

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mendidik seseorang dapat membantu mengubah sudut pandang dan cara berpikir seseorang. Menurut pakar pendidikan Indonesia KI Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk meningkatkan nilai, pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Rahman (2020) mengungkapkan Sekolah menjadi lingkungan dan proses belajar untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan diri seperti meningkatkan kecerdasan, melatih keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, dan melatih spiritual agama.

Pendidikan secara umum berdampak pada proses berpikir kritis dan kepribadian seseorang. Sekolah merupakan salah satu tempat di mana sarana pendidikan telah diterapkan dalam skala lebih luas dalam masyarakat, merupakan bagian sistem pendidikan formal. Terbentuknya kurikulum baru yang merupakan evolusi pendidikan dibantu oleh perkembangan zaman, yang mengakibatkan terciptanya berbagai kurikulum baru hingga sekarang terbentuknya kurikulum merdeka belajar yang menjadi perkembangan pendidikan. Secara umum, sekolah berfungsi sebagai pusat penyelenggaraan pendidikan. (Lestari and Kurnia 2022) mengungkapkan, Pendidikan Pancasila diajarkan di dalam kelas, yang bertujuan untuk membangun akhlak, karakter, dan kepribadian yang baik dengan mengikuti nilai-nilai Pancasila. Setiap orang baik menempuh pendidikan maupun tidak menempuh pendidikan wajib mempelajari pendidikan pancasila. Pendidikan Pancasila mengajarkan manusia agar mencintai tanah air, memiliki sikap dan perbuatan yang baik, memiliki kesadaran moral dan sosial, serta menjadi pribadi yang bermoral dan

bertanggung jawab. Generasi muda hendaknya mempelajari Pancasila dengan cara yang menarik dan praktis melalui penerapan benar. pendidik harus menerapkan metode dan taktik model pembelajaran yang benar dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa dapat memahami dan mencapai cita-citanya (Mihit 2023). Di sekolah, pembelajaran merupakan tujuan utama dari keseluruhan proses. Agar siswa termotivasi untuk belajar, guru perlu membuat rencana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif yang membuat siswa terlibat dalam pembelajarannya (Agung dkk. 2024).

Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan mereka sesuai kehendaknya. Hal ini dapat berupa keinginan yang kuat, kebutuhan, kegembiraan, tekanan, atau proses mental. Penggunaan media belajar harus sesuai dengan gaya dan kesukaan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran. Memotivasi anak untuk belajar sama halnya dengan memberi mereka lebih banyak kesempatan untuk memiliki respon psikologis yang dapat membantu mereka berpikir lebih kritis dan konstruktif. Seiring dengan kemajuan teknologi, sangatlah bagus bahwa kita dapat bekerja sama untuk mengkolaborasikan sistem pendidikan yang menggunakan bantuan media pembelajaran digital untuk memberikan siswa pengalaman baru di kelas dan membuat mereka ingin belajar lebih banyak. Karena siswa cenderung menggunakan teknologi dalam kebiasaan sehari-hari mereka. Ini merupakan peluang bagi mereka dalam memanfaatkan media belajar yang lebih canggih untuk dapat meningkatkan minat belajar. Divayana dkk. (2022), mengatakan pembelajaran akan menjadi optimal, diperlukan interaksi yang optimal antara guru dan siswa. Untuk meningkatkan kualitas

interaksi ini, pemanfaatan teknologi menjadi solusi yang efektif. Teknologi tersebut dapat mendukung proses transfer pengetahuan melalui media pembelajaran digital akan memudahkan siswa untuk belajar karena dapat di akses dimana saja dan kapan saja sehingga menciptakan pembelajaran yang fleksibel dan efisien. Hasna dan Supriyadi (2023) juga mengatakan siswa menjadi terdorong untuk belajar jika media pembelajaran yang mereka gunakan menarik dan bervariasi. Ini akan membuat siswa tidak jenuh di kelas. Jadi, agar guru dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, guru harus dapat menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti sebagian besar tertarik pada SMA Negeri 1 Payangan. Beberapa hal terjadi saat peneliti melakukan kunjungan di kelas-kelas untuk melihat proses pembelajaran seperti melihat guru dalam proses mentransfer ilmu kepada siswa terlalu monoton terbatas pada satu pendekatan metode pembelajaran yaitu metode berceramah, dan juga media pembelajaran yang digunakan juga terbatas media pembelajaran konvensional tanpa variasi yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurang minat bagi siswa. Dengan hal tersebut, siswa sangat membutuhkan model pembelajaran yang kreatif kekinian. Berdasarkan permasalahan yang ada perlunya perbaikan untuk dalam meningkatkan belajar siswa (I.N Suastika, 2019). Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Lumio by Smart*. Meningkatkan kualitas model pembelajar merupakan tujuan dari pendidikan. termasuk pemilihan media yang tepat

Media pembelajaran *Lumio by Smart* merupakan platform digital yang menyediakan beragam materi pelajaran. *Lumio by Smart* menghadirkan video edukatif yang menarik, latihan soal interaktif, serta berbagai aktivitas belajar

lainnya. Melalui *Lumio by Smart*, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. *Lumio by Smart* menawarkan berbagai keunggulan. Selain memungkinkan pendidik menjelaskan materi menggunakan slide PowerPoint yang telah disiapkan, platform ini juga mendukung kolaborasi langsung antara pendidik dan siswa melalui perangkat masing-masing. *Lumio by Smart* menyediakan beragam fitur menarik, seperti permainan dan kuis, yang dapat disisipkan dalam slide untuk membuat pembelajaran lebih interaktif (Fajrianti, dkk 2024). Meskipun berbasis slide, materi tidak terbatas untuk ditampilkan melalui proyektor saja, tetapi juga dapat diakses langsung oleh siswa di perangkat mereka. Apa yang ditampilkan oleh guru akan terlihat serentak di layar masing-masing siswa. Selain itu, pendidik dapat meminta siswa memberikan respon terkait pemahaman materi menggunakan fitur khusus, sehingga siswa dapat menjawab langsung melalui perangkat mereka. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien dan interaktif (Nuraziza, dkk 2024). Peneliti berencana untuk menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk melihat apa yang terjadi di SMA Negeri 1 Payangan. Metode deskriptif kualitatif dapat membantu peneliti mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana orang berperilaku dan berpikir dan bersikap di lingkungan alamiah dan banyak hal lainnya, seperti bagaimana penerapan media pembelajaran digital untuk pembelajaran. Selain itu, guru dapat menggunakan teknologi terkini untuk membuat media pembelajaran berbasis digital dan merancang materi pengajaran yang sesuai dengan perubahan zaman saat ini. Ketika perangkat pengajaran berbasis digital digunakan, perangkat tersebut dimaksudkan untuk membuat pembelajaran lebih efektif, aktif, dan kreatif. Hal ini seharusnya memotivasi siswa untuk ingin belajar. Orang yang melakukan penelitian

ini juga ingin memudahkan guru dalam mengajar, khususnya di bidang Pendidikan Pancasila.

Ada beberapa alasan untuk ini, seperti: (1) memanfaatkan teknologi baru dengan mengkolaborasikan ke dalam media pembelajaran; (2) menciptakan lingkungan kelas baru dengan cara belajar yang menarik; (3) mengalirkan ide-ide kreatif guru ke dalam media pembelajaran digital yang kemudian dapat diubah menjadi bahan ajar yang bermanfaat dan memanfaatkan teknologi dengan baik; dan (4) mengajak siswa yang gemar bermain ponsel atau teknologi lainnya untuk menggunakan sumber daya ini guna membantu mereka belajar. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran digital dalam Pendidikan Pancasila. Karena itu, peneliti mengusulkan penelitian berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Payangan”**

1.2 Identifikasi Masalah

- a) Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Payangan khususnya kelas X masih berlangsung secara monoton dan terbatas pada satu pendekatan pembelajaran tanpa variasi yang signifikan.
- b) Pendekatan yang digunakan oleh guru adalah model ceramah, tanpa melihat kebutuhan yang diperlukan oleh siswa.
- c) Terjadinya kejenuhan siswa dalam proses belajar karena kurangnya interaksi yang menarik.

- d) Guru SMA Negeri 1 Payangan masih menggunakan media pembelajaran kurang interaktif, sehingga kurang menarik minat siswa.
- e) Untuk meningkatkan minat siswa dibutuhkan pendekatan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan minat belajar siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini, diperlukan pembatasan ruang lingkup agar kajian yang dilakukan lebih terarah dan fokus pada masalah utama yang akan diselesaikan. Penelitian ini secara khusus berfokus pada penerapan media pembelajaran digital *Lumio by Smart* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas jelaslah bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a) Bagaimana penerapan media pembelajaran digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA Negeri 1 Payangan?
- b) Bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 1 Payangan.
- c) Bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap penerapan media pembelajaran digital pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas X SMA Negeri 1 Payangan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a) Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran digital pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas X SMA Negeri 1 Payangan
- b) Untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 1 Payangan.
- c) Untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap penerapan media pembelajaran digital pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas X SMA Negeri 1 Payangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan antusias siswa saat belajar. Hal ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai penerapan berbagai taktik pembelajaran untuk meningkatkan standar pengajaran.

2. Manfaat Praktis

- a) Menjadi referensi pendidik dalam penerapan model pembelajaran yang menarik dan kreatif melalui media pembelajaran digital.
- b) Membantu memperbaiki mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Payangan.
- c) Menjadikan pembelajaran di kelas lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d) Menyediakan opsi penggunaan media pembelajaran digital yang selaras dengan perkembangan zaman bagi pendidik dan peserta didik.