

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Edukasi menjadi sarana penting dalam meningkatkan mutu pemahaman melalui proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan perilaku bagi sekelompok individu. Menurut (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022) Landasan pendidikan di Indonesia adalah Pancasila, menjadi petunjuk utama dalam proses pembelajaran yang dijalankan oleh para guru. Prinsip-prinsip yang terdapat dalam Pancasila memiliki signifikansi besar dalam komunikasi terhadap peserta didik dan perwujudan dalam kehidupan setiap hari. Nilai-nilai tersebut mencakup sikap yang terkait dengan keyakinan kepada Tuhan YME, tindakan manusia terhadap diri sendiri, antar manusia, sekitar, dan bangsa. Oleh karena itu, nilai-nilai tersebut tidak dapat dipisahkan atau digantikan oleh hal lain.

Dalam bidang pendidikan, ada hal baru yang diperkenalkan, yaitu Pelajar Pancasila (P3). Terminologi ini muncul dalam kerangka kurikulum Merdeka Pendidikan Indonesia 2020-2035 serta Rancangan Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, yang bertujuan untuk meningkatkan pembentukan mentalitas di lingkungan sekolah. Dalam upaya mencapai tujuan ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan Profil Pelajar Pancasila (P3) sebagai visi dan misi Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan (Utami, 2023).

Kurikulum memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan karena terdapat hubungan yang erat antara pendidikan dan kurikulum. Keberhasilan suatu kurikulum, yang didukung oleh komponen-komponen yang baik, akan memastikan berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan menghasilkan prestasi yang memuaskan dari peserta didik. Perubahan dalam kurikulum terjadi secara kontinu, disesuaikan dengan perkembangan anak-anak sesuai dengan konteks zaman mereka. (Di & Dasar, 2023).

Dalam kurikulum, pembelajaran mentalitas bagi siswa merupakan suatu keharusan, karena hal ini adalah satu metode memberikan bantuan dan memperbaiki perkembangan jiwa anak secara fisik dan emosional, menuju perwujudan sifat manusia yang lebih baik. Melalui pendidikan yang tepat, diharapkan mampu mengubah pola pikir, perilaku, dan kualitas pribadi generasi muda menjadi lebih positif. Implementasinya tidak hanya didasarkan pada teori semata, tetapi juga pada fakta nyata, seperti menunjukkan penghargaan terhadap pendidik sebagai wali murid di sekolah, memberikan perhatian terhadap materi yang diajarkan, dan menuntaskan pekerjaan yang diberikan oleh guru. Hal ini bertujuan untuk memupuk sikap adil terhadap teman sekelas dan saling menolong ketika ada teman atau guru yang membutuhkan.

Realita yang terjadi saat ini, menuntut pentingnya program penguatan pendidikan mentalitas diantaranya permasalahan yang sering terjadi di lingkungan sekolah seperti, adanya perlakuan keras antara siswa dengan siswa lainnya seperti terjadinya bullyng, bolos sekolah, tidak menaati peraturan yang ada, melawan guru dan lain sebagainya. Permasalahan yang terjadi menunjukkan

bahwa kurang maksimalnya hasil dari apa yang sudah di pelajari di sekolah salah satunya karena belum memaksimalkan pendidikan mentalitas ataupun bimbingan dari guru dan orang tua.

Pendidikan mentalitas menjadi pilar utama bagi bangsa dalam merealisasikan visi pembangunan nasionalnya, yang bertujuan menciptakan masyarakat yang memiliki mentalitas, akhlak yang mulia, moralitas, budaya, dan tata krama sesuai dengan gagasan pokok Pancasila dan UUD 1945 (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Signifikansinya bukan hanya sebagai dasar bagi negara dalam mencapai visi pembangunan nasional, tetapi juga sebagai upaya untuk memperkenalkan dan menerapkan P3 sebagai langkah konkret dalam membina mentalitas siswa menuju arah yang lebih positif.

Dalam mengimplementasikan P3 yang dapat di terapkan oleh peserta didik baik itu di rumah begitupun di lingkungan sekolah diperlukan berbagai kebaruan dalam membantu kegiatan belajar mengajar di kelas, tentunya membutuhkan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang nantinya bisa membantu pendidik dalam menyapaikan materi P3 sekaligus dapat menolong siswa-siswi untuk cepat mengerti bagaimana mengimplementasikan P3 di sekolah maupun di rumah.

Dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif, peneliti berharap bisa menghasilkan proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan, sehingga mempengaruhi luaran belajar peserta didik di kelas. Media pembelajaran termasuk suatu sarana maupun perantaraan yang bermanfaat untuk menyederhanakan sistem belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga

memberikan dukungan kepada guru sehingga dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran pancasila, sekaligus siswa dapat dengan mudah dalam mendapat dan mengerti keseluruhan isi pelajaran di dalam kelas. Salah satu bentuknya adalah pengembangan multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif, yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi P3 dan memberikan panduan tentang implementasinya, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Media pembelajaran merupakan alat yang mengirimkan atau menyampaikan pesan atau informasi. belajar yang berfungsi sebagai media tambahan untuk mempercepat dan meningkatkan kualitas belajar mengajar sehingga menumbuhkan motivasi semangat belajar siswa dan mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Miftah, 2018)

Salah satu bidang pelajaran yang sesuai untuk diterapkan media pembelajaran adalah Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan pada bidang studi Pendidikan Pancasila tingkat kelas VII, peserta didik diminta untuk memiliki kemampuan memahami, mengidentifikasi, dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mencapai P3 yang mencakup enam karakter, yaitu 1) Berkeyakinan, taat beribadah kepada Tuhan YME, dan beretika baik, 2) Diversitas global, 3) Mandiri, 4) Solidaritas, 5) Bernalar selektif, dan 6) Kreatif (Susilawati et al., 2021).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat membantu dalam proses belajar, peneliti menemukan hasil penelitian yang sesuai diantaranya. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Suyitno, 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif lebih mudah di terima oleh peserta didik serta

mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat penguasaan P3 di lingkungan sekolah SD. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbentuk visual dinamis 2 dimensi, dapat mempermudah pengajar dalam menyajikan materi yang lebih kreatif dan inovatif. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan terhadap guru yang mengajar bidang studi Pendidikan Pancasila dan siswa kelas VII, guru di sekolah SMPN 2 Sawan belum menggunakan media pembelajaran. Guru bidang studi Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah, dimana guru masih menjelaskan materi kepada peserta didik, kemudian peserta didik mencatat hal yang penting di buku catatan mereka, artinya guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran nyata terhadap penguasaan P3. Sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang memiliki motivasi semangat belajar dalam diri peserta didik karena guru masih menggunakan metode mengajar yang monoton ceramah. Selain itu peneliti juga menemukan permasalahan Guru di SMPN 2 Sawan yang kurang mahir dalam menggunakan fasilitas pembelajaran berupa tersedianya fasilitas untuk pembelajaran yang memadai seperti LCD, proyektor, dan laboratorium computer, namun fasilitas tersebut tidak digunakan sehingga dalam penggunaan media pembelajaran dan teknik pengajaran di kelas sangat minim mengakibatkan proses belajar mengajar di dalam kelas kurang efektif. Hal tersebut di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan ibu Nurining selaku Guru PKN SMPN 2 Sawan, yang mengatakan bahwa;

“ sejauh ini pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas masih belum seimbang dan juga masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran, jadi kurang efektif proses pembelajarannya, serta mereka belum sama sekali menggunakan media

pembelajaran interaktif, jadi cenderung memperoleh hasil yang kurang maksimal”

Adapun penelitian ini di buat atas pertimbangan dan juga hasil kuisisioner yang di sebarakan oleh peneliti kepada peserta didik kelas VII SMPN 2 Sawan, pada hasil observasi tersebut terdapat 82,9% menyatakan bahwa peserta didik sangat tertarik jika proses belajar mengajar dibarengi dengan multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif.

Berdasarkan gambaran masalah di atas, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sekaligus mempermudah pemahaman siswa dan mendukung terwujudnya P3 yang sedang diimplementasikan, terutama dalam konteks pendidikan karakter. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian **"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas VII di SMPN 2 Sawan."**

1.2 RUMUSAN MASALAH

- 2.1.1 Bagaimana Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Profil Pelajar Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas VII?
- 2.1.2 Bagaimana Tanggapan Guru dan Peserta Didik Mengenai Multimedia Pembelajaran Interaktif?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

- 1.2.1 Untuk Merancang Multimedia Pembelajaran Interaktif Profil Pelajar Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas VII.

1.2.2 Mengidentifikasi Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif.

1.4 PEMBATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media pembelajaran yaitu;

1.3.1 Media Pembelajaran Multimedia Interaktif yang akan di rancang yaitu berisikan penjelasan materi, quiz dan pengimplementasian profil pelajar Pancasila untuk membina karakter siswa.

1.3.2 Konten yang akan di rancang dalam media ini adalah penjelasan materi profil pelajar pancasila dan visual dinamis contoh implementasinya .

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

1.5.1 Manfaat Teoritis

Temuan Penelitian ini dari perspektif teoritis nantinya akan diharapkan dapat memberikan sumbangan ide dan memperkaya wawasan kepada guru di SMPN 2 Sawan tentang penggunaan Media pembelajaran yang bersifat interaktif sebagai metode pembelajaran yang lebih efektif.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Pengembangan Media pembelajaran yang bersifat interaktif ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai alat pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam bidang studi Pendidikan Pancasila. Selain itu, diharapkan dapat memberikan dukungan

kepada guru dalam menyampaikan materi di depan kelas dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan efektif.

b. Manfaat Bagi Siswa

Pengembangan Media pembelajaran yang bersifat interaktif diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa selama mereka mengikuti proses pembelajaran di kelas.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan melalui pengembangan Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat memperluas pemahaman peneliti tentang bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dengan tujuan membina karakter siswa.

