

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I membahas beberapa hal meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defisini istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman dalam konteks budaya. Keragaman budaya ini dapat ditemukan di seluruh provinsi Indonesia. Adanya keragaman budaya tersebut menunjukkan keindahan berupa variasi kebudayaan yang dimiliki di seluruh provinsi Indonesia dan tentunya memiliki daya tarik tersendiri. Variasi tersebut mewakili semboyan yang terus dijunjung tinggi, yakni semboyan Bhineka Tunggal Ika yang memiliki makna berbeda-beda tetapi tetap satu. Mempelajari dan mengetahui mengenai keragaman budaya sangat penting bagi peserta didik karena peserta didik perlu mengetahui bahwa budaya Indonesia sangat beragam serta peserta didik juga perlu mengetahui dimana asal dari kebudayaan tersebut. Terdapatnya berbagai keragaman budaya di Indonesia, maka diperlukan adanya rasa toleransi. Rasa toleransi ini wajib dimiliki oleh warga negara Indonesia dengan berbagai keragaman budayanya. Untuk mengetahui dan mengerti mengenai beragam kebudayaan yang ada di Indonesia dapat dilakukan dengan mempelajari keragaman budaya tersebut.

Belajar merupakan fokus utama dari psikologi pendidikan (Asriyanti & Janah, 2019). Belajar merupakan suatu kegiatan yang membuat terjadinya perubahan pada diri setiap orang dengan mendapatkan suatu kemampuan baru untuk menumbuh kembangkan pola pikir, moral, serta budi pekerti manusia. Sejalan dengan Muliani & Arusman (2022) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh suatu perubahan baik itu berupa pengetahuan sikap dan keterampilan belajar yang bersifat psikologis, sosial, dan keterampilan. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana cara pendidik dalam mengajar serta bagaimana cara peserta didik dalam belajar. Pendidik perlu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman, menyenangkan, menarik, dan tentunya membuat peserta didik mengerti apa yang sedang dipelajari agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran memerlukan adanya sebuah media pendukung pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi yang pesat untuk saat ini menuntut guru dalam mengetahui dan mengikuti kemajuan tersebut. Berbagai fasilitas yang menunjang pembelajaran banyak bermunculan di dunia pendidikan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Kreativitas guru diperlukan dalam memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi informasi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi berupa materi pembelajaran yang disajikan secara menarik. Menggunakan sebuah media dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari materi yang sedang dipelajari untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki (Trisiana, 2020). Sesuai dengan

Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pasal 2 yang menjelaskan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan berbasis aktivitas dengan karakteristik: (1) interaktif dan inspiratif, (2) menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, (3) kontekstual dan kolaboratif, (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian peserta didik, dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

Keberhasilan dari suatu pembelajaran dapat dilihat dari kompetensi pengetahuan peserta didik melalui hasil belajar yang dilihat dari nilai ulangan harian, tengah semester, ataupun nilai akhir semester dalam suatu pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IV SD No. 2 Kutuh, diidentifikasi bahwa karakteristik gaya belajar peserta didik kelas IV yaitu visual, dan tidak ada peserta didik yang berkebutuhan khusus. Selanjutnya berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas V SD No. 2 Kutuh, terdapat permasalahan yang dihadapi pada saat kegiatan pembelajaran yaitu peserta didik sulit memahami dan sering kali keliru dalam mempelajari berbagai kebudayaan Indonesia terutama dalam memahami asal dan letak daerah dari kebudayaan tersebut jika dilihat dari peta dikarenakan peta yang digunakan masih bersifat konvensional.

Guru hanya sesekali menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran seperti menggunakan media *power point* dan menampilkan video melalui *youtube*. Kurangnya media pembelajaran yang beragam membuat peserta didik merasa pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton. Beliau juga menyampaikan

bahwapeserta didik lebih semangat jika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SD No. 2 Kutuh yaitu Kurikulum Merdeka, sehingga indikator nilai menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rentangan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman budaya adalah 74-87 dengan kategori “baik”. Dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman budaya yang ada pada bab 3 “Jati Diri dan Lingkunganku”, subbab “Keragaman sebagai Kekuatan” ternyata masih banyak peserta didik dengan nilai ulangan harian kurang atau dibawah rentang 74-87 berkategori “baik”.

Sebanyak 16 orang siswa dari 27 siswa atau jika dipersentasekan yaitu sebanyak 59% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa belum optimal dalam menguasai materi sehingga hasil belajar belum sesuai dengan KKTP sekolah. Dari gambaran keadaan tersebut menunjukkan pentingnya dalam mencari upaya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat meningkat sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas diketahui bahwa guru dan peserta didik kelas V memerlukan adanya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas yang efektif untuk membantu siswa mempelajari materi keragaman budaya Indonesia. Guru belum pernah menggunakan media yang sifatnya interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V

SD No. 2 Kutuh. Media pembelajaran PELITA ini merupakan media pembelajaran visual bersifat interaktif yang dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia, dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton yaitu peserta didik secara interaktif dapat mengetahui beragam kebudayaan di Indonesia serta mengetahui dimana asal dan letak keragaman tersebut jika dilihat dari peta.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan peta digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, karena materi pembelajaran disajikan secara konkrit melalui media peta digital. Media peta digital yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat interaktif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Marella, dkk (2023), bahwa media peta interaktif dapat membantu siswa untuk memahami peta, maupun menunjukkan letak daerah, serta berinteraksi dengan guru yang akan berimbas pada meningkatnya minat belajar dan pemahaman siswa. Media peta digital merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik mampu membuat peserta didik antusias terhadap materi yang sedang dipelajari (Sayoga, dkk 2023).

Dari uraian di atas akan dilakukan penelitian pengembangan yakni “Pengembangan Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Sebanyak 16 dari 27 orang siswa atau jika di persentasikan yaitu sebanyak 59% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman budaya Indonesia.
- 1.2.2 Kurangnya media pembelajaran yang variatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
- 1.2.3 Sulitnya peserta didik kelas V SD No. 2 Kutuh dalam memahami dan sering kali keliru dalam mempelajari berbagai kebudayaan Indonesia terutama dalam memahami asal dan letak daerah dari kebudayaan tersebut jika dilihat dari peta dikarenakan peta yang digunakan masih bersifat konvensional.
- 1.2.4 Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran peta digital interaktif materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD No. 2 Kutuh.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan yaitu Sebanyak 16 dari 27 orang siswa atau jika di persentasikan yaitu sebanyak 59% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman budaya Indonesia kelas V, dibatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pada materi keragaman budaya Indonesia agar membantu peserta didik dalam mempelajari materi keragaman budaya Indonesia terutama dalam memahami asal dan letak daerah dari kebudayaan tersebut jika dilihat dari peta. Pemecahan masalah yang dilakukan yaitu dengan

mengembangkan media pembelajaran peta digital interaktif untuk peserta didik kelas V SD No. 2 Kutuh.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh?
2. Bagaimanakah kelayakan Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh?
3. Bagaimanakah efektivitas Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan media ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh
2. Untuk mengetahui kelayakan Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh
3. Untuk mengetahui efektivitas Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, sekolah, serta bagi peneliti lainnya, sebagai berikut:

1) Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran keragaman budaya di Indonesia.

2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat dijadikan

sebagai referensi bagi guru mengenai inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

3) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, serta mudah dipahami oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan sebagai penunjang dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu peta digital interaktif materi keragaman budaya Indonesia dalam bentuk html. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.7.1 Bentuk Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran peta digital interaktif yang berfokus pada materi keragaman budaya di Indonesia bagi kelas V SD No. 2 Kutuh yang berbentuk html (konten yang disajikan dalam web). Media pembelajaran yang dikembangkan ini menampilkan menu utama yang berisi petunjuk penggunaan, materi keragaman budaya di Indonesia, latihan soal, dan profil pengembang.

Terdapat tombol-tombol seperti tombol keluar, kembali, dan tombol lainnya yang dibutuhkan dalam media pembelajaran peta digital interaktif yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan didesain hingga dapat menampilkan gambar, teks, suara, serta animasi yang bersifat interaktif sehingga dapat menarik minat dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Terdapat latihan soal berupa pilihan ganda yang dapat dikerjakan oleh peserta didik jika sudah menyerap materi yang ada pada media pembelajaran pada peta digital interaktif yang dikembangkan.

1.7.2 Program yang Digunakan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran peta digital interaktif yang dirancang dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* dan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain peta digital, kemudian aplikasi *Articulate Storyline* digunakan untuk merancang desain peta digital menjadi interaktif sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas V SD No. 2 Kutuh berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya di Indonesia, adapun beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu: (1) kurangnya media pembelajaran yang variatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran, (2) sulitnya peserta didik kelas V SD No. 2 Kutuh dalam memahami dan sering kali keliru dalam mempelajari berbagai kebudayaan Indonesia terutama dalam memahami asal dan letak daerah

dari kebudayaan tersebut jika dilihat dari peta dikarenakan peta yang digunakan masih bersifat konvensional, (3) peserta didik lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media karena sulit berpikir secara abstrak, (4) penggunaan media pembelajaran yang hanya sesekali dilakukan oleh guru dalam pembelajaran, (5) guru belum pernah menggunakan media pembelajaran peta digital interaktif materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD No. 2 Kutuh. Kenyataannya zaman sudah berkembang menjadi modern yang seharusnya pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukannya pengembangan media pembelajaran berupa Peta Digital Interaktif (PELITA) Keragaman Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 2 Kutuh. Manfaat bagi peserta didik kelas V SD No. 2 Kutuh yaitu, dengan dikembangkannya media PELITA diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang membuat pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, meningkatkan pengetahuan peserta didik. Peserta didik tidak lagi keliru dalam mengidentifikasi asal dan letak keragaman budaya Indonesia pada peta sehingga akan berdampak pula pada kompetensi pengetahuan peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses pengembangan peta digital interaktif keragaman budaya Indonesia dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran peta digital interaktif dikembangkan dengan beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Pengembangan peta digital interaktif dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi sehingga tidak keliru dan mampu memahami materi dengan baik mengenai materi keragaman budaya Indonesia yang dilihat dari peta pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD No. 2 Kutuh.
2. Pembelajaran menjadi tidak monoton, sehingga peserta didik mejadi tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran materi keragaman budaya di Indonesia karena menggunakan media pembelajaran peta digital interaktif yang bersifat interaktif yang didalamnya memuat gambar, serta fitur-fitur yang menarik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran peta digital interaktif sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran peta digital interaktif dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas V SD No. 2 Kutuh, sehingga pengembangan produk yang dihasilkan hanya diperuntukkan untuk peserta Kelas V SD No. 2 Kutuh, maupun kepada peserta didik di sekolah lain dengan karakteristik yang sejenis.

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran peta digital interaktif ini terbatas pada materi keragaman budaya di Indonesia.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan, sehingga menghasilkan suatu produk baik berupa materi, strategi pembelajaran, maupun media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.

2. *ADDIE*

ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan *ADDIE* bersifat sistematis yang memungkinkan perbaikan disetiap tahapannya.

3. Peta Digital Interaktif

Peta interaktif merupakan jenis peta digital yang digunakan dengan media elektronik. Media peta digital interaktif menuntut siswa untuk memahami peta, menunjukkan letak daerah secara interaktif yang akan berimbas pada meningkatnya minat belajar siswa

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk menjadi masyarakat yang baik, menjunjung tinggi nilai persatuan dan kesatuan, menjaga keutuhan negara Indonesia, serta menjaga lingkungan sosial dan lingkungan hidup. Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan

multikultural diharapkan dapat mempererat dan menyatukan beragam perbedaan di Indonesia seperti budaya, etnis, wilayah, warna kulit, serta keanekaragaman lainnya. Pada pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat materi mengenai keragaman budaya di Indonesia. Keragaman budaya ini meliputi lagu daerah, tarian daerah, dan alat musik daerah di Indonesia

