

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi kini diterapkan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang tidak lepas dari pemanfaatan teknologi adalah dunia pendidikan. Teknologi menurut pasal 1 ayat 2 Undang-undang nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi adalah cara atau metode serta proses atau produk yang dihasilkan dari pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan dan peningkatan mutu kehidupan manusia. Teknologi juga membantu peserta didik meningkatkan minat belajar. Perkembangan teknologi digital di era industry 4.0 banyak membawa perubahan khususnya pada bidang pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Menurut definisi pendidikan dalam (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1);

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sendiri memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi insan yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan sebagai rakyat negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Upaya yang bisa dilakukan guna mencapai tujuan pendidikan itu bisa ditempuh melalui proses pembelajaran yang baik dan terencana, dengan menggunakan kurikulum yang merupakan salah satu komponen pendidikan dan menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan itu sendiri.

Saat ini kurikulum yang diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia adalah kurikulum merdeka. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan kewajiban untuk memuat Pendidikan Kewarganegaraan dalam kurikulum. Sehingga Pancasila menjadi salah satu pembelajaran yang wajib diterapkan pada jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Adapun dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran pendidikan Pancasila sangat penting untuk membentuk karakter peserta didik dan berkontribusi membantu pembangunan masyarakat yang lebih baik. Oleh karena itu, harus ditingkatkan dan dipromosikan oleh masyarakat Indonesia sejak mulai masuk ke bangku pendidikan (Natalia et al., 2023)

Selain itu, tujuan PKN adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan pelaksanaan nilai-nilai Pancasila, serta pembentukan sikap dan perilaku yang bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Tujuan lain dari PKN adalah untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa melanjutkan sekolah menengah (Kartini & Dewi, 2021)

Pendidikan Pancasila di sekolah bertujuan untuk memberikan peserta didik pengetahuan dan keterampilan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Pengajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan dasar (Akhyar & Dewi, 2022)

Di sekolah dasar, pendidikan kewarganegaraan harus diberikan sehingga peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik. Konsep ini harus menjadi bagian penting dari kurikulum, dengan fokus pada pembentukan karakter melalui pembelajaran kewarganegaraan. Tujuan ini tercermin dalam tiap butir

kompetensi dasar serta standar kompetensi dari kelas 1 hingga kelas 6 sekolah dasar (Sunaryati et al., 2023)

Untuk mengkaji kondisi pembelajaran Pancasila dilakukan observasi selama pembelajaran secara langsung dan wawancara dengan guru muatan Pancasila kelas IV yaitu Ibu Kadek Savitri S.Pd, pada senin, 11 September 2023 pada pukul 11.18 WITA. Beliau menyampaikan bahwa adanya hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Kegiatan pembelajaran masih mengacu pada buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Hal tersebut menjadi faktor yang menyebabkan kurangnya keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran Pancasila. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik hanya sebagai penerima informasi dari guru. Adapun data lainnya sebagai penguatan data kurangnya hasil belajar dalam muatan Pancasila.

No	Keterangan Data	Data Diperoleh
1	Jumlah siswa kelas IV SDN 2 Banjar Tegal	11
2	Nilai tertinggi	80
3	Nilai terendah	40
4	Rata-rata Nilai siswa	60,91

Berdasarkan perolehan data tersebut, rata-rata nilai Pancasila peserta didik, yaitu 60,91. Nilai yang diperoleh 18 peserta didik dengan nilai tertinggi 80, nilai tengah 60 dan nilai terendah 40. Berdasarkan hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mencapai hasil yang maksimal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum menguasai materi dengan matang, yang menghasilkan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Faktor yang menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal yaitu, metode pembelajaran yang monoton dengan menggunakan secara komunikasi verbal menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran konvensional atau ceramah, Tanya jawab dan penugasan yang menyebabkan minimnya kesempatan peserta didik mengembangkan pengalaman serta potensinya selama proses pembelajaran. Kurangnya perhatian terhadap gaya belajar peserta didik juga menjadi salah satu faktornya, yang mana setelah dilakukan penyebaran kuisisioner ke sekolah, data menunjukkan bahwa 72,2 % peserta didik memiliki gaya belajar visual. Hal tersebut dapat di dukung dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, seperti penggunaan media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik.

Penggunaan teknologi yang belum secara maksimal membuat terbatasnya guru dalam berinovasi. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai penyambung pesan yang akan di transfer oleh pendidik kepada peserta didik (Alti et al., 2022). Namun media pembelajaran yang selama ini digunakan hanyalah buku materi dan sesekali menggunakan media gambar. Terbatasnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana yang terdapat disekolah masih belum secara penuh di fungsikan dalam proses pembelajaran, hal tersebut menjadi salah satu penyebab proses pembelajaran yang monoton dan masih berpusat terhadap guru. Untuk mengatasi hal yang demikian maka pembelajaran diupayakan dalam kondisi yang menarik. Pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik didominasi oleh kehadiran

media. Media dapat disajikan dengan berbagai desain yang indah sehingga peserta didik merasa betah dan tertarik. Sejalan dengan permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan secara maksimal agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik penyajian materi dan memungkinkan peserta didik dan guru meningkatkan literasi media mereka salah satunya yaitu multimedia pembelajaran interaktif.

Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten media interaktif karena fiturnya yang interaktif dan mudah digunakan. Pengimplementasian multimedia dalam pembelajaran membawa dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dapat berjalan secara interaktif (Alti et al., 2022). Multimedia interaktif dapat menjadi solusi untuk pembelajaran karena memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi. Media interaktif yang dikembangkan merupakan kompilasi dari semua materi yang disajikan dalam bahan ajar yang diberikan oleh guru. Media lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan teks bacaan, dan media juga dapat meningkatkan kreativitas dan insentif siswa (Manurung, 2021).

Berdasarkan pembahasan diatas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini diperlukan untuk menggunakan multimedia interaktif berbasis *problem based learning* untuk membantu peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar mereka sehingga mereka dapat meningkatkan motivasi dan keinginan mereka untuk belajar serta kemampuan mereka untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti ingin mengembangkan

multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran Pancasila dengan menggagas sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pancasila Kelas IV SDN 2 Banjar Tegal Singaraja”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang antusias mengikuti proses pembelajaran akibat media pembelajaran yang kurang inovatif.
2. Penggunaan media pembelajaran belum optimal dalam proses pembelajaran
3. Pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat peserta didik cepat bosan.
4. Sumber belajar guru hanya buku paket dan gambar yang diunduh dari internet.
5. Multimedia Pembelajaran Interaktif muatan Pancasila belum ada.
6. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal seperti, komputer, LCD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama dan tidak menyimpang dari permasalahan yang dikaji. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif sebagai sumber belajar yang belum banyak

dikembangkan oleh guru-guru di SD. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif pada muatan Pancasila khususnya pada peserta didik kelas IV berupa Multimedia interaktif.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia interaktif pada muatan Pancasila kelas IV SDN 2 Banjar Tegal?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* muatan Pancasila Kelas IV SDN 2 Banjar Tegal?
3. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif pada muatan Pancasila kelas IV SDN 2 Banjar Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif pada muatan Pancasila kelas IV SDN 2 Banjar Tegal.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *problem based learning* muatan Pancasila kelas IV SDN 2 Banjar Tegal.
3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif pada muatan Pancasila kelas IV SDN 2 Banjar Tegal.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan multimedia interaktif dapat menambah pengetahuan serta berguna dalam proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian diharapkan menambah pengalaman dan pemahaman baru dalam pembelajaran Pancasila dengan memanfaatkan Multimedia interaktif sehingga dapat mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan media belajar ini bagi peserta didik.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk alternatif referensi belajar yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik dan memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Multimedia interaktif dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar serta menambah informasi mengenai berbagai jenis media yang dapat

digunakan dalam setiap proses pembelajaran, sehingga bisa membantu peningkatan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharap dapat menjadi referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian media selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dengan pengembangan ini ialah:

1. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum merdeka muatan Pancasila untuk peserta didik tingkat SD Kelas IV.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat menu utama yang memuat tujuan pembelajaran, materi, petunjuk penggunaan media, evaluasi, dan profil pengembang media.
3. Multimedia Interaktif di desain dan disajikan dalam bentuk menarik dengan menampilkan teks, gambar, audio dan animasi yang dikemas menjadi satu, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar mandiri.
4. Multimedia Interaktif dikembangkan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
5. Sasaran produknya yaitu peserta didik kelas IV SD.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini terlebih dahulu dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru dan beberapa peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru di SDN 2 Banjar Tegal didapatkan bahwa bahan ajar yang digunakan berupa buku paket, sehingga akan membuat peserta didik lebih cepat bosan, kurangnya pemanfaatan media interaktif membuat peserta didik tidak memaksimalkan diri dalam belajar. Adapun wawancara terhadap peserta didik juga menjelaskan jika pembelajaran yang dilaksanakan hanya berpaku pada buku ajar dan pemaparan materi dari guru. Pengembangan multimedia interaktif yang akan membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan membantu peserta didik memahami materi dengan cepat dan tepat ini sangat perlu dikembangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

1. Multimedia interaktif ini akan memotivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, karena memiliki media yang bervariasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, akan memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi.
3. Multimedia interaktif ini mengacu pada buku ajar dan buku panduan guru untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih sistematis dan mudah dipahami oleh guru maupun peserta didik

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan produk berupa multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka pada kelas IV SDN 2 Banjar Tegal, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi sekolah peserta didik kelas IV yang telah menerapkan kurikulum merdeka.
2. Video yang terdapat pada multimedia pembelajaran ini bukan merupakan video yang dibuat oleh pengembang, akan tetapi hasil unduhan dari youtube. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, bahan, alat dan kemampuan untuk membuat video tersebut.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk memberikan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.
2. Multimedia interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi yang dilengkapi dengan gambar, animasi, suara, dan juga video yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan

3. Media pembelajaran adalah alat atau metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara dalam komunikasi antara guru dan peserta didik agar komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dapat terjalin erat dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat dilakukan secara efisien dan efektif.
4. *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. PBL membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah
5. Pembelajaran Pancasila berisikan pendidikan nilai dan moral yang bersumber pada Pancasila yang diberikan dalam rangka membentuk karakter warga negara yang baik (*Good Citizenship*). Karakter warga negara yang baik yang dimaksudkan dalam hal ini adalah karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila baik sebagai dasar negara maupun sebagai pandangan hidup bangsa.
6. Multimedia interaktif berbasis *problem based learning* merupakan sarana pembelajaran interaktif yang bersikan teks, suara, gambar, video, serta animasi yang dipadukan dengan sintaks *problem based learning* guna membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap pembelajaran yang disusun secara sistematis sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.