

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki abad ke-21 yang ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) akan membawa dampak perubahan di seluruh sendi-sendi kehidupan manusia, mulai dari pekerjaan, cara berinteraksi, kehidupan sosial maupun pendidikan. Sutianah (2021) menyebutkan bahwa pada abad ke-21 merupakan abad pengetahuan yang ditandai dengan banyaknya informasi yang tersebar dan teknologi yang berkembang. Bangsa-bangsa atau negara yang tidak mampu mengikuti perubahan dari kemajuan teknologi akan senantiasa mengalami kemunduran atau ketertinggalan. Upaya yang dapat dilakukan sebuah negara untuk menghadapi perubahan di abad-21 adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui pendidikan.

Perlu diketahui, proses pendidikan di abad 21 memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran siswa pada masa sebelum abad ini. Menurut Prensky (dalam Alam, 2019:63) generasi yang terlahir di era digital merupakan *digital native* (lahir tahun 1994-sekarang). Dalam hal ini, generasi *digital native* yaitu generasi yang lahir, tumbuh dan besar di lingkungan era digital. Sebagai generasi yang tumbuh dan besar dengan teknologi, maka peserta didik yang tergolong generasi *digital native* ini perlu dibekali berbagai kecakapan atau keterampilan agar menjadi manusia yang unggul dalam menghadapi peluang dan tantangan kehidupan global. Adapun kecakapan atau keterampilan yang dimaksud yaitu meliputi 4C: *Critical Thinking* (kemampuan untuk berpikir rasional dan jernih), *Communication* (kemampuan menyampaikan informasi, baik lisan atau tulisan), *Collaboration*

(kemampuan untuk bekerja sama), dan *Creative* (kemampuan untuk menghasilkan hal baru, baik itu produk, konsep maupun gagasan) (P21, 2015)

Dalam pendidikan di Indonesia, keempat kecakapan tersebut harus ditanamkan dengan tetap memegang teguh nilai-nilai karakter bangsa yaitu Pancasila. Pancasila di Indonesia berkedudukan sebagai dasar negara dan ideologi bangsa. Pancasila sebagai dasar negara diartikan sebagai *staat fundamental norm* (norma dasar) yaitu sumber dari segala sumber hukum. Sedangkan Pancasila sebagai ideologi bangsa diartikan sebagai pandangan hidup (*way to life*) yang menjadi pedoman segala tindakan untuk mewujudkan cita-cita bersama. Ideologi dalam suatu negara dikembangkan berdasarkan sistem filsafat yang dianut oleh bangsanya. Sedangkan, pendidikan yang diselenggarakan di sebuah negara merupakan cara negara dalam mewariskan nilai-nilai filsafat itu (Semadi, 2019). Artinya, pendidikan di Indonesia tidak hanya diperuntukkan sebagai proses transfer ilmu semata, tetapi juga merupakan sarana penanaman dan pewarisan nilai-nilai sosial-budaya. Sujana, dkk (2020) menyebutkan PKn merupakan media penanaman *civic virtue* pada peserta didik. Oleh karena itu, Pancasila yang bersumber dari nilai-nilai budaya yang religius dan *arif* haruslah turut dihadirkan dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik yaitu melalui Pendidikan Pancasila. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan muatan wajib pada setiap jenjang Pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hadirnya kurikulum merdeka tidak hanya membentuk siswa yang cerdas, melainkan juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila,

dengan enam ciri utama yaitu: bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global (Kemendikbud, 2022). Secara umum, tujuan pendidikan Pancasila memiliki basis pedagogis yang sama dengan mata pelajaran PPKn, yaitu menciptakan warga negara yang cerdas dan baik (*smart dan good citizenship*) sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Terjadinya penggantian nomenklatur dari PPKn menjadi Pendidikan Pancasila adalah untuk memberikan penekanan bahwa Pancasila merupakan landasan berpikir dari bangsa Indonesia sekaligus mewujudkan bagian dari profil pelajar Pancasila, yang pembelajarannya tidak hanya berbasis teori tetapi juga nilai-nilainya mampu diimplementasikan di kehidupan nyata (Pusdatin BPIP, 2021).

Di abad ke-21 yang dikenal sebagai era keterbukaan atau era globalisasi membuat Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi peluang dan tantangan di kehidupan global. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah semestinya dilakukan secara optimal dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sebagai generasi *digital native*. Dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi yang ada maka sudah semestinya guru-guru bisa memanfaatkan kemajuan tersebut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam peraturan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat (2), salah satu kewajiban seorang guru adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebutkan bahwa guru

harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dengan demikian seiring pesatnya perkembangan teknologi, maka guru-guru Pendidikan Pancasila harus mampu memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai karakteristik peserta didiknya yaitu *digital native*.

Di era modern seperti ini, sumber belajar Pendidikan Pancasila tidak hanya terdapat pada guru maupun buku paket saja, tetapi juga melalui media belajar inovatif dan menarik lainnya yang dapat diakses melalui internet. Menurut Munir (2017) menuturkan bahwa pembelajaran digital (*digital learning*) merupakan sistem yang mampu memfasilitasi pelajar untuk belajar lebih luas dan bervariasi, yang pembelajarannya tidak hanya dalam bentuk verbal tetapi pula dalam bentuk teks, *audio-visual* dan gambar. Jika kita cermati dengan seksama di era digital saat ini sudah banyak berkembang media pembelajaran inovatif dari *platform digital* yang bisa menjadi sumber informasi dalam menunjang proses pembelajaran, seperti youtube, buku digital, *games online*, instagram dan lain sebagainya.

Mengingat Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang penting ditanamkan pada generasi muda di Indonesia, maka sudah menjadi tuntutan bagi guru untuk bisa melaksanakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila secara maksimal dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dilapangan kerap menghadapi berbagai tantangan, baik itu terkait ketersediaan buku ajar siswa yang masih kurang, guru kurang optimal dalam memanfaatkan beragam teknologi yang ada dan juga implementasi nilai-nilai Pancasila belum mampu diterapkan oleh remaja di Bali.

Ketersediaan buku siswa (buku paket) merupakan permasalahan yang kerap dirasakan di beberapa sekolah di Indonesia. Permasalahan tersebut juga dirasakan

di SMK Negeri 2 Tabanan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, tampak beberapa kelas masih kekurangan buku paket siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan ini disiasati sekolah dengan membagikan setiap satu buku paket digunakan bersama-sama oleh dua orang siswa. Sejatinya, kegunaan dari buku paket adalah sebagai alat/pedoman dalam proses pembelajaran baik bagi tenaga pendidik maupun siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Mutaal, 2016:6). Namun, permasalahan ini tentunya dapat menghambat proses belajar bagi peserta didik, siswa tidak dapat mempelajari buku paket secara optimal karena buku tersebut hanya dapat dibawa oleh salah seorang siswa saja atau dibawa secara bergantian.

Selain masalah ketersediaan buku ajar, cara mengajar guru juga dapat mempengaruhi minat siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Walaupun Pendidikan Pancasila merupakan muatan wajib yang diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, jika tidak diimbangi dengan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka pembelajaran ini akan berjalan sia-sia. Alhasil, masyarakat maupun siswa dapat beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan, kurang menarik dan tidak menyenangkan. Mata pelajaran dapat dinilai menarik atau tidak tergantung dari dua hal, yaitu minat siswa itu sendiri dan juga cara guru ketika mengajar.

Di abad ke 21 ini seorang guru harus bisa memanfaatkan beragam teknologi yang ada secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran. Terkadang pendidik yang kurang kreatif dalam mengajar akan cenderung merasa puas dengan hanya memanfaatkan satu atau dua teknologi sehingga terkesan monoton. Namun sayangnya perasaan puas dari guru terkadang tidak berbanding lurus dengan

perasaan siswa yang merasa kurang termotivasi dan cepat bosan saat belajar. Berdasarkan hasil Survei Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) menyatakan hanya 40% dari total guru yang ada di Indonesia mampu menguasai teknologi, sedangkan sebesar 60% guru dianggap “gagap” dalam menguasai teknologi. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 2 Tabanan tampak beberapa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Contohnya, guru telah memanfaatkan HP untuk menyebarkan LKPD pada siswa, namun sayangnya saat menjelaskan materi ajar guru tersebut masih menggunakan metode ceramah. Disisi lain, terdapat guru yang telah memanfaatkan teknologi berupa modul digital, namun dalam modul tersebut hanya berisi tulisan-tulisan tanpa ada gambar-gambar pendukung untuk memudahkan memahami materi. Jadi, fakta dilapangan menggambarkan bahwa beberapa guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan beragam teknologi yang ada. Apalagi jika nantinya pembelajaran dilakukan pada siswa kelas X yang masih mengalami fase transisi dari jenjang SMP ke SMA/SMK. Menurut penelitian Sari (2020) menyebutkan terdapat pengaruh antara penyesuaian diri terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang tidak mampu menyesuaikan diri akan cenderung kesulitan dalam belajar. Oleh karena itu, siswa yang mengalami fase transisi ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk membiasakan mereka dengan pola pembelajaran di SMA/SMK. Jadi, pada dasarnya pembelajaran di abad 21 menuntut guru agar bisa memanfaatkan beragam teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Ketika guru Pendidikan Pancasila tidak mampu melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan generasi *digital native* maka tujuan pembelajaran akan sulit untuk tercapai. Artinya ketidakmampuan guru memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna pada Pendidikan Pancasila akan mempengaruhi bagaimana kemampuan para remaja dalam melaksanakan nilai-nilai Pancasila di kehidupan Global. Di Era globalisasi seperti sekarang ini, implementasi nilai-nilai Pancasila di Bali kerap mengalami *deviasi* (penyimpangan). Apalagi Bali merupakan destinasi wisata dunia sehingga para remaja rentan untuk terpengaruh budaya luar yang tidak sesuai dengan Pancasila. Contohnya, Aryanta (2022) mengungkapkan remaja asal Kecamatan Baturiti, Tabanan ditangkap karena telah mencuri uang amal (*sesari*) di 40 lokasi kawasan Badung dan Tabanan. Aryawan (2021) mengungkapkan 10 pelajar tertangkap saat melakukan balap liar di Bypass Ir Soekarno, Tabanan, Bali. Tabelak (2022) mengungkapkan remaja asal Tabanan ditangkap Polres Badung karena menjadi pengedar narkoba jensi sabhu. Nugroho (2021) mengungkapkan bahwa pelajar di Kintamani, Bali nekat mencuri uang tunai sebesar Rp. 10,6 juta dengan motif agar bisa berfoya-foya, membeli miras, dan mentraktir teman-temannya. Tabelak (2022) mengungkapkan bahwa Polres Kota Denpasar berhasil mengamankan sembilan pelajar yang melakukan balap liar di kawasan Gatsu Barat Denpasar. Jika perilaku-prilaku yang mencerminkan penyimpangan Pancasila ini terus dibiarkan maka lambat laun negara akan mengalami kekacauan (*chaos*). Oleh karena itu, sudah seyogyanya Pendidikan Pancasila dapat diajarkan secara optimal kepada siswa yang disesuaikan dengan pola pembelajaran di abad-21.

Untuk itulah, di abad ke-21 ini guru Pendidikan Pancasila diharapkan mampu mempergunakan media pembelajaran berbasis *digital* dalam menciptakan pembelajaran Pancasila yang lebih optimal. Contohnya berupa penggunaan modul digital dalam menunjang pembelajaran. Menurut Prastowo (dalam Triyono, 2021:41) mendefinisikan modul sebagai bahan ajar yang disusun secara sistematis sehingga dapat menuntun peserta didik mempelajari materi secara mandiri dengan ataupun tanpa guru. Modul digital dengan basis 3D *flipbook* merupakan modul yang dapat diakses oleh siapa saja dengan mudah melalui *smartphone* atau PC dengan bantuan internet. Modul digital ini merupakan multimedia pembelajaran karena tidak hanya tersusun dari teks/bacaan saja, melainkan juga akan tersusun gambar, foto, video, animasi, maupun games dalam bentuk program perangkat lunak komputer. Penggunaan modul digital dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat berjalan dengan optimal.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian riset dan pengembangan yang dituangkan kedalam bentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X di SMK Negeri 2 Tabanan”. Adapun tema atau pokok bahasan yang digunakan pada modul digital yaitu tema peluang dan tantangan penerapan Pancasila dalam kehidupan global.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah yang dapat disusun, sebagai berikut:

1. Ketersediaan buku pelajaran siswa (buku paket) di SMK Negeri 2 Tabanan masih terbatas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 24

Agustus 2022, tampak beberapa kelas masih kekurangan buku paket siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan ini disiasati sekolah dengan membagikan setiap satu buku paket digunakan bersama-sama oleh dua orang siswa. Sejatinya, kegunaan dari buku paket adalah sebagai alat/pedoman dalam proses pembelajaran baik bagi tenaga pendidik maupun siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Mutaal, 2016). Namun, permasalahan ini tentunya dapat menghambat proses belajar bagi peserta didik, siswa tidak dapat mempelajari buku paket secara optimal karena buku tersebut hanya dapat dibawa oleh salah seorang siswa saja atau dibawa secara bergantian.

2. Guru kurang optimal dalam memanfaatkan beragam teknologi yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Terkadang pendidik yang kurang kreatif dalam mengajar akan cenderung merasa puas dengan hanya memanfaatkan satu atau dua teknologi sehingga terkesan monoton. Namun sayangnya perasaan puas dari guru terkadang tidak berbanding lurus dengan perasaan siswa yang merasa kurang termotivasi dan cepat bosan saat belajar. Berdasarkan hasil Survei Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) menyatakan hanya 40% dari total guru yang ada di Indonesia mampu menguasai teknologi, sedangkan sebesar 60% guru dianggap “gagap” dalam menguasai teknologi. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 2 Tabanan tampak bahwa beberapa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Contohnya, guru telah memanfaatkan HP untuk menyebarkan LKPD pada siswa, namun saat

menjelaskan materi guru tersebut masih menggunakan metode ceramah. Disisi lain, ada guru telah memanfaatkan teknologi berupa modul digital untuk menyampaikan materi, namun dalam modul tersebut hanya berisi tulisan-tulisan tanpa ada gambar-gambar pendukung untuk memudahkan memahami materi. Jadi, fakta dilapangan menggambarkan bahwa beberapa guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan beragam teknologi yang ada. Apalagi jika nantinya pembelajaran dilakukan pada siswa kelas X yang masih mangalami fase transisi dari jenjang SMP ke SMA/SMK. Menurut penelitian Sari (2020) menyebutkan terdapat pengaruh antara penyesuaian diri terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang tidak mampu menyesuaikan diri akan cenderung kesulitan dalam belajar.

3. Implementasi nilai-nilai Pancasila yang belum mampu secara maksimal diterapkan oleh remaja di Bali. Ketika guru Pendidikan Pancasila tidak mampu melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan generasi *digital native* maka tujuan pembelajaran akan sulit untuk tercapai. Artinya, ketidakmampuan guru memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna pada Pendidikan Pancasila akan mempengaruhi bagaimana kemampuan para remaja dalam melaksanakan nilai-nilai Pancasila di kehidupan Global. Di Era globalisasi seperti sekarang ini, implementasi nilai-nilai Pancasila di Bali kerap mengalami *deviasi* (penyimpangan). Apalagi Bali merupakan destinasi wisata dunia sehingga para remaja rentan untuk terpengaruh budaya luar yang tidak sesuai dengan Pancasila. Contohnya, Aryanta (2022) mengungkapkan remaja asal Kecamatan Baturiti, Tabanan ditangkap karena telah mencuri

uang amal (*sesari*) di 40 lokasi kawasan Badung dan Tabanan. Aryawan (2021) mengungkapkan 10 pelajar tertangkap saat melakukan balap liar di Bypass Ir Soekarno, Tabanan, Bali. Tabelak (2022) mengungkapkan remaja asal Tabanan ditangkap Polres Badung karena menjadi pengedar narkoba jenis sabhu. Nugroho (2021) mengungkapkan bahwa pelajar di Kintamani, Bali nekat mencuri uang tunai sebesar Rp. 10,6 juta dengan motif agar bisa berfoya-foya, membeli miras, dan mentraktir teman-temannya. Tabelak (2022) mengungkapkan bahwa Polres Kota Denpasar berhasil mengamankan sembilan pelajar yang melakukan balap liar di kawasan Gatsu Barat Denpasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mencegah terjadinya pembahasan yang meluas dan penelitian yang dilakukan tetap berfokus pada permasalahan yang ada, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian menjadi pengembangan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X di SMK Negeri 2 Tabanan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Bagaimana pengembangan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema peluang dan tantangan penerapan Pancasila dalam kehidupan global kelas X di SMK Negeri 2 Tabanan?
2. Bagaimana kelayakan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema peluang dan tantangan penerapan Pancasila dalam kehidupan global kelas X di SMK Negeri 2 Tabanan?

3. Bagaimana praktek pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X di SMK Negeri 2 Tabanan dengan menggunakan modul digital?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema peluang dan tantangan penerapan Pancasila dalam kehidupan global kelas X di SMK Negeri 2 Tabanan.
2. Mengetahui kelayakan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema peluang dan tantangan penerapan Pancasila dalam kehidupan global kelas X di SMK Negeri 2 Tabanan.
3. Mengetahui bagaimana praktek pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Tabanan dengan menggunakan modul digital.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X. Adapun karakteristik dari modul digital yang diharapkan yaitu, sebagai berikut:

1. Seperti namanya yaitu modul digital 3D *flipbook*, modul ini akan menampilkan visual berbentuk tiga dimensi (3D) ketika digunakan. Visual tiga dimensi ini dapat dilihat ketika pengguna ingin berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya. Jika pada umumnya modul digital memiliki bentuk dua dimensi (2D), namun berbeda dengan modul digital 3D *flipbook* yang akan memberikan pengguna pengalaman membaca seperti menggunakan buku yang nyata/realistis.

2. E-modul yang dikenal masyarakat luas umumnya hanya bisa berisikan tulisan dan gambar. Sedangkan, modul digital 3D *flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti selain didalamnya berisikan tulisan/materi pembelajaran, modul ini juga akan dilengkapi dengan beragam gambar, video animasi, dan *game* berupa quis yang berkaitan dengan pokok bahasan. Semua multimedia tersebut dikemas menjadi satu dalam bentuk modul digital 3D *flipbook*.
3. Modul digital 3D *flipbook* dapat diakses melalui pranala (*link*), karena sudah berbentuk dokumen HTML (*Hypertext Markup Language*). Dengan demikian, modul digital yang dihasilkan dapat dengan mudah disebarluaskan serta dapat diakses pada semua gawai dan komputer yang memiliki akses internet.
4. Desain modul digital yang dirancang akan disesuaikan dengan materi pokok yang akan diajarkan oleh guru. Bagian sampul dan isi modul akan dihiasi karakter animasi atau gambar-gambar menarik lainnya sesuai tema materi pokok yang digunakan, sehingga dapat meningkatkan minat pembaca saat menggunakan modul digital tersebut.
5. Modul digital yang dikembangkan memuat materi pokok berdasarkan Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X jenjang SMA/SMK yaitu tema Peluang dan Tantangan Penerapan Pancasila dalam Kehidupan Global.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X penting untuk dilakukan karena:

1. Berdasarkan hasil Survei Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) menyatakan hanya 40% dari total guru yang ada di Indonesia mampu menguasai teknologi, sedangkan sebesar 60% guru dianggap “gagap” dalam menguasai teknologi. Di era modern seperti ini para pendidik dan calon pendidik dituntut harus bisa memanfaatkan beragam teknologi secara optimal, apalagi jika peserta didik yang diajar merupakan generasi *digital native*. Generasi *digital native* adalah seseorang yang lahir, tumbuh dan besar di lingkungan yang serba digital. Perlu diketahui bahwa pendidikan di abad ke-21 akan berbeda dengan pendidikan sebelum abad ini. Di abad ke-21 ini para tenaga pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan beragam teknologi yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan peraturan di Indonesia yang tertuang dalam bentuk Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menyebutkan bahwa guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, sudah seyogyanya guru-guru khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila harus dapat memanfaatkan beragam teknologi yang ada secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran generasi *digital native*. Kata “optimal” disini dimaksudkan sebagai usaha guru untuk memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya di setiap kesempatan. Salah satu media yang bisa memfasilitasi penggunaannya untuk mengakses banyak hal dalam satu tempat yaitu modul digital.

2. Pengembangan modul digital penting dilakukan untuk membantu mengatasi permasalahan terkait ketersediaan buku paket siswa yang kerap dialami beberapa sekolah. Sejatinya, fungsi dari buku siswa (buku paket) tersebut adalah untuk dijadikan pedoman bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran, sebagai LKS (lembar kerja siswa), sebagai instrument penilaian, maupun media komunikasi antara siswa dan guru. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 2 Tabanan, tampak beberapa kelas masih kekurangan buku paket siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, sekolah menyiasatinya dengan membagikan setiap satu buku paket untuk digunakan oleh dua orang siswa perbangku. Namun, tentunya proses belajar siswa akan menjadi kurang optimal karena buku paket tersebut dibawa hanya oleh satu orang siswa atau dibawa secara bergantian.
3. Pengembangan modul digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila penting dilakukan untuk membantu mengatasi penyimpangan-penyimpangan implementasi nilai-nilai Pancasila oleh kalangan remaja di Bali. Contohnya, Aryanta (2022) mengungkapkan remaja asal Kecamatan Baturiti, Tabanan ditangkap karena telah mencuri uang amal (*sesari*) di 40 lokasi kawasan Badung dan Tabanan. Aryawan (2021) mengungkapkan 10 pelajar tertangkap saat melakukan balap liar di Bypass Ir Soekarno, Tabanan, Bali. Tabelak (2022) mengungkapkan remaja asal Tabanan ditangkap Polres Badung karena menjadi pengedar narkoba jensi sabhu. Nugroho (2021) mengungkapkan bahwa pelajar di Kintamani, Bali nekat mencuri uang tunai sebesar Rp. 10,6 juta dengan motif agar bisa berfoya-foya, membeli miras, dan mentraktir teman-temannya. Tabelak (2022) mengungkapkan bahwa

Polres Kota Denpasar berhasil mengamankan sembilan pelajar yang melakukan balap liar di kawasan Gatsu Barat Denpasar. Jika perilaku-prilaku yang mencerminkan penyimpangan Pancasila ini terus dibiarkan maka lambat laun negara akan mengalami kekacauan (*chaos*). Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila perlu dijalankan secara maksimal dengan memanfaatkan beragam teknologi, guna mempermudah pemahaman peserta didik terhadap implementasi nilai-nilai Pancasila tersebut.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilandaskan dari beberapa asumsi, sebagai berikut:

- a. Menurut Midun (dalam Nurfadhillah dan Rosnaningsih, 2021:45) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menambah daya tarik materi yang disampaikan sehingga perhatian, motivasi dan minat siswa dapat meningkat.
- b. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Computer Technology Research* (CTR) memaparkan bahwa seseorang akan mengingat 20% dari apa yang dilihatnya dan 30% dari yang didengarnya. Sedangkan jika seseorang “melihat” dan “mendengar” maka ia mampu mengingat 50% serta 80% jika orang tersebut “melihat”, “mendengar” dan “melakukan” sekaligus (Ingsih, 2018). Dengan demikian pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan ingatan peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan modul digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Tabanan memiliki beberapa keterbatasan, sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan hanya sebatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk SMA/SMK kelas X.
- b. Untuk mengakses modul digital yang dikembangkan diperlukan adanya koneksi internet. Tanpa koneksi internet, modul tersebut tidak dapat dibuka oleh pengguna.
- c. Kredibilitas/kelayakan modul digital yang dikembangkan hanya sebatas pada validasi oleh ahli dan uji coba lapangan pada kelas yang terbatas.

1.9 Definisi Istilah

Untuk mencegah penafsiran istilah yang berbeda antara yang dimaksudkan oleh peneliti dengan pembaca, maka peneliti merumuskan beberapa istilah khusus yang digunakan dalam pengembangan modul digital 3D *flipbook*, sebagai berikut:

1. 3D *Flipbook* yaitu istilah yang digunakan untuk menyebutkan efek tiga dimensi yang dihasilkan saat pembaca modul/buku digital berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya.
2. *Hypertext Markup Language* atau yang biasa dikenal dengan dokumen HTML merupakan bahasa *markup* (tanda) untuk membangun struktur halaman website agar bisa diakses melalui internet.
3. *Hyperlink* (singkatan: *link*) merupakan elemen dalam *Hypertext Markup Language* yang memiliki fungsi menghubungkan antar *website* atau program satu ke program lainnya secara singkat.