BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi spiritual, intelektual, akhlak, dan keterampilannya secara menyeluruh (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan juga dapat dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang bertujuan meneruskan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dari generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya melalui berbagai bentuk pengajaran dan pelatihan (Adzkiya et al., 2020). Selain itu, pendidikan berperan sebagai proses pendewasaan manusia yang terlihat dari perubahan perilaku, pengetahuan, serta kesadaran diri siswa (Wulansari et al., 2025). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa agar mampu hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang ideal dan terencana agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran yang ideal merupakan proses pembelajaran yang tidak hanya mencapai tujuan akademik secara efektif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran ideal ditandai oleh keterlibatan aktif siswa, suasana belajar yang menyenangkan, dan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif yang didukung oleh guru yang berkualitas dalam merancang strategi pembelajaran (Yanti et al., 2025). Pada konteks pendidikan anak, pembelajaran ideal seharusnya berfokus pada pendekatan bermain yang mampu memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara holistik, meskipun kenyataannya masih banyak sekolah yang belum mampu menerapkan pendekatan ini secara maksimal (Abdillah et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran yang ideal harus sesuai dengan kriteria praktis, teknis, dan biaya serta mampu mendukung penyajian materi pembelajaran secara jelas dan efektif (Tanggur et al., 2022). Pembelajaran yang ideal tidak hanya berfokus

pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai moral siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan tersebut, khususnya dalam pembentukan karakter dan nilai moral siswa, adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang penting sebagai penguatan nilai kebangsaan karena melalui pembelajaran ini siswa diharapkan tidak hanya mengenali teori Pancasila, tetapi juga memahami nilai-nilai dasar yang menjadi fondasi moral bangsa Indonesia dalam menghadapi dinamika globalisasi dan perubahan zaman (Mulyanto et al., 2023). Pendidikan Pancasila di sekolah bertujuan untuk membentuk karakter siswa dengan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila sehingga siswa mampu menghargai keberagaman, menanamkan rasa cinta tanah air, dan memahami hak serta kewajibannya sebagai warga negara (Fierna et al., 2023). Pendidikan Pancasila berperan dalam pembangunan karakter siswa yang cerdas, kritis, dan berakhlak mulia sesuai nilai-nilai luhur bangsa (Finka et al., 2021). Nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila diwujudkan dalam aturan dan pedoman perilaku yang mengatur kehidupan bermasyarakat. Aturan dan pedoman tersebut dikenal sebagai norma.

Norma merupakan aturan atau pedoman yang diakui dan diterima dalam masyarakat yang mengatur perilaku individu atau kelompok agar tercipta kehidupan sosial yang tertib dan teratur, mencakup aspek moral, agama, hukum, dan adat istiadat (Yahya, 2024). Norma memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku sosial siswa karena melalui sosialisasi norma, siswa tidak hanya memahami aturan yang berlaku namun juga menginternalisasikan nilai-nilai etika dan moral (Yohana et al., 2024). Pembelajaran norma dalam konteks pendidikan, seperti Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, membantu siswa memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan pedoman perilaku yang diharapkan di masyarakat (Suyatno et al., 2022). Pada lingkungan sekolah, penerapan norma kesopanan meningkatkan kesadaran siswa untuk saling menghormati dan berperilaku positif, sehingga menciptakan suasana belajar yang aman, inklusif, dan harmonis (Pratiwi et al.,

2024). Penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari menuntut adanya pemahaman yang baik terhadap konsep yang dipelajari. Pemahaman konsep menjadi landasan penting bagi siswa dalam memahami, menafsirkan, dan menerapkan nilai serta aturan yang berlaku.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa untuk memahami ide dasar suatu materi pembelajaran secara kritis dan logis, yang memungkinkan mereka menerapkannya dalam memecahkan masalah dan situasi nyata (Martiasari, 2021). Pemahaman konsep merupakan keterampilan kognitif penting dalam proses belajar mengajar karena memungkinkan siswa untuk menangkap arti suatu ide secara menyeluruh, menjelaskan hubungan antar konsep, dan memprediksi hasil ketika konsep itu diaplikasikan dalam situasi yang berbeda (Suryaningsih et al., 2024). Selain itu, pembelajaran yang kontekstual, seperti berbasis proyek, dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata sehingga pemahaman mereka menjadi lebih utuh serta mendukung pengembangan karakter sesuai profil pelajar Pancasila (Gunawan, 2023).

Pemahaman konsep memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi karena mampu memahami, menghubungkan, dan menerapkan materi yang dipelajari dalam berbagai situasi pembelajaran secara tepat dan bermakna. Sebaliknya, rendahnya pemahaman konsep dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas maupun menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Rahmadhani et al., (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Tampubolon et al., (2024) menunjukkan adanya hubungan positif antara kemampuan pemahaman konsep dengan hasil belajar aspek kognitif siswa. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman konsep menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal dan berkelanjutan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, permasalahan serupa juga terlihat dari capaian hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan. Temuan ini memperkuat pernyataan guru bahwa sebagian siswa masih kesulitan memahami makna setiap sila Pancasila secara utuh. Untuk memperjelas kondisi tersebut, berikut disajikan data hasil ulangan harian siswa:

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Siswa Kelas V

Kelas	Jumlah Siswa	>KKTP	%	<KKTP	%
V A	36	11	30%	25	70%
V B	34	12	34%	22	66%

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Pada kelas V A, dari 36 siswa hanya 11 siswa atau 30% yang mencapai KKTP, sedangkan 25 siswa atau 70% masih berada di bawah KKTP. Kondisi serupa juga terlihat pada kelas V B, di mana dari 34 siswa hanya 12 siswa atau 34% yang mencapai KKTP, sementara 22 siswa atau 66% belum memenuhi KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kedua kelas belum memahami materi secara optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga membuat siswa mudah mengalami kejenuhan belajar dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali disampaikan secara ekspositoridengan metode ceramah dan mencatat, sehingga siswa kurang aktif, kurang terlibat, dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep norma yang seharusnya dipahami melalui contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran ekspositori merupakan pendekatan pembelajaran tradisional yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar dimana siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif (Nurgiansah,

2022). Namun, dari perspektif pedagogik, pembelajaran ekspositoricenderung kurang mengembangkan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa, jika tidak dikombinasikan dengan strategi inovatif lainnya (Fahrudin et al., 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Media yang dapat menjadi alternatif solusi adalah *Educaplay*, yaitu *platform* pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, vidio interakti, teka-teki*, matching games*, dan simulasi sederhana. Melalui penyajian multimedia yang variatif dan berbasis permainan, *Educaplay* diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa, mempermudah mereka memahami materi secara lebih mendalam, serta meningkatkan capaian hasil belajar, khususnya dalam pemahaman konsep norma dalam kehidupan sehari-hari.

Educaplay merupakan aplikasi interaktif yang memungkinkan guru membuat berbagai soal pembelajaran secara lebih menarik sehingga dapat mendukung proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Dianita et al., 2024). *Educaplay* adalah *platform* pembelajaran daring yang menyediakan beragam fitur dan aktivitas interaktif untuk mendukung proses belajar secara lebih menarik dan efektif (Suryaningsih et al ., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian materi, tetapi juga memberikan berbagai manfaat dalam menunjang proses belajar siswa.

Penggunaan media *Educaplay* membantu guru dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas karena waktu dan ruang belajar dapat dimanfaatkan lebih efektif, sementara fitur interaktifnya mempermudah guru mengevaluasi pemahaman siswa sekaligus meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar sebagai salah satu keunggulan utama media ini (Wardani et al., 2025). Penggunaan media *Educaplay* terbukti dapat membantu siswa memahami materi mengenai interaksi budaya pada masa kerajaan-kerajaan di Nusantara secara lebih efektif (Printahayu et al., 2025). Selain itu, *Educaplay* memberikan manfaat dalam bidang pendidikan karena

memiliki efektivitas tinggi dalam berbagai metode pembelajaran, serta menawarkan karakteristik yang fleksibel, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa (Khoirunnisa et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum memanfaatkan platform pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Educaplay*. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan mengenai pemanfaatan platform tersebut serta belum adanya pengalaman maupun pelatihan khusus untuk menggunakan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penggunaan media interaktif masih menjadi hal baru bagi guru maupun siswa di kelas tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk mengetahui lebih jauh apakah penggunaan media *Educaplay* memiliki dampak terhadap pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Educaplay* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih berada di bawah standar yang ditetapkan.
2. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh pendekatan ekspositoriyang kurang melibatkan keaktifan siswa. Karena penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kreatif menyebabkan siswa mudah merasa bosan serta menurunkan motivasi belajar.
3. Guru menyatakan bahwa siswa belum pernah dikenalkan pada penggunaan platform pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti *Educaplay*, dalam proses pembelajaran.

4. Belum diketahui secara jelas apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* memberikan dampak terhadap pemahaman konsep siswa

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran gambar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah yang menjadi sasaran penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang mendapatkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media pembelajaran gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kuningan?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep antara siswa yang mendapatkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media pembelajaran gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kuningan?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang mendapatkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media pembelajaran gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kuningan.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan peningkatan pemahaman konsep antar siswa yang mendapatkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media pembelajaran gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kuningan.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melaksanakan proses penelitian ini, diharapkan dapat membawa manfaat dalam dunia pendidikan, adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Dari Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan serta menumbuhkan kreativitas pendidik dan siswa dalam menggunakan dan menerapkan media *Educaplay* sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam peningkatan pemahaman konsep siswa dan optimalisasi pemanfaatan media *Educaplay* sebagai penunjang pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, efektivitas serta mempermudah siswa memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.

   b. Bagi Guru

      Memberikan masukan kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa..

   c. Bagi Sekolah

      Memberikan masukan khususnya kepada guru untuk menerapkan media saat pembelajaran, agar mempermudah dalam menyampaikan materi sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran.