

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membangun suasana yang ideal untuk peserta didik belajar agar mereka dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal (Rahman, et al., 2022). Pendidikan dapat membuat seseorang merubah perspektif dirinya terhadap berbagai hal yang terjadi di sekelilingnya karena pemahamannya akan sesuatu telah berkembang seperti cara melihat masalah dan peluang. Hal ini membuat pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dapat meningkatkan kualitas hidup (Purwaningtyas, et al., 2024). Pendidikan memiliki tujuan, khususnya di Indonesia yaitu agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa secara maksimal supaya mereka bisa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta memiliki rasa bertanggung jawab, yang dimana semua hal tersebut agar siswa menjadi pribadi yang baik dan mempunyai kehidupan yang baik pula (Assa, et al., 2022).

Pendidikan akan dapat mewujudkan semua tujuannya apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik. Kondisi pembelajaran yang dikatakan sudah berjalan dengan baik apabila siswa dapat melakukan pembelajaran dengan sebagaimana mestinya dan ada komunikasi yang bagus dari siswa maupun guru (Khotimah & Sukartono, 2022). Selain dari siswa, guru juga harus mampu

memberikan umpan balik kepada siswa agar proses pembelajaran dapat dinyatakan berjalan dengan baik. Guna menciptakan kondisi pembelajaran yang ideal, perlu adanya upaya agar pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu usaha agar pembelajaran terorganisir dengan baik dan sistematis adalah pembuatan kurikulum untuk sekolah.

Kurikulum adalah sebuah program pendidikan yang merancang, merencanakan, dan menjadi pedoman yang dimana isinya terdapat pengalaman dan bahan ajar untuk membantu dalam proses belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai (Nasir & Muhammad, 2024). Pada saat ini, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menjalankan kurikulum merdeka. Pernyataan Kemendikbudristek dalam (F. Jannah et al., 2022) menyatakan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Guru memiliki keleluasan dalam memilih bahan ajar yang cocok dan tepat untuk peserta didiknya yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari peserta didik masing-masing individu. Di kurikulum merdeka ini juga menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila yang dikembangkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh pemerintah.

Dengan menempuh pembelajaran dalam pendidikan akan menghasilkan sebuah hasil yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi dari hasil pengalaman selama belajar yang terdiri dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Widiastini & Yudiana, 2021). Untuk mendapatkan hasil belajar yang mencakup tiga ranah edukatif tersebut, perlu

adanya pelaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran ada karena terdapat kompetensi yang hendak di capai saat melakukan pembelajaran. Kompetensi yang harus dicapai ada di setiap mata pelajaran, tidak terkecuali pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada pelajaran Pendidikan Pancasila saat ini harus menekankan pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi agar siswa dapat beradaptasi dengan jaman yang semakin berkembang. Oleh karena itu perlu kompetensi yang relevan dan dapat mengakomodasi hal-hal tersebut. Kompetensi yang relevan dan penting untuk dikembangkan pada abad ke-21 ini khususnya untuk siswa adalah kompetensi 4C. Kompetensi 4C terdiri dari: 1) *Creativity* (Kreativitas) merupakan kemampuan untuk menghasilkan sebuah ide atau karya baru yang orisinal, dan bermanfaat. Tujuan dari kompetensi ini adalah untuk menumbuhkan kemampuan beradaptasi, menemukan solusi baru dari suatu permasalahan, dan berinovasi dalam menghadapi perubahan cepat di dunia kerja dan di kehidupan sosial. 2) *Critical Thinking* (Berpikir Kritis) merupakan kemampuan untuk menilai kualitas informasi, mengidentifikasi argumen yang valid, serta mengambil keputusan berdasarkan alasan yang logis dan bukti yang kuat. Tujuan dari kompetensi ini adalah untuk membentuk individu yang mampu berpikir reflektif, menilai kebenaran informasi (terutama di era digital), serta membuat keputusan yang rasional dan bertanggung jawab. 3) *Communication* (Komunikasi) merupakan kemampuan untuk menukar sebuah informasi secara efektif, baik secara verbal maupun non-verbal untuk mencapai pemahaman dan tujuan bersama. Tujuan dari kompetensi ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide dengan jelas,

mendengarkan secara aktif, serta membangun interaksi sosial yang positif di lingkungan akademik dan profesional. 4) *Collaboration* (Kolaborasi) merupakan kemampuan untuk bekerja sama secara terkoordinasi dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama, berbagi tanggung jawab, pengetahuan, dan kepercayaan. Tujuan dari kompetensi ini adalah untuk menumbuhkan kerja tim yang efisien, saling menghargai perspektif, dan mampu menyelesaikan masalah kompleks (Thornhill-Miller et al., 2023). Keberhasilan suatu kompetensi yang telah dikuasai oleh siswa dapat diukur dengan melaksanakan sebuah asesmen atau penilaian.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia masih terkendala atau memiliki hambatan agar hasil dari pembelajaran memenuhi asesmen dan mencapai kompetensi. Hambatan atau permasalahan yang dialami dalam memaksimalkan hasil belajar terjadi di kelas IV SDN 02 Malangjiwan pada penelitian yang dilakukan oleh Indah et al., (2024) menunjukan bahwa siswa percaya bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila bersifat hafalan dan mengabaikan kegiatan penalaran, selain itu guru juga hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aisah et al., (2022) juga mendapatkan hal yang serupa, pada penelitiannya di kelas IV SDN Klakahkasihan menemukan bahwa kesulitan dalam pembelajaran PPKn terjadi dikarenakan siswa kesulitan memahami penjelasan dari guru yang menggunakan metode ceramah. Dari kedua penelitian tersebut permasalahan dalam memaksimalkan hasil belajar yang sering terjadi pada siswa SD khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah metode pembelajaran dari guru yang kurang inovatif dan hanya dominan memakai metode

ceramah. Untuk memenuhi kompetensi pembelajaran perlu sebuah solusi khususnya dari guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru pada saat ini perlu mengasah dan mengembangkan potensi dirinya, khususnya pada aspek keterampilannya. Guru saat ini tidak hanya cukup dengan memahami teori mengajar saja, akan tetapi harus mampu menggunakan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran agar bersifat lebih inovatif atau kekinian dengan melakukan pembelajaran digital. Pembelajaran digital adalah sebuah pembelajaran yang mengaplikasikan ICT (*Information Communication Technology*) sebagai sumber belajar berupa penyedia pengetahuan, mentor, dan penilai (Haleem et al., 2022). Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, ataupun teknologi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran memiliki peran untuk memperjelas konsep-konsep yang abstrak dan sulit dijelaskan apabila hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini sangat berguna terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mengharuskan guru menunjukkan contoh perilaku yang menggambarkan nilai Pancasila secara konkret. Melalui media, pembelajaran menjadi lebih konkret, interaktif, dan mudah dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Firmansyah et al., 2024). Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran guna menyampaikan materi konkret khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu media PPT interaktif.

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat besar dalam pembentukan moralitas bagi siswa. Salah satu manfaat yang diperoleh siswa dalam pendidikan pancasila adalah untuk menghindari radikalisme di sekolah oleh para siswa. Pendidikan Pancasila memberikan pemahaman tentang keberagaman antar suku-budaya sehingga dapat mencegah radikalisme oleh siswa (Auzi et al., 2024). Selain itu dengan Pendidikan Pancasila maka siswa akan membentuk karakter dan kesadaran moral sehingga dapat menghadapi berbagai berita hoax yang bertebaran di masyarakat (Wibowo et al., 2024). Dari fakta tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila sangat penting dipelajarkan kepada siswa Sekolah Dasar (SD).

Dari hasil observasi dan wawancara kepada siswa dan guru kelas III tahun ajaran 2024/2025, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Astina, belum ditemukan penggunaan media pembelajaran oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi simbol dan nilai Pancasila. Pada pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran, yang dimana guru hanya bergantung pada bacaan di buku yang diberikan sekolah khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol dan nilai Pancasila menunjukkan hasil yang rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas III yang dimana 22 dari 38 siswa mendapatkan nilai dibawah rata-rata (67,9). Melihat permasalahan di atas, maka penting untuk mengembangkan media pembelajaran untuk membantu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Pengembangan media pembelajaran digital seperti PPT interaktif sangat diperlukan pada saat ini, hal tersebut menjadi sebuah tantangan untuk

mengembangkan media PPT interaktif yang bisa memaparkan materi secara efisien dan dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajaran, animasi, suara, gambar, dan latihan soal secara menarik dan menyenangkan, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi simbol dan nilai Pancasila.

Pemilihan PPT interaktif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar didasari oleh fakta bahwa PPT merupakan media pembelajaran yang tergolong mudah dibuat dan fleksibel. Penggunaan media pembelajaran sendiri memiliki peran yang sangat penting karena dapat mempengaruhi proses belajar siswa (Sitanggang et al., 2023). Pengaplikasian PPT interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila (Ranti, et al., 2025). Peneliti mengembangkan media pembelajaran PPT interaktif ini dengan bantuan AI, hal ini dikarenakan penggunaan AI dalam pengembangan sebuah media pembelajaran dapat memudahkan proses pembuatan dan pengkreasian media yang hendak dikembangkan (Mukti & Sudarmiani, 2024). *Novelty* dari penelitian ini terletak pada penggunaan AI dalam penyajian media PPT interaktif ini. Pada penelitian ini hal yang ditegaskan dalam penggunaan AInya adalah dari segi audionya, lebih tepatnya audio yang akan menjadi narator dalam media ini. Suara dari narator media ini akan di generate oleh AI dengan menggunakan suara dari karakter atau tokoh yang sekiranya familiar bagi siswa. Hal ini bertujuan agar menambahkan daya tarik dari media pembelajaran ini sehingga dapat membuat siswa lebih berminat untuk belajar.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran di SD Negeri 1 Astina sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terasa kurang efektif
2. Dorongan belajar yang diterima oleh siswa dari orang tua di rumah sangat minim.
3. Siswa kurang termotivasi saat melakukan pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran saat belajar jarang dilakukan oleh guru.
5. Pembelajaran terasa monoton bagi siswa karena kurang inovatif.
6. Sumber belajar saat melakukan pembelajaran sangat terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada pemaparan identifikasi masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar seperti pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya motivasi belajar, dorongan belajar yang minim, dan yang lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah yang mencakup masalah utama yang perlu diatasi untuk memperoleh hasil yang optimal. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan PPT Interaktif dengan bantuan AI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina untuk mengatasi permasalahan yang

berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan pembuatan media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Membuat perancangan pembuatan media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina.

2. Menganalisa kelayakan media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina.
3. Menganalisa kepraktisan media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina.
4. Menganalisa efektifitas media pembelajaran PPT menggunakan bantuan AI untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Astina.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini adalah sebagai penunjang landasan teori tentang pengembangan media pembelajaran dan desain PPT interaktif dengan bantuan AI yang dapat mengkatkan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Pengembangan PPT Interaktif ini dapat memberikan kemudahan belajar bagi siswa yang mempengaruhi pemahaman dan kemampuan siswa terkait materi yang dijelaskan.

b) Bagi Guru

Sarana yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan proses belajar bagi siswa, membantu guru dan mendukung dalam memberikan materi pembelajaran, serta memberikan solusi alternatif terkait pembuatan media belajar, khususnya pembuatan PPT Interaktif.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media, agar media yang telah dikembangkan bermanfaat dalam pembelajaran dan dijadikan sebagai sumber belajar dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran dan solusi dari permasalahan yang dialami oleh guru.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan untuk memotivasi diri sendiri, sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian sejenis, serta masukan untuk pengembangan media yang lebih inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Powerpoint* interaktif dengan bantuan AI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas 3 SD Negeri 1 Astina.

2. Konten Produk

Dalam media ini ditunjuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Astina, tepatnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bab 4 dengan materi simbol dan nilai Pancasila. Media pembelajaran ini memiliki konten utama berupa gambar animasi dan audio narasi yang di edit dan di generate oleh AI dan dikemas secara interaktif lewat *software Powerpoint*. Media ini ditunjukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Astina.

3. Tools yang Digunakan

Tools atau alat yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada 3 yang berupa sebuah *software* atau perangkat lunak. Ketiga *software* itu adalah *Microsoft Powerpoint*, *Weight.Gg*, dan *Chargpt*. Dari ketiga *software* itu 2 diantaranya merupakan *software* AI, keduanya yaitu *Weight.Gg* dan *Chargpt*. Ketiganya memiliki peran dan fungsi yang berbeda-beda seperti *Microsoft Powerpoint* yang digunakan sebagai tempat utama media ini dikembangkan, hal ini dikarenakan *Microsoft Powerpoint* memang diperuntukan untuk membuat *slide* presentasi. *Weight.Gg* sendiri digunakan untuk mengklon atau mengcover suara atau teks menjadi suara milik tokoh atau karakter lain dengan AI. *Chargpt* pada penelitian ini digunakan untuk mengedit dan menggenerate gambar dengan bantuan AI.

4. Struktur Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran memiliki 7 struktur utama. Ketujuh struktur tersebut yaitu cover, pendahuluan, menu utama, konten

utama (materi), contoh konkret, evaluasi, dan referensi. Ketujuh struktur tersebut mencangkup beberapa hal, seperti struktur (1) cover, yang di dalamnya memuat judul, nama pengembang, dan target yang diperuntukan; (2) pendahuluan, berisi tujuan atau kompetensi yang harus dicapai siswa dan cara menggunakan media; (3) menu utama, memuat pilihan menu materi yang bisa di akses dalam media yang dihubungkan dengan *hyperlink*; (4) konten utama, berisi materi inti yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi agar menarik dan mudah dipahami; (5) contoh konkret, besisi penggambaran atau gambar yang menunjukan contoh nyata untuk memperjelas konsep; (6) evaluasi, berisi soal yang menguji pemahaman siswa dengan umpan balik langsung berupa skor; (7) referensi, berisi daftar sumber konten dan informasi tim pengembang.

5. Kelebihan Produk

Kelebihan media pembelajaran ini adalah bersifat interaktif sehingga komunikasi yang terjadi saat proses pembelajaran menggunakan media ini terjadi secara dua arah. Kelebihan lainnya adalah media ini menggunakan audio yang digenerate oleh AI pada bagian naratornya sehingga menambah daya tarik dan variasi pembelajaran. Suara yang digunakan dalam naratornya menggunakan suara dari tokoh-tokoh atau karakter yang terkenal sehingga semakin menarik perhatian siswa saat pembelajaran menggunakan media ini. Kelebihan selanjutnya dari media pembelajaran ini adalah adanya evaluasi pembelajaran setelah materi selesai diberikan, selain untuk mengukur pemahaman siswa, evaluasi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak kepada hasil belajar mereka.