

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga salah satu fondasi utama dalam membentuk generasi yang berpengetahuan, berkarakter, dan berdaya saing. Kegiatan pendidikan mencakup proses belajar mengajar serta penyampaian ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya untuk berperan aktif dalam kehidupan sosial, dan budaya. Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan nilai, moral, dan keterampilan hidup. Proses pendidikan yang efektif harus dirancang sedemikian rupa agar peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata (Rusman, 2021). Salah satu pendidikan yang berperan dalam pembentukan nilai dan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang mendasar bagi setiap warga negara karena nilai-nilai Pancasila dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik. Tujuan utama dari pembelajaran ini bukan hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi lebih pada penanaman nilai, sikap, dan moral yang

sesuai dengan Pancasila (Hanafiah, 2023). Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap seperti tanggung jawab, toleransi, gotong royong, serta perilaku demokratis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, tetapi lebih pada bagaimana nilai-nilai tersebut tertanam dan tercermin dalam perilaku nyata. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Menurut Sudjana (2020), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Guru menjadi salah satu hal yang memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena guru sebagai perancang, pelaksana, dan pengelola kegiatan belajar di kelas. Paradigma ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya melalui kegiatan kolaboratif dan kontekstual (Hidayah & Iswendi, 2020). Namun, bagi sebagian siswa, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap kurang menarik karena materi yang disampaikan cenderung bersifat abstrak dan serius (Asmawati dkk., 2020). Di zaman digital ini, pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Guru diharapkan tidak hanya menguasai konten, tetapi juga mampu memanfaatkan beragam sumber belajar seperti situs web pendidikan yang menyediakan materi, video, dan modul pembelajaran, serta platform pembelajaran digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran serta membantu

peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan mereka (Yana & Adam, 2019).

Namun dalam praktiknya, sistem pendidikan di Indonesia menerapkan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan berfokus pada pembelajaran secara pasif. Pendekatan ini belum cukup efektif untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dinamika kehidupan yang terus berubah, sejalan pada era globalisasi dan digitalisasi saat ini penggunaan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran akan menjadi relevan untuk dapat meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dapat dilihat dari aktivitas belajar, hasil belajar peserta didik dan cara guru mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar juga dapat dilihat dari output yang dihasilkan peserta didik baik dalam ranah afektif, kognitif ataupun psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin, 18 Mei 2026 yang dilakukan peneliti bersama guru kelas IV, yaitu Bapak Fredy Gawan Santoso, S.Pd., diperoleh beberapa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru (*teachercentered*). Sumber belajar yang digunakan juga masih terbatas pada buku paket serta penjelasan langsung dari guru, sehingga kegiatan pembelajaran terlihat kurang bervariasi. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Pada awal pembelajaran, peserta didik tampak antusias mengikuti penjelasan guru. Beberapa siswa

terlihat aktif menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan terkait contoh-contoh yang disampaikan. Namun, seiring berjalannya pembelajaran, antusias sebagian siswa mulai menurun. Ketika guru memberikan pertanyaan kembali terkait materi yang telah dijelaskan, hanya beberapa siswa yang mampu menjawab, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif. Kondisi ini menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik selama pembelajaran belum merata, sehingga berdampak pada pemahaman materi yang masih kurang optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya peserta didik yang berbicara dengan teman sebangkunya, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan mulai merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung, bahkan ada yang melakukan aktivitas lain di luar kegiatan belajar.

Selain itu, tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik, yang terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan ulang terkait materi yang telah disampaikan, hanya beberapa siswa yang mampu menjawab dengan baik. Di sisi lain, saat guru memberikan kegiatan belajar secara berkelompok, peserta didik terlihat lebih antusias dan bersemangat. Siswa menjadi lebih aktif karena dapat berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dengan teman sekelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dan kerja sama, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan fokus, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilakukan pada hari Kamis, 18 Mei 2026. Pembelajaran yang digunakan guru dalam proses

pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah dengan menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi kelompok. Guru menerapkan pembelajaran tersebut karena dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa serta dapat mengembangkan keterampilan bekerja sama dan rasa tanggung jawab. Guru meyakini bahwa pembelajaran yang mengutamakan kerja sama merupakan cara paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, hal tersebut juga terdapat tantangan dalam penerapannya. Salah satu kendala utama adalah peserta didik mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran sehingga ketika guru memberikan pertanyaan kembali mengenai materi yang telah dijelaskan, sebagian peserta didik mengalami kesulitan untuk mengingat maupun memahami materi tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut guru biasanya memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dan mengulang kembali penjelasan materi. Namun, upaya tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman seluruh peserta didik. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran masih sangat jarang dilaksanakan. Keterbatasan waktu menyebabkan kegiatan refleksi sering dilakukan secara singkat bahkan terkadang tidak terlaksana. Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik belum terbiasa menyampaikan pendapat, mengungkapkan pengalaman belajar, maupun menceritakan kembali pemahaman yang telah diperoleh selama pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran lebih banyak berfokus pada penyampaian materi daripada memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun makna dari pengalaman belajarnya sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi

juga membiasakan peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah mereka peroleh.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa diperoleh bahwa sebanyak 32% siswa menyatakan senang ketika belajar secara mandiri, sedangkan sebagian besar lebih menyukai belajar secara berkelompok karena dianggap lebih menyenangkan. Sebanyak 72% siswa menyatakan senang berdiskusi dengan teman sebaya, mereka lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok karena dianggap lebih menyenangkan dan memungkinkan mereka untuk saling bertukar pendapat dan 88% siswa menyukai kegiatan bekerja sama dalam kelompok. Kemudian 40% siswa yang merasa memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu, sebanyak 68% siswa menyatakan berani menyampaikan pendapat di depan teman, yang menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang belum percaya diri untuk mengungkapkan hasil pemikiran maupun pengalaman belajarnya. Sebanyak 60% siswa lebih menyukai pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan memberikan kesempatan untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata serta melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah diikuti.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan angket dapat disimpulkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2. Permasalahan tersebut meliputi pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga keaktifan dan partisipasi siswa belum optimal. Akibatnya, siswa kurang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan berdampak pada

rendahnya hasil belajar, yang ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran KKTP. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran masih sangat jarang dilaksanakan karena keterbatasan waktu sehingga peserta didik belum terbiasa mengungkapkan pengalaman belajar maupun mengevaluasi pemahamannya sendiri. Padahal, dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, refleksi merupakan bagian penting untuk membantu peserta didik memahami makna nilai-nilai Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Rizkiyah & Fatonah, 2024). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menghayati nilai-nilai yang dipelajari, melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar, serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain mengamati proses pembelajaran, peneliti juga meninjau kondisi sarana pendukung di sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan, UPTD SDN Banyuajuh 2 memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Tersedianya perangkat digital dan akses internet di lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam merefleksikan pengalaman belajarnya. Salah satu

pendekatan yang dinilai sesuai adalah *Value Reflective Pedagogy* (VRP) 3F (Feel, Find, dan Flow). Pendekatan ini merupakan pengembangan pembelajaran berbasis nilai (Value), pembelajaran reflektif (Reflective) yang berlandaskan teori Experiential Learning dari David Kolb, serta pedagogi humanistik yang mengadopsi pemikiran Ki Hadjar Dewantara. VRP 3-F mengintegrasikan ketiga komponen tersebut agar peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu menghayati nilai, melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar, kemudian menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui tahapan Feel (merasakan dan menumbuhkan empati), Find (menemukan makna dan memahami konsep), serta Flow (menerapkan nilai dalam tindakan nyata).

Pendekatan ini dipandang relevan dengan permasalahan yang ditemukan di UPTD SDN Banyuajuh 2, khususnya pada aspek kegiatan refleksi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran masih sangat jarang dilakukan karena keterbatasan waktu. Refleksi yang dilakukan umumnya hanya berlangsung secara singkat sehingga peserta didik belum terbiasa mengungkapkan pendapat, menyampaikan pengalaman belajar, maupun mengevaluasi pemahaman yang telah diperoleh. Padahal, kegiatan refleksi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyadari apa yang telah dipelajari, menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Kegiatan refleksi menjadi semakin penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

(Khaerunisa, 2021). Melalui refleksi, peserta didik diajak untuk menilai kembali pengalaman belajar yang telah mereka alami, memahami makna nilai-nilai yang dipelajari, serta membiasakan diri menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong terbentuknya kesadaran, tanggung jawab, dan karakter yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Pancasila. Agar penerapan pendekatan VRP 3-F dapat berlangsung lebih optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah flipbook digital, yaitu media pembelajaran interaktif berbentuk buku digital yang memadukan teks, gambar, animasi, dan tampilan visual yang menarik. Penggunaan flipbook digital diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak, meningkatkan perhatian selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penerapan pendekatan VRP 3-F berbantuan flipbook digital diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2, terutama dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, membiasakan kegiatan refleksi selama proses pembelajaran, memperkuat pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni apakah terdapat pengaruh pendekatan VRP 3-F berbantuan flipbook digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN

Banyuajuh 2?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan pendekatan VRP 3-F berbantuan flipbook digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Banyuajuh 2.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

#### **1. Manfaat secara teoritis**

Penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan fokus, keaktifan, serta hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengatasi berbagai kendala pembelajaran melalui pemilihan dan penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta pengetahuan peneliti dalam menerapkan pendekatan pembelajaran dan media digital pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media digital sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

### 1.5 Batasan Penelitian

Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini agar permasalahan yang dibahas pada penelitian ini jelas dan terarah maka, diperlukan adanya pembatasan penelitian berikut ini:

1. Penelitian ini hanya untuk siswa kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2.
2. Pengaruh pendekatan VRP 3-F berbantuan flipbook digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Banyuajuh 2.
3. Materi yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini yaitu materi keberagaman sosial dan budaya.

### 1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian untuk menghindari perbedaan pengertian.

Definisi istilah dalam penelitian berikut ini.

#### 1. Pendekatan Value Reflective Pedagogy (VRP-3F)

*Value Reflective Pedagogy* (VRP-3F) adalah pendekatan pembelajaran karakter yang menjadikan nilai dan refleksi sebagai pilar utama. Pendekatan ini memandu siswa mengalami pengalaman belajar secara utuh melalui tiga fase siklus berkesinambungan yaitu Feel, Find, dan Flow. Dalam operasionalnya, pendekatan ini didukung oleh model *Reflective Value Learning Model* (RVLM) yang memberikan panduan

langkah strategis bagi guru untuk mengintegrasikan pengalaman dan refleksi ke dalam proses pembelajaran.

## **2. Media Pembelajaran Flipbook Digital**

Media pembelajaran flipbook digital memiliki halaman serupa dengan buku cetak, namun dilengkapi dengan animasi, video, gambar, serta audio yang membedakannya dari buku cetak konvensional. Dengan fitur-fitur tersebut, flipbook digital mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi anak. Media ini dapat berfungsi sebagai sarana pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain itu, media pembelajaran flipbook digital sejalan dengan prinsip pembelajaran multisensori yang direkomendasikan untuk anak penyandang disabilitas fisik. Hal ini dikarenakan media tersebut mengandung berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan animasi interaktif yang dapat merangsang lebih dari satu orang secara bersamaan. Prinsip individualisasi juga terpenuhi karena media flipbook digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa (Puspitasari & Wagino, 2020).

## **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan pola tingkah laku yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar adalah terbentuknya tingkah laku dalam hal perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, persepsi dan keterampilan hasil belajar. Hasil yang diperoleh yaitu dari hasil kegiatan pembelajaran berupa dalam bentuk penilaian. Dalam penelitian ini hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif,

yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami, menguasai, dan menerapkan materi Pendidikan Pancasila yang diukur melalui tes hasil belajar setelah diterapkannya pendekatan VRP 3F.

#### **4. Pendidikan Pancasila**

Dalam kurikulum merdeka 2022, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tuntutan utama yaitu untuk membentuk peserta didik yang berkarakter dan berakhlak mulia sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Materi yang terdapat di kelas IV dan yang akan digunakan yaitu “Keberagaman Sosial dan Budaya”. Capaian dalam pembelajaran ini yaitu siswa dapat mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT,RW, Desa atau Kelurahan, dan Kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.