

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter bangsa, karena karakter yang berkualitas akan menjadi landasan kokoh bagi pembangunan bangsa yang berkelanjutan. Dengan diwajibkannya mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan falsafah hidup bagi setiap siswa di lingkungan pendidikan (Putri dkk., 2023). Selain itu, menurut Nur dkk (2023), Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menumbuhkan semangat kebangsaan di kalangan generasi muda. Melalui pembelajaran ini, mereka memperoleh pemahaman tentang sejarah serta kekayaan budaya Indonesia, sekaligus menyadari pentingnya menghargai dan menjaga keberagaman tersebut. Pemahaman ini menumbuhkan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia dan dorongan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan.

Dengan semangat nasionalisme, generasi muda akan memiliki sikap toleran dan menghargai perbedaan, sehingga dapat tercipta kehidupan sosial yang harmonis sebagai fondasi persatuan bangsa (Muzfirah, 2024). Pendidikan Pancasila juga berperan dalam menanamkan sikap toleransi di kalangan generasi muda. Melalui pembelajaran tentang persatuan dan kesatuan dalam keberagaman, siswa diajak untuk menghormati perbedaan dan memahami bahwa Indonesia terdiri atas berbagai suku, agama, dan budaya. Dengan demikian, siswa belajar untuk menghargai perbedaan dan menjaga keharmonisan antar kelompok. Secara

keseluruhan, Pendidikan Pancasila memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan karakter bangsa Indonesia, dan melalui penerapan nilai-nilai Pancasila, generasi muda dapat menumbuhkan kesadaran sosial, semangat kebangsaan, rasa cinta tanah air, serta sikap toleransi yang tinggi (Nur dkk., 2023).

Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Proses pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan dua pihak, yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses ini, guru berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Daniyati dkk., 2023). Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami, menelaah, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat komunikasi antara guru dan siswa yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih jelas dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan keberhasilan belajar (Maharani dkk., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajara yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi. Guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif agar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana berbasis multimedia yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran (Putri dkk., 2022). Hal ini menjadikan pembelajaran lebih aktif

dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Contoh media interaktif antara lain video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan permainan edukatif (Estein, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan pada hari Sabtu, 18 Oktober 2025, bersama wali kelas V SDN Polagan 1, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan media. Media yang pernah digunakan masih bersifat konvensional, seperti gambar dan buku paket dari pemerintah sebagai sumber utama belajar. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang interaktif. Guru juga menyampaikan bahwa mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan lisan tanpa dukungan media yang memadai. Permasalahan ini berdampak pada pembelajaran materi Keragaman Budaya, karena materi yang terdapat dalam buku paket masih bersifat umum dan belum mengintegrasikan budaya lokal Pamekasan. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, siswa kurang mengenal budaya daerahnya sendiri karena pembelajaran mengenai budaya lokal belum diberikan secara mendalam. Hal ini menyebabkan pengetahuan siswa tentang budaya Pamekasan masih terbatas.

Hal tersebut didukung oleh hasil angket pengetahuan siswa yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap budaya Pamekasan masih tergolong rendah. Sebanyak 55% siswa belum mengetahui tradisi Roket Tase', sedangkan 45% siswa telah mengetahui tradisi tersebut, namun sebagian besar belum memahami tujuan pelaksanaannya, hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan

siswa tentang budaya Roket Tase' masih terbatas pada pengenalan nama budaya dan belum memahami makna budaya tersebut. Selain itu, sebanyak 99% siswa belum dapat menyebutkan motif batik khas Pamekasan, dan 65% siswa belum mengetahui tari khas Pamekasan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki keterbatasan dalam mengenal dan memahami budaya Pamekasan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mempelajari budaya lokal secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

Selain hasil wawancara, penelitian ini juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2025. Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku paket dari pemerintah sebagai sumber belajar, metode yang digunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Selama pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang aktif pada saat kegiatan tanya jawab. Selain itu, hasil belajar siswa kelas V pada materi Keragaman Budaya diketahui masih tergolong rendah yaitu dengan nilai rata-rata 67,05 dengan presentase siswa yang memenuhi KKTP mencapai ketuntasan sebesar 45% atau sebanyak 9 siswa, sedangkan yang tidak tuntas mencapai 55% atau sebanyak 11 siswa.

Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional tanpa penggunaan media kontekstual menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Astiani (2018) yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar. Namun demikian, diketahui SDN Polagan 1 memiliki sarana dan prasarana yang

memadai, yaitu berupa 3 proyektor, *soundsystem*, 15 *Chromebook*, serta jaringan *Wi-Fi* yang dapat diakses oleh seluruh warga sekolah.

Tindak lanjut dari wawancara dan observasi yakni menyebarkan angket kebutuhan siswa, angket kebutuhan siswa ini diisi langsung oleh 20 siswa pada tanggal 25 Oktober 2025. Penyebaran angket dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa. Hasil analisis penyebaran angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa sebanyak 80% (16 siswa) mudah bosan jika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa media pembelajaran. Sebanyak 95% (19 siswa) lebih mudah memahami materi jika menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 95% (19 siswa) menginginkan media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Sebanyak 100% (20 siswa) lebih suka belajar menggunakan perangkat (HP/ laptop). Sebanyak 95% (19 siswa) menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, audio, dan video. Sebanyak 75% (15 siswa) lebih suka belajar dengan diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan penyebaran angket kebutuhan siswa, ditemukan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ideal dengan kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas V SDN Polagan 1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dilaksanakan secara konvensional tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Khususnya pada materi budaya lokal, penyajian materi dalam buku paket masih bersifat umum dan belum memuat konteks budaya lokal, sehingga siswa kesulitan memahami materi secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar, kurangnya partisipasi aktif siswa, serta rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu

memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif.

Analisis kebutuhan pengguna menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu menyajikan materi secara konkret melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa, yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media visual dan audiovisual, dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan lisan atau buku paket. Selain itu, guru juga memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi yang bersifat kompleks dan kontekstual. Hal tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru, yang mengungkapkan bahwa keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, Salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah media berbasis *Google Sites*. *Google Sites* merupakan *platform* berbasis *web* yang memungkinkan integrasi berbagai jenis informasi seperti teks, gambar, video, dan games dalam satu media pembelajaran. Media berbasis *Google Sites* dapat diakses melalui berbagai perangkat selama terhubung dengan jaringan internet dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa (Ismawati dkk., 2021). *Google Sites* dipilih karena memungkinkan penyusunan materi secara terstruktur dalam beberapa halaman, dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat tanpa instalasi aplikasi,

serta mendukung pembelajaran mandiri siswa dan tidak berpusat pada guru. Selain itu hasil penelitian Sugianti dkk (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat layak, praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar.

Untuk mendukung implementasi media pembelajaran MEBUPA berbasis *Google Sites* dalam proses pembelajaran, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai strategi pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan model STAD didasarkan pada hasil pra-penelitian yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN Polagan 1 masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga partisipasi peserta didik belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan memiliki kesempatan yang terbatas untuk berdiskusi serta membangun pemahaman secara bersama. Oleh karena itu, model STAD dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok heterogen, berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama selama proses pembelajaran. Menurut Khalistyawati dan Muhyadi (2018), model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu memahami materi, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan model STAD dalam penelitian ini disesuaikan dengan tahap *implementation* pada model pengembangan ADDIE. Model STAD tidak menjadi objek yang dikembangkan maupun variabel yang diuji, melainkan digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mendukung implementasi media MEBUPA di

kelas. Pemilihan model tersebut juga disesuaikan dengan karakteristik media MEBUPA yang memuat berbagai fitur, seperti materi, gambar, video pembelajaran, tugas kelompok, dan permainan teka-teki silang (TTS). Melalui pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan dapat memanfaatkan berbagai fitur tersebut secara optimal melalui kegiatan berdiskusi, bertukar informasi, dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, fokus penelitian tetap pada pengembangan media MEBUPA beserta pengujian kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya, sedangkan model STAD berfungsi sebagai strategi implementasi pembelajaran untuk mendukung pemanfaatan media selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran MEBUPA (Mengetahui Budaya Pamekasan) berbasis *Google Sites* yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan pengguna, yaitu guru dan siswa kelas V SDN Polagan 1. Pengembangan media pembelajaran ini sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan.

Untuk mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, peneliti melaksanakan pelatihan kepada wali kelas V SDN Polagan 1. Pelatihan ini bertujuan agar guru memahami cara mengakses, mengoperasikan, dan memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, peneliti memberikan penjelasan mengenai fitur dasar *Google Sites* serta mendampingi guru untuk mencoba langsung mengakses dan menggunakan media berbasis *Google Sites*. Berdasarkan hasil pelatihan, guru mampu memahami penggunaan dasar *Google Sites* dan memperoleh gambaran mengenai

penerapannya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga bersedia memanfaatkan media tersebut dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) Berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Polagan 1”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan Media Pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) Berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Polagan 1?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan Media Pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) Berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Polagan 1?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan Media Pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) Berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Polagan 1?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas

V SDN Polagan 1 yang valid ditinjau dari validasi ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.

2. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Polagan 1 yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar kognitif, didukung oleh data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran.
3. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Polagan 1 yang menarik dilihat dari angket respon Guru dan angket repon Siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan peneltian ini adalah media interaktif MEBUPA berbasis *Google Sites*, adapun spsifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Media MEBUPA berbasis *Google Sites* memuat materi Pendidikan Pancasila kelas V dengan topik Menenal Budaya Pamekasan .
2. Media MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) berbentuk media yang memuat website *Google Sites*.
3. Media ini berisi uraian materi dan informasi terkait Menenal Budaya Pamekasan, yang dapat diakses melalui perangkat (HP, Laptop,dll) yang terhubung dengan internet.

4. Media pembelajaran MEBUPA dilengkapi dengan enam pilihan menu utama, yaitu: Panduan Penggunaan, Tujuan Pembelajaran, Materi, *Games*, dan Profil Pengembang.
5. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara luas tanpa terbatas tempat dan waktu, memungkinkan pengguna untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan spesifikasi yang diharapkan, maka peneliti merumuskan batasan penelitian sebagai berikut.

1. Uji coba produk dilakukan di kelas V SDN Polagan 1
2. Media Pembelajaran MEBUPA berbasis *Google Sites* dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan hanya terbatas pada materi Budaya Pamekasan untuk kelas V SDN Polagan 1
3. Media Pembelajaran MEBUPA ini menyajikan materi Budaya Pamekasan pada muatan kelas V diantaranya yaitu Roket Tase', Batik Pamekasan dan Tari Topeng Gethak
4. Capaian Pembelajaran pada materi Mengenal Budaya Pamekasan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan
5. Hasil belajar yang dianalisis dalam uji keefektifan terbatas pada tes hasil belajar ranah kognitif

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah, hasil pengembangan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung penerapan pembelajaran berbasis digital. Media ini dapat memperkaya sumber belajar dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang modern.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna..
3. Bagi Siswa, memberikan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui tampilan yang interaktif dan fleksibel.
4. Bagi Pengembang, penelitian ini menjadi sarana untuk memperdalam kemampuan dalam menciptakan produk pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif.

3. *Google Sites* adalah platform gratis dari Google yang digunakan untuk membuat situs web. Dalam penelitian ini, *Google Sites* dimanfaatkan sebagai wadah penyajian materi pembelajaran secara digital dan interaktif
4. Media Pembelajaran MEBUPA merupakan media pembelajaran digital yang dikembangkan untuk mengenalkan dan memahami Budaya Pamekasan secara menarik, interaktif, dan mudah diakses.