

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada BAB ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh manusia yang diperlihatkan dari segi peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan dan daya pikir. Agar mencapai keberhasilan yang maksimal perlu diketahui faktor apa saja yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal bersumber dari diri sendiri, dikarenakan adanya minat, motivasi dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri, seperti lingkungan keluarga dan masyarakat.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2a, menyatakan bahwa tujuan dari Pendidikan Nasional adalah pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana yang bermakna, menyenangkan, kreatif dan dinamis. Pendidikan juga harus mengikuti perkembangan zaman, pada masa sekarang perubahan berlangsung begitu cepat mengikuti arus globalisasi dan kemajuan teknologi. Negara Indonesia menjamin pendidikan bagi warganya sebagaimana dirumuskan dalam pembukaan Undang

Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang antara lain menyatakan “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kurikulum menjadi bagian terpenting dalam sebuah lembaga pendidikan, kurikulum merupakan perangkat rencana dan pengaturan yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu kurikulum Merdeka. Menurut Yoga (2020: 14) merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespons perubahan yang terjadi (memiliki daya suai). Menurut Priyatma (2020: 6) lahirnya konsep ini karena pendidikan telah kehilangan orientasi mendasar, yakni berkembangnya keberanian dan kemandirian berpikir, tiadanya kebutuhan dan keberanian untuk berpikir mandiri. Semangat merencanakan pembelajaran yang interaktif, untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran, dan mempermudah pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pendidikan Merdeka Belajar merupakan respon terhadap kebutuhan sistem pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0. Di era Revolusi Industri 4.0 ini, kebutuhan utama yang ingin dicapai dalam sistem pendidikan atau lebih khusus dalam metode pembelajaran penguasaan siswa terhadap literasi baru, yaitu. literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Selain itu, dalam sistem Pendidikan Merdeka Belajar tetap mengutamakan juga pendidikan karakter (Yamin & Syahrir, 2020). Menurut Permendikbud merdeka belajar adalah kebebasan unit pendidikan (sekolah, guru dan murid) dalam berinovasi maupun belajar dengan mandiri dan pelatihan strategi.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sarat dengan konsep, mulai dari konsep yang sederhana sampai konsep yang lebih kompleks, sehingga diperlukan pemahaman yang benar terhadap konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut (Ruminiati, dalam Melinda 2017) materi pelajaran IPS di SD merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial. Menurut (Aryawan, Sudatha, & Sukmana, 2018) IPS merupakan muatan berisi ilmu yang mengkaji permasalahan sosial dan dirancang untuk membangun serta merefleksikan kemampuan siswa dalam berinteraksi atau bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan potensi peserta didik akan efektif apabila pendidik dapat memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih nyata terkait materi yang mungkin tidak bisa dilihat, didengar, dirasa, dicium, atau dialami secara langsung oleh peserta didik (Syahriya, 2019). Menurut (Anderson dalam Melinda, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu hal yang perlu mendapat perhatian khusus bagi guru agar terciptanya

pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2022 kepada guru kelas IV di SD No. 3 Benoa dengan bapak I Nyoman Karyasa, S.Pd. dinyatakan bahwa nilai (KKM) pada muatan IPS adalah 70. Terdapat 50% siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu 60. Kenyataan ini menunjukkan selisih antara KKM yang dipersyaratkan secara nasional dengan KKM hasil belajar IPS di SD No. 3 Benoa. Kesenjangan tersebut terlihat pada hasil belajar muatan IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hal tersebut dapat disebabkan oleh banyak faktor, baik faktor internal siswa itu sendiri, maupun faktor eksternal seperti guru, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yaitu I Nyoman Karyasa, S.Pd. dan siswa kelas IV di SD No. 3 Benoa dinyatakan bahwa dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan media pembelajaran seperti gambar saja, bahkan tidak jarang guru hanya menggunakan buku tema sebagai media pembelajaran. Hal tersebut tentu saja tidak dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa kesulitan dalam memahami penjelasan tersebut tanpa adanya media pembelajaran. Dengan begitu akan menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik dan akan berdampak pada ketercapain tujuan pembelajaran. Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam pengoptimalan media pembelajaran. Media pembelajaran yang hanya menggunakan video dari *youtube* terkesan kurang menarik karena dalam

video tersebut tidak dapat menimbulkan interaksi dengan peserta didik karena peserta didik hanya dapat menonton video tersebut saja. Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat diduga bahwa rendahnya KKM hasil belajar IPS terjadi karena dipengaruhi faktor model serta media pembelajaran yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu pemilihan serta penetapan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat perlu dilakukan pengkajian secara mendalam.

Salah satu media pembelajaran yang diduga dapat secara efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila, karena dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Profil pelajar Pancasila dilihat dari sisi historis merupakan mandat dari presiden Republik Indonesia. Hal ini dapat ditelusuri pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang penetapan profil pelajar Pancasila. Sesuai dengan arahan dan visi dari menteri pendidikan dikatakan bahwa “sistem pendidikan nasional wajib mengedepankan nilai-nilai ketuhanan yang berkarakter kuat dan berakhlak mulia, serta unggul dalam inovasi dan teknologi” (Rahayuningsih, 2022). Pelajar Pancasila secara jelas sejalan dengan tujuan presiden untuk menciptakan generasi Indonesia maju, memiliki daulat, mandiri, dan berkepribadian. Wujud pelajar Indonesia adalah pelajar yang mempunyai

prinsip belajar sepanjang hayat dan kompetensi global dan laku hidupnya berpegang teguh pada nilai moral Pancasila. Pemberian nama profil pelajar Pancasila memiliki maksud untuk mengokohkan nilai moral Pancasila ke dalam pribadi pelajar.

Profil pelajar Pancasila sebagai visi dan misi Kemendikbud Ristek tertulis dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020 - 2024, bahwa “Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai – nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif” (Rusnaini, Raharjo, Suryaningsih, & Noventari, 2021). Sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara yakni pendidikan tidak akan terlepas dari nilai-nilai karakter (budi pekerti), fisik, dan pikiran peserta didik yang kelak akan menjadi ‘manusia’ di masyarakat. Sehingga pendidikan karakter memiliki peran penting untuk mengembangkan potensi peserta didik dan menjadi masyarakat Indonesia yang berbudi luhur (Wawan, 2022). Profil Pancasila yang dimiliki peserta didik berperan sebagai simbol siswa Indonesia yang berbudaya, berkarakter, serta memiliki nilai – nilai Pancasila (Rosmana dkk., 2022).

Penerapan Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran IPS dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar IPS. Menurut Deliany, dkk (2019) multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa media

yang disajikan menjadi satu kesatuan seperti teks, audio, grafik, video, dan animasi untuk mempertegas dalam penyampaian materi pembelajaran. Menurut Hamalik (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. Sehingga multimedia interaktif ini dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena peserta didik akan berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan analisis tersebut maka sangat perlu dilakukan pengkajian dan penelitian dengan judul: “Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Muatan IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV di SD No. 3 Benoa”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPS adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Terbatasnya media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa
- 1.2.2 Dalam pembelajaran guru belum menerapkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton
- 1.2.3 Siswa masih kurang aktif karena pembelajaran yang dirancang terlalu monoton, sehingga mempengaruhi minat belajar siswa

1.2.4 Materi pembelajaran yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan mencari informasi

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini hanya membatasi masalah pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV di SD 3 Benoa.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka diajukan beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV di SD No. 3 Benoa?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Suku Bangsa dan Budaya ditinjau dari ahli isi, desain, media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil terhadap siswa kelas IV di SD No. 3 Benoa?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektifitas multi media pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV SD No. 3 Benoa?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut.



- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV di SD No. 3 Bena.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya ditinjau dari ahli isi, desain, media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil terhadap siswa kelas IV di SD No. 3 Bena.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektifitas multi media pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV SD No. 3 Bena

## **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Penelitian ini mempunyai manfaat yang dibagi menjadi 2 yaitu, dari segi teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan teori-teori atau strategi pembelajaran dan media pembelajaran untuk bidang pendidikan di Indonesia serta dalam pengembangan penelitian tentang multimedia pembelajaran interaktif.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar serta menambah pengalaman belajar khususnya pada muatan IPS dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam mengelola pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila, pengalaman ini akan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga kemampuan profesional guru semakin meningkat.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah dalam mengambil satu kebijakan yang paling tepat untuk pembinaan para guru dalam meningkatkan kemampuan mengelola proses pembelajaran sehingga prestasi sekolah semakin meningkat.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti sebagai masukan untuk meneliti faktor lain di luar variabel penelitian ini yang diharapkan dapat memperkaya hasil-hasil penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil

Pelajar Pancasila, baik pada muatan pembelajaran IPS maupun muatan pembelajaran lainnya di Sekolah Dasar.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV. Terdapat spesifikasi produk yang diharapkan yaitu, sebagai berikut.

- 1.7.1 Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan mengarahkan siswa untuk memaknai materi tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari agar siswa dapat memaknai materi pembelajaran berdasarkan pengalamannya sehari-hari.
- 1.7.2 Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan memadukan unsur media pembelajaran interaktif seperti teks, gambar, animasi, suara, audio, video dan interaktivitas (navigasi).
- 1.7.3 Multimedia pembelajaran interaktif dikemas dengan menggunakan aplikasi *Website 2 Aapk* yang produknya berupa aplikasi android sehingga peserta didik dapat mengakses dan mengoperasikan media tersebut secara mandiri.
- 1.7.4 Multimedia yang dirancang mudah digunakan, mudah dipahami, interaktif serta menarik untuk anak sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran khususnya materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas seperti hanya menggunakan gambar atau buku siswa saja masih kurang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, hal tersebut juga mengakibatkan siswa mudah bosan dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan.

Sehingga pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini penting untuk dilakukan karena media ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif serta dapat menumbuhkan sikap mandiri peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, yaitu:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Guru dan siswa kelas IV mampu mengoperasikan *smartphone android*.
- b. Materi dan desain aplikasi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran muatan materi IPS SD pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

- c. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, interaktif, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh siswa SD sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- d. Media pembelajaran dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan kemandirian dan keaktifan belajar siswa.

#### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pembahasan muatan materi IPS SD yang dibatasi pada materi Suku Bangsa dan Budaya.
- b. Teknologi media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada perangkat *smartphone android*.
- c. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan oleh siswa kelas IV di SD No. 3 Benoa.

### 1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah, yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Pengembangan penelitian adalah upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berbentuk bahan bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah.
- 1.10.2 Multimedia pembelajaran interaktif ini menggabungkan teks, audio, grafik, video, dan animasi yang didalamnya dapat menimbulkan interaksi antara media pembelajaran dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

- 1.10.3 Profil Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai – nilai Pancasila dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.
- 1.10.4 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu bidang studi yakni merupakan kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti Ilmu bumi, Ekonomi-Politik, Sejarah, Antropologi, geografi, Waktu, keberlanjutan, dan perubahan yang dipelajari dalam pelajaran sejarah, Sistem sosial dan budaya yang dipelajari dalam pelajaran sosiologi. dan sebagainya.
- 1.10.5 Keragaman budaya adalah keunikan yang ada dimuka bumi belahan dunia dengan banyaknya berbagai macam suku bangsa yang ada didunia,begitu juga dengan keragaman budaya khususnya di Indonesia tidak dapat dipungkiri keberadaannya sendiri sehingga menghasilkan kebudayaan yang berbeda dari setiap suku bangsa khususnya di Indonesia yang berbeda dari hasil kemampuan menciptakan kebudayaannya sendiri.