempat, “3 1,2,3” 09, no. September (2023).

⁸ Siti Nurul Hasana Minakhus Sania1, Sikky El Walida 2, “3 1,2,3” 16, no. 19 (2021): 64–71.

E-book interaktif “HAWA” ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi terkait penanaman hak dan kewajiban sebagai warga negara karena menarik, interaktif, mengutamakan literasi dan komunikasi serta dapat menciptakan interaksi positif antar peserta didik. Penggunaan *e-book* Interaktif ini nantinya akan dibagikan kepada peserta didik menggunakan *barcode* dengan *cover* menarik sesuai tema sehingga memudahkan peserta didik untuk tidak mendownload aplikasi dan sejenisnya. *E-book* Interaktif “HAWA” ini sangat sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada masa kini, karena efisien dan *mobile learning*, mudah digunakan, dan materinya dapat diulas kembali oleh peserta didik bukan hanya pada saat pembelajaran berlangsung.⁹ Artinya, untuk menunjang hal tersebut, selain beberapa konten materi yang dikemas dalam bentuk interaktif dengan menghadirkan gabungan audio dan video animasi, peneliti juga mengembangkan tambahan fitur *games* (kuis) yang berinteraksi langsung saat itu juga dengan peserta didik. Kuis tersebut bersifat dua arah (jika peserta didik berhasil menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan perjalanan atau naik level, maka sebaliknya jika peserta didik tidak berhasil menjawab soal maka peserta didik tidak dapat melanjutkan perjalanan atau turun level) Setelah itu peserta didik juga dapat memberikan ulasan secara langsung setelah mengerjakan soal evaluasi berbentuk kuis tersebut sekaligus refleksi atas materi yang sudah dipelajari.

Dengan demikian, penelitian ini penting untuk dilakukan karena sebagai salah satu upaya untuk penanaman hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik kepada peserta didik. Maka peneliti mengkaji melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Interaktif “HAWA” Hak dan Kewajiban Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD sebagai berikut, yaitu:

⁹ Anggraeni Dian Permatasari et al., “Peningkatan Literasi Indonesia Melalui Buku Elektronik,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 261.

1. Beberapa peserta didik masih mendapat nilai di bawah standar dan harus melakukan remedial dalam materi hak dan kewajiban
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan contoh kegiatan antara pelaksanaan hak dan kewajiban
3. Kurangnya variasi penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila
4. Penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi atas permasalahan yang ditemukan di atas, maka dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan “Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Interaktif “HAWA” Hak dan Kewajiban Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.” *E-book* ini ditunjukkan untuk bagaimana dalam penerapan hak dan kewajiban sesuai dengan latar belakang dengan rumusan masalah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *e-book* interaktif “HAWA” hak dan kewajiban mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah media media pembelajaran *e-book* interaktif “HAWA” hak dan kewajiban mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar layak digunakan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan yang didapat dari penelitian berupa “Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Interaktif “HAWA” ditinjau dari beberapa aspek yang ada, diantaranya:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian pengembangan media *e-book* interaktif “HAWA” diharapkan dapat membantu guru dan berinovasi mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk penanaman hak dan kewajiban peserta didik yang aktif, interaktif, dan efektif.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan *e-book* interaktif “HAWA” bagi peserta didik, diharapkan menjadi salah satu sumber belajar sehingga lebih termotivasi dan tertarik karena dalam media peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki dalam penanaman hak dan kewajiban.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan *e-book* interaktif “HAWA” diharapkan mampu membantu dan meningkatkan motivasi guru dalam berinovasi menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menerapkan media pembelajaran di kelas sebagai penunjang penanaman hak dan kewajiban.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan *e-book* interaktif “HAWA” bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan referensi, pengetahuan, dan wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih baik lagi sehingga media ini dapat lebih berkembang dengan kreatif.