

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah cara terbaik untuk membangun karakter dan memperluas wawasan dan pengetahuan anak. Pendidikan karakter sangat penting untuk memberikan tekanan pada nilai-nilai atau norma-norma yang ada di Indonesia ataupun di lingkungan masyarakat. Nilai-nilai yang dimaksud adalah seperti; rasa hormat, tanggungjawab, kejujuran, kepedulian, etika, dan keadilan. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) termasuk dalam mata pelajaran di kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Menurut Rezeki dan Tarigan (2022:27), PKn berfungsi sebagai sarana kurikuler untuk membangun karakter warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membudayakan dan memberdayakan siswa sepanjang waktu dengan memberikan contoh menumbuhkan keinginan, dan pengembangan kreatifitas.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah adalah untuk memberikan siswa wawasan, sikap, keterampilan hidup, dan pemahaman tentang strategi hidup demokratis. Siswa di sekolah dasar tidak tertarik atau meminati pembelajaran PKn. Tidak jarang tujuan pelajaran PKn tidak tercapai sepenuhnya. Siswa menganggap pelajaran PKn membosankan, rumit, dan guru biasanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan pelajaran. Jadi, siswa mengantuk dan ingin menghindari pelajaran PKn.

Akibatnya, ada kebutuhan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Kurang maksimalnya hasil dari pembelajaran PKn menimbulkan beberapa permasalahan umum pada siswa. Masalah umum yang dimaksud adalah seperti, kurang memahami pelajaran, gagal dalam ujian dan ulangan, siswa memiliki wawasan yang rendah mengenai

pendidikan kewarganegaraan, sikap dan keterampilan hidup siswa kurang, dan pemahaman siswa mengenai pendidikan kewarganegaraan sangat minim.

Siswa sangat dirugikan dalam hal tersebut. Bahkan hal ini, dapat merambat semakin luas ke masyarakat, contoh sederhana seperti yang dapat diamati saat ini dilingkungan sekitar. Anak-anak tidak memiliki budi pekerti, moral dan etika, serta keterlibatan dengan masyarakat kurang. Seorang Guru Pasti dapat membuat dan mengembangkan alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Banyak penelitian yang dapat dibaca yang membuktikan bahwa media pembelajaran sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PKn dan ditemukannya masalah tidak tercapainya tujuan pembelajaran dalam pembelajaran PKn.

Media diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mengatasi segala permasalahan yang dihadapi. Jika masalah ini tidak mendapati penyelesaiannya, siswa memiliki wawasan yang sangat sedikit, sikap dan sifat yang buruk, moral dan etika yang tidak sesuai dengan norma-norma di masyarakat Indonesia, dan tidak memahami pendidikan kewarganegaraan. Bahkan dapat menyebabkan dampak yang lebih luas seperti, kehilangan rasa cinta pada tanah air dan tidak mau berkontribusi pada negara dan bangsa mereka, tidak memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara, sehingga tidak dapat berpartisipasi dalam politik dan tidak menghargai keragaman, tidak berpegang teguh pada Pancasila dan UUD 1945, dan tidak memiliki sifat moral, tidak memahami tanggung jawabnya sebagai warga negara Indonesia dan kebebasan yang dimilikinya, dan siswa tidak suka belajar pendidikan kewarganegaraan karena dianggap membosankan.

Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, guru mengajar menggunakan metode ceramah, diselingi dengan tanya-jawab dan tugas atau pekerjaan rumah. Sangat penting bagi siswa di sekolah dasar untuk memahami pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan agar mereka dapat membangun karakter yang baik, berpegang teguh pada nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, terlibat dalam politik,

dan menghargai keragaman. Agar siswa lebih tertarik untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan, guru juga harus mampu mengajar dengan baik, dan membuat pelajaran menarik.

Peneliti perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai solusi atau inovasi dari permasalahan. Media pelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana. Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana ini dikembangkan dari media gambar dan media *projector* atau infokus yang termasuk mahal, dan relatif sulit. Media *projector* juga tidak ditemukan di setiap sekolah karena biaya yang relatif mahal dan banyak sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk mendukung *projector* seperti listrik, kabel *HDMI*, laptop, dan alat *projector*. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran serupa, namun lebih sederhana, mudah digunakan, biaya yang relatif murah, dan media berbasis teknologi. Sedangkan media gambar merupakan media yang kurang menarik karena minat siswa yang sudah berubah seiring perkembangan zaman dan teknologi.

Peneliti memilih SD GKPS Saribudolok sebagai tempat penelitian adalah karena ditemukannya masalah tujuan pembelajaran PKn yang sering tidak tercapai, dan kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran PKn di kelas IV SD GKPS Saribudolok. Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap siswa di kelas IV SD GKPS Saribudolok, guru, dan kepala sekolah SD GKPS Saribudolok pada tanggal 2 Oktober 2023.

Hasil wawancara dengan siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok adalah siswa menyatakan ketika guru mengajar pembelajaran PKn, guru menyampaikan materi pelajaran dengan bercerita, menjelaskan, menyuruh siswa untuk mencatat atau meringkas materi pelajaran. Siswa juga mengatakan bahwa pembelajaran PKn sangat membosankan karena materinya juga kurang menarik. Hasil wawancara dengan guru kelas IV adalah pembelajaran PKn adalah salah satu pelajaran yang sulit untuk menemukan media interaktif yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan materi PKn. Guru menyatakan bahwa siswa memang kurang meminati pelajaran PKn dan guru mengatakan siswa sering kali mengantuk, ribut, dan

bermalas-malasan saat belajar PKn. Hasil wawancara dengan kepala sekolah SD GKPS Saribudolok adalah pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang hasil belajarnya lebih rendah dari pelajaran yang lainnya. Rendahnya hasil belajar adalah salah satu akibat dari kurangnya minat belajar.

Berdasarkan hasil observasi yakni pengamatan didalam kelas oleh peneliti. Hasil observasi pada saat pembelajaran didapati keadaan kelas yang dimana pada saat guru menjelaskan pembelajaran, siswa tidak memperhatikan guru. Siswa bermain dan berbincang-bincang dengan siswa lainnya. Siswa yang duduk dibangku paling sudut dan paling belakang juga terlihat mengantuk, dan terlihat merasakan kebosanan dari Pembelajaran yang diberikan guru, dapat dilihat dari wajah siswa yang lesu dan tidak bersemangat dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa juga mengeluh dengan pembelajaran PKn yang sangat membosankan.

Beberapa elemen yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, seperti peserta didik, guru atau pendidik, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Selain itu, peran seorang guru atau pendidik juga sangat penting, yaitu mereka dapat mengembangkan potensi kegiatan pengajaran mereka dan potensi siswa mereka untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dengan strategi yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu strategi terbaik untuk mengajar karena memengaruhi keinginan siswa untuk belajar dan antusias siswa dalam belajar. Menurut Rezeki dan Tarigan (2022:28), media adalah alat untuk menyampaikan informasi belajar atau pesan penyuluhan berupa materi ajar kepada siswa oleh guru, dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Sehingga, media sangat dibutuhkan dalam membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran PKn. Pendapat ini dapat didukung dengan beberapa peneliti yang telah melakukan Penelitian terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PKn adalah Apriliani *et al.* (2021:143) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video berbasis *Powtoon* untuk muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan hasilnya menunjukkan bahwa media

pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Nurdiansyah *et al.* (2018) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan dan hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tirtoni (2018:59) melakukan penelitian tentang pengembangan pembelajaran PKn di sekolah dasar dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Lestari *et al.* (2022) melakukan penelitian tentang Pengembangan media pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran PKn di sekolah dasar. Namun, ada beberapa hal yang membuat hasil penelitian tidak efektif yaitu media pembelajaran tidak tersedia di sekolah dasar dan guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran dengan baik, sekolah dan pemerintah tidak memberikan dukungan yang memadai untuk pengembangan media pembelajaran, sekolah dan pemerintah perlu berusaha meningkatkan ketersediaan media pembelajaran yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru yang mampu menggunakan media pembelajaran dengan cara yang efektif. Selain itu, orang tua dan masyarakat perlu membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PKn.

Seperti yang dapat dilihat saat ini, anak-anak sangat menyukai teknologi dan sosial media. Maka, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, meningkatkan minat siswa pada pelajaran PKn, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dan mudah. Teknologi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam melalui simulasi dan visualisasi. Pendapat ini dapat didukung oleh beberapa Penelitian Pengembangan Media *Hologram* dan hasil penelitiannya, yaitu Ferdiansyah *et al.* (2022:1) Studi lain meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang sistem gerak manusia dengan mengembangkan objek *hologram 3D* berbasis *smartphone*.

Rahmawati (2020:1) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran holografik yang dapat digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Peneliti ingin melakukan penelitian ini, untuk menemukan terobosan baru mengenai pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar dalam pembelajaran PKn. Peneliti ingin membuat sebuah media yang sederhana namun juga menggunakan teknologi, sehingga diharapkan dapat lebih menarik dan mendorong minat siswa dalam belajar PKn. Beberapa penelitian telah dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram*. Namun, belum ada penelitian yang spesifik membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PKn butir-butir Pancasila di kelas IV SD.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka ditemukan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar PKn di kalangan siswa sekolah dasar.
2. Terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk PKn.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya penelitian ini, yakni:

1. Penelitian ini menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana untuk menilai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana didasarkan pada evaluasi ahli materi, ahli media, uji coba produk berdasarkan angket respon guru, angket respon siswa, dan angket minat siswa.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kevalidan dalam produk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dalam pelajaran PKn Butir-Butir Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok T.A 2023/2024?
2. Bagaimana keefektifan dalam produk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dalam pelajaran PKn Butir-Butir Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok T.A 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Untuk mengetahui validitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dalam pelajaran PKn Butir-Butir Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dalam pelajaran PKn Butir-Butir Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok T.A 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Kontribusi dalam bidang pendidikan, penelitian ini dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk PKn Butir-Butir Pancasila.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian masa depan di bidang pendidikan.
3. Potensi aplikasi yang lebih luas, media pembelajaran *hologram* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diterapkan pada mata pelajaran, sekolah lain dan tingkat kelas lain, membuat pendidikan lebih menarik dan interaktif. Dan memiliki masalah dan hambatan serupa.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti, membantu peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan karya ilmiah, referensi, dan untuk memenuhi persyaratan dalam proses memperoleh gelar sarjana di Universitas Quality.
2. Bagi Pembaca, Penelitian bermanfaat menjadi referensi dan sumber informasi-informasi yang dapat digunakan oleh pembaca dan berguna bagi pembaca
3. Bagi Sekolah, memberikan referensi atau masukan agar sekolah dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana.
4. Bagi Guru, membantu guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram*.