BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan abad 21 mengharuskan adanya perubahan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi pada teknologi, globalisasi dan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif dan komunikatif sehingga diperlukan adaptasi dalam sistem pendidikan (Sofiani *et al*., 2025). Pendidikan Abad 21 berkaitan erat dengan perkembangan teknologi yang memudahkan berbagai informasi bisa diserap dengan mudah dimana saja dan kapan saja (Rahmadila *et al*., 2023). Walaupun memberikan kemajuan dalam ilmu pengetahuan, penggunaan teknologi perlu digunakan untuk meningkatkan dan menanamkan nilai-nilai pancasila (Sinaga, 2025). Salah satu cara membekali siswa dalam memahami dan menanamkan nilai-nilai pancasila adalah dengan pendidikan pancasila.

Pendidikan pancasila merupakan dasar serta pedoman dalam bersikap dan bertingkah laku sehingga seseorang mampu menjalani kehidupan bermasyarakat dan bernegara sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Sulianti *et al*., 2020). Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang berperan penting dalam membentuk dan menanamkan nilai-nilai pancasila pada diri siswa (Putri *et al*., 2023). Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana utama dalam membentuk karakter dan kesadaran siswa melalui penanaman nilai-nilai pancasila yang dijadikan sebagai pedoman moral dalam kehidupan sehari-hari (Ira *et al*., 2024). Salah satu nilai penting dalam pendidikan karakter yang ditanamkan dalam Pendidikan Pancasila ini adalah gotong royong yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia.

Kemudian secara definisi, gotong royong adalah nilai yang telah lama hidup dalam masyarakat Indonesia yang menggambarkan semangat untuk saling membantu, peduli dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama dalam menciptakan kehidupan sosial yang rukun dan harmonis (Akmaliani, 2025). Gotong royong juga diartikan sebagai bentuk kegiatan yang didalamnya melibatkan kerjasama, empati, saling tolong menolong dan adanya rasa

tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama (Rahayu *et al*., 2024). Oleh karena itu, pemahaman tentang gotong royong perlu ditanamkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengalami langsung praktik gotong royong sehingga nilai gotong royong tumbuh bukan hanya sebagai konsep tetapi sebagai sikap dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ikromah *et al*., (2024) yang menyatakan bahwa gotong royong bermanfaat dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan kerja sama dan kepedulian antar siswa sehingga suasana belajar menjadi nyaman, harmonis, dan efektif yang berdampak positif bagi perkembangan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, karakter gotong royong perlu dimiliki oleh setiap siswa karena aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama membuat pekerjaan menjadi mudah untuk diselesaikan serta melalui kebiasaan bekerja dalam kelompok, siswa belajar menghargai orang lain dan memahami pentingnya kebersamaan dalam mencapai tujuan bersama (Tarisa *et al*., 2024). Oleh karena itu, pemahaman konsep dan penanaman karakter gotong royong pada siswa merupakan hal yang sangat penting untuk membentuk sikap sosial dan kepribadian siswa sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat.

Pemahaman konsep gotong royong dikatakan berada pada kondisi ideal apabila siswa tidak hanya memahami maknanya secara teoritis saja, tetapi siswa mampu menerapkan secara konsisten apa yang dipahami dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari (Halimah *et al*., 2025). Sebagai contoh, ketika siswa memahami makna dari sebuah kerjasama, mereka akan lebih mudah untuk membantu teman yang sedang kesulitan dan mampu bekerjasama dengan baik saat kerja kelompok karena itu merupakan tanggungjawabnya. Oleh karena itu gotong royong ini menjadi fondasi penting dalam membangun rasa persatuan, toleransi dan saling menghargai perbedaan.

Namun pada kenyataannya, pemahaman konsep gotong royong siswa kelas V di SD Negeri 1 Citangtu masih tergolong rendah dan memprihatinkan. Hal tersebut di pertegas dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan

di SD Negeri 1 Citangtu pada tanggal 26 – 27 November 2025. Berdasarkan data mengenai indikator pemahaman konsep gotong royong, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Observasi Berdasarkan Indikator Pemahaman Konsep Gotong Royong

No	Indikator	Persentase Perindikator	Kategori
1	Menafsirkan makna gotong royong	25%	Sangat Rendah
2	Mencontohkan kegiatan gotong royong	27%	Sangat Rendah
3	Mengklasifikasikan perilaku gotong royong	31%	Sangat Rendah
4	Merangkum nilai dan peran gotong royong	36%	Rendah
5	Menyimpulkan apa yang dimaksud dengan gotong royong	34%	Rendah
6	Membandingkan perilaku gotong royong dengan sikap individualisme dalam kehidupan	33%	Sangat Rendah
7	Menjelaskan gotong royong sebagai ciri khas bangsa Indonesia	28%	Sangat Rendah
Rata-Rata		**31%**	**Sangat Rendah**

Berdasarkan tabel 1.1, tingkat pemahaman konsep gotong royong siswa kelas V di SD Negeri 1 Citangtu termasuk dalam kategori sangat rendah dengan rata-rata hanya mencapai 31%. Hal tersebut terlihat dari indikator pertama menafsirkan makna gotong royong yang berada pada persentase 25% karena siswa belum mampu menjelaskan arti gotong royong dengan kata-katanya sendiri. Selain itu, siswa belum mampu memberikan contoh perilaku gotong royong dalam kehidupan sehari-hari, sehingga indikator ini berada pada 27%. Pada indikator mengklasifikasikan perilaku gotong royong, siswa keliru dalam membedakan kegiatan gotong royong berdasarkan pada ruang lingkup perilaku gotong royong dan perilaku gotong royong berdasarkan pada bentuk kegiatannya, hal tersebut tercermin dari persentase 31% yang menunjukan kemampuan analitis siswa masih rendah.

Indikator keempat yaitu merangkum nilai dan peran gotong royong memperoleh persentase sebesar 36% karena sebagian siswa hanya mampu menyebutkan nilai dasar seperti kebersamaan dan tolong menolong, tanpa menjelaskan perannya dalam kehidupan sehari-hari. Saat siswa diminta menyimpulkan pengertian gotong royong, siswa mulai bisa merumuskan pengertian sederhana meskipun masih bergantung pada hafalan dengan persentase sebesar 34%. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan perilaku gotong royong dan sikap individualisme karena belum memahami perbedaan antara kepentingan bersama dengan kepentingan pribadi, sehingga indikator ini hanya mencapai 33%. Ketika mempelajari gotong royong sebagai ciri khas bangsa Indonesia, banyak siswa kurang fokus dan tidak mampu menjelaskan gotong royong sebagai ciri khas bangsa Indonesia dan tidak mampu menjelaskan manfaat mempelajari gotong royong sebagai ciri khas bangsa Indonesia, sehingga hasilnya hanya 28%. Rendahnya pemahaman ini berdampak pada hasil belajar Pendidikan Pancasila, dimana 56% siswa mendapat nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, perlu diketahui penyebab rendahnya pemahaman konsep gotong royong pada siswa.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep gotong royong pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Citangtu adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada penggunaan buku pegangan saja. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada wali kelas V di SD Negeri 1 Citangtu yang menyatakan bahwa *"Pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi gotong royong masih banyak dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku pegangan guru dan siswa sebagai acuan utama. Media tambahan jarang saya gunakan karena keterbatasan sarana dan waktu, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran"*. Hasil wawancara tersebut menunjukan bahwa rendahnya pemahaman konsep gotong royong siswa kelas V di SD Negeri 1 Citangtu disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan tidak adanya media yang memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran. Maka dari itu salah satu

inovasi yang ditawarkan oleh peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana belajar yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara siswa dan materi yang dipelajari melalui berbagai bentuk seperti permainan berbasis edukasi, website, simulasi dan video animasi (Faturrokhman, 2025). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andini *et al*, (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran karena siswa dituntut untuk merespons dan berinteraksi dengan materi pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan materi. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif yang menjadi solusi dari berbagai permasalahan di atas adalah *QUICAGO* yang merupakan gabungan dari tiga website yaitu *quiz.zep*, *canva*, dan *google site* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong siswa dan membantu siswa mempraktikan gotong royong dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Quiz.zep adalah media digital berbasis permainan yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi terasa lebih menarik dan menyenangkan yang di dalamnya memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman konsep (Husen *et al*, 2025). Oleh karena itu *quiz.zep* digunakan sebagai media penguatan pemahaman konsep gotong royong yang bersifat interaktif dimana siswa menjawab kuis dalam bentuk permainan. Sementara itu *canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis web untuk mendesain dan merancang berbagai fitur yang memungkinkan guru dalam membuat materi pelajaran yang menarik secara visual seperti poster, video dan infografik (Cheresentia *et al*., 2025). Oleh karena itu *canva* digunakan sebagai media desain untuk merancang materi terkait gotong royong.

Adapun *google site* merupakan platform yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif yang dapat

meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dimana *google site* ini digunakan sebagai rumah utama pembelajaran, yang berarti didalamnya termuat tampilan utama, beranda, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, lembar kerja siswa, evaluasi, referensi, dan profil penulis (Fitroh *et al*., 2025). Oleh karena itu penggabungan 3 website berupa *quiz.zep*, *canva* dan *google site* menjadi satu kesatuan yang menarik untuk dikembangkan karena bisa menghasilkan bahan ajar dalam bentuk visual, interaktif secara pengalaman dan kuat dalam penyampaian konsep.

Meski demikian, guru kelas V di SD Negeri 1 Citangtu belum pernah menggunakan *QUICAGO* dalam proses kegiatan belajar mengajarnya, hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa "saya belum pernah menggunakan *QUICAGO* dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena saya belum terlatih untuk mengoperasikan platform digital yang beragam sehingga waktu yang seharusnya saya gunakan untuk mengajar justru habis untuk mengatasi kendala teknis". Oleh karena itu, dengan melihat berbagai keunggulan yang dimiliki oleh *QUICAGO* ini, maka perlu adanya upaya pengembangan media pembelajaran interaktif *QUICAGO* di sekolah agar membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka diketahui bahwa belum ada pengembangan media *QUICAGO* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong pada materi "aku dan lingkungan di sekitarku". Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui sebuah penelitian dengan judul ***"Pengembangan Media QUICAGO Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gotong Royong Siswa di SDN 1 Citangtu".***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep gotong royong pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Citangtu masih berada pada tingkat yang rendah dan membutuhkan perhatian serius dalam proses pembelajaran.
2. Siswa belum mampu menjelaskan arti dan memberikan contoh perilaku gotong royong.
3. Siswa keliru dalam membedakan kegiatan yang bersifat individual dan kegiatan yang melibatkan kerjasama.
4. Siswa hanya mampu menyebutkan nilai dasar seperti kerjasama dan tolong menolong, tanpa menjelaskan perannya dalam kehidupan sehari-hari.
5. Siswa mulai bisa merumuskan pengertian gotong royong secara sederhana, tetapi pemahaman mereka masih bergantung pada hafalan.
6. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan perilaku gotong royong dan sikap individualisme karena belum memahami perbedaan antara kepentingan bersama dengan kepentingan pribadi.
7. Siswa kurang fokus dan tidak mampu menghubungkan konsep gotong royong dengan nilai budaya dan identitas nasional.
8. Belum dikembangkannya media *QUICAGO* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara lebih mendalam dan terarah, peneliti perlu membatasi penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran interaktif *QUICAGO*. *QUICAGO* adalah gabungan dari tiga website berupa *quiz.zep*, *canva* dan *google site* di mana materi didesain menggunakan *canva*, *quiz.zep* digunakan sebagai penguatan pemahaman dalam bentuk kuis serta kegiatan gotong royong dan *google site* dijadikan sebagai rumah utama pembelajaran yang berarti di dalamnya termuat berbagai komponen pembelajaran hasil rancangan dari *canva* dan *quiz.zep*.

2. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif *QUICAGO* hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku dan Lingkungan di Sekitarku "Topik B: Gotong Royong di Lingkungan Sekitar".
3. Media pembelajaran interaktif *QUICAGO* hanya terbatas pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Citangtu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *QUICAGO* untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong pada materi aku dan lingkungan di sekitarku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 1 Citangtu?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif *QUICAGO* untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong pada materi aku dan lingkungan di sekitarku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 1 Citangtu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *QUICAGO* untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong pada materi aku dan lingkungan di sekitarku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 1 Citangtu yang layak.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *QUICAGO* untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong pada materi aku dan lingkungan di sekitarku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 1 Citangtu yang efektif.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berupa:

1. Media pembelajaran interaktif *QUICAGO* adalah sumber belajar tambahan bagi siswa kelas V untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aku dan lingkungan di sekitarku.
2. Media pembelajaran interaktif *QUICAGO* merupakan gabungan dari tiga website berupa *quiz.zep*, *canva* dan *google site* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong siswa dan membantu siswa mempraktikan gotong royong dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif *QUICAGO* ini dapat dijalankan melalui perangkat laptop dan handphone dengan mengakses tautan *google site* yang dibagikan.
3. Media pembelajaran interaktif *QUICAGO* dirancang dengan mengoptimalkan fitur yang tersedia di setiap website dengan *quiz.zep* yang digunakan sebagai media penguatan pemahaman yang bersifat interaktif dimana siswa menjawab kuis dalam bentuk permainan. *Canva* digunakan sebagai media desain untuk merancang materi terkait gotong royong. *Google site* digunakan sebagai rumah utama pembelajaran, yang berarti didalamnya termuat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, lembar kerja siswa, evaluasi pembelajaran, referensi, dan profil peneliti.

G. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan angin segar bagi semua kalangan yang ada dalam dunia pendidikan, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *QUICAGO* ini diharapkan dapat menghasilkan data empirik terbaru yang dapat memperkaya teori-teori ilmu pengetahuan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep

gotong royong serta menjadi rujukan bagi penelitian berikutnya yang mengkaji nilai-nilai karakter melalui media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi gotong royong dengan cara yang lebih menarik dan terstruktur. Guru dapat memanfaatkan kuis interaktif, materi visual, dan kegiatan diskusi kelompok yang membantu guru memahami gaya belajar siswa karena setiap fitur, seperti kuis atau projek *canva*, memberikan gambaran tentang bagaimana siswa merespons materi. Selain itu, *QUICAGO* bisa dijadikan sebagai sarana refleksi untuk melihat bagian mana dari pembelajaran yang sudah efektif dan mana yang perlu diperbaiki.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Media ini juga menunjukkan bahwa sekolah mampu mengadopsi teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar, sekaligus memperkaya lingkungan belajar yang mendukung nilai-nilai Pancasila.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka kesempatan untuk melakukan analisis yang mendalam terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran nilai-nilai sosial seperti gotong royong. Peneliti dapat mengamati bagaimana integrasi tiga website berbeda mempengaruhi pemahaman konsep siswa dan sikap gotong royong siswa. Media ini memberi ruang bagi peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran baru yang berbasis digital dan berfokus pada penguatan karakter. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk inovasi lanjutan, baik dalam bentuk pengembangan fitur baru maupun adaptasi media untuk mata pelajaran atau jenjang lain.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan *QUICAGO* untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif *QUICAGO* dirancang dengan asumsi mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep gotong royong melalui pengalaman belajar yang menarik dan terstruktur.
2. Media pembelajaran interaktif *QUICAGO* dirancang dengan asumsi bahwa pembelajaran bisa berlangsung di dalam kelas maupun dilakukan di luar kelas secara daring, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan harus mudah di akses kapan pun dan di berbagai perangkat manapun.