

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas delapan poin, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6), spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang berperan sangat penting di sistem tatanan masyarakat. Pancasila selain sebagai dasar negara juga berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta memiliki nilai-nilai penting yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila sebagai ideologi memiliki makna bahwa Pancasila perlu menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat di mana semua aturan yang ada harus ditetapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya untuk kalangan generasi muda saja (Fraulen et al., 2022). Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila berfungsi sebagai pedoman dalam bertindak, berpikir, dan berperilaku bagi seluruh rakyat Indonesia (Silaban et al., 2025). Melalui penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah akan mempengaruhi bagaimana anak berkembang di masa depan. Keluarga atau orang tua memiliki peranan penting sebagai pendidik yang ada di lingkungan pertama anak yang dapat memberikan contoh kepada anak dalam penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah (Adityawarman & Hafiz, 2024). Penerapan mengenai nilai Pancasila di dalam

kehidupan sehari-hari dapat dilakukan dimulai dari lingkungan keluarga yang menjadi tempat pertama anak belajar. Pembiasaan untuk menerapkan nilai Pancasila di lingkungan keluarga sebagai fokus pertama anak diharapkan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Penerapan nilai Pancasila ini tidak hanya sebagai landasan konstitusional saja, melainkan juga sebagai pedoman moral yang membimbing nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari demi pembentukan karakter bangsa (Adityawarman & Hafiz, 2024). Nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan bertujuan tidak hanya untuk membentuk moral dan karakter yang baik, tetapi juga untuk membangun individu yang lebih baik secara personal dan taat terhadap negara dengan undang-undang yang telah disahkan (Silaban et al., 2025). Penerapan Pancasila di lingkungan keluarga ini dapat dilakukan oleh kedua orang tua melalui kebiasaan kecil agar anak dapat mengidentifikasi contoh dari penerapan masing-masing nilai Pancasila (Nabila et al., 2021). Penerapan dari nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah tidak hanya berfokus pada pembangunan karakter dan moral anak, tetapi juga untuk mendukung kebebasan anak dalam mengekspresikan diri mereka secara positif. Ekspresi diri yang bebas, namun tetap dalam koridor nilai-nilai Pancasila memungkinkan anak untuk mengembangkan identitas kepercayaan diri yang kuat.

Berdasarkan kurikulum merdeka yang berlaku saat ini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengalami perubahan nama menjadi Pendidikan Pancasila. Hal ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2022. Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar kepada siswa diharapkan mampu membuat siswa memahami,

menganalisis, menghayati dan mengatasi permasalahan secara berkelanjutan dan konsisten sesuai dengan tujuan bangsa Indonesia (Samsuddin et al., 2024). Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya di kelas II Sekolah Dasar, terdapat materi pembelajaran mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah yang memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi contoh dari penerapan masing-masing sila Pancasila di lingkungan rumah. Dalam pembelajaran siswa diharapkan mampu memiliki *self-expression* untuk menunjang proses pembelajaran. *Self-expression* ini penting untuk distimulasi karena merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam perkembangan sosial emosionalnya. Dengan menstimulasi kemampuan ini, anak dapat belajar untuk mengenali, memahami, dan mengungkapkan perasaannya secara tepat. Kemampuan ini juga sangat penting agar anak dapat menyampaikan pendapat, perasaan, ide atau tindakannya dengan cara yang positif dan sehat tanpa melanggar hak orang lain. Selain itu, melalui kegiatan *self-expression* atau ekspresi diri ini, siswa diharapkan mampu memahami secara jelas contoh-contoh penerapan setiap sila Pancasila di lingkungan rumah, dengan cara mengidentifikasi berbagai kegiatan yang telah mereka lakukan. *Self-expression* ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk menyampaikan pendapat, pengalaman dan tindakan yang sudah pernah mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu acuan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *self-expression* siswa adalah kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan (2008, h. 3880 sebagaimana dikutip dalam Zebua & Astuti, 2024) yang mengklasifikasikan penilaian sikap ke dalam lima kategori berdasarkan persentase pencapaian yang dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. 1
Kriteria Penilaian Sikap

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

(Sumber: Riduwan (2008) dalam Zebua & Astuti, 2024)

Kriteria ini berfungsi sebagai indikator terukur terhadap kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri, sekaligus menjadi patokan dalam merancang strategi pengajaran yang mendukung pertumbuhan dan pengembangan siswa dalam *self-expression* atau ekspresi diri secara menyeluruh.

Kenyataan di lapangan, menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan berkaitan dengan *self-expression*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yulianti et al (2024) banyak siswa yang belum mampu mengekspresikan diri mereka dengan baik, yang dapat dilihat dari hasil belajarnya yang masih kurang karena minimnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Permasalahan tersebut juga terjadi di SD No.1 Mengwitani yang berdasarkan dengan hasil wawancara yang sudah dilakukan bersama Ibu Ni Made Kurniawati selaku guru wali kelas II di SD No.1 Mengwitani yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2025, diketahui bahwa terdapat 30 orang siswa dengan pemahaman yang berbeda terkait materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah dan kesulitan mereka untuk mengekspresikan diri atas penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah.

“Anak-anak mengalami kesulitan memahami materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah karena kurangnya contoh yang sering mereka lihat di kehidupan sehari-hari dan pada saat belajar mereka juga hanya berpatokan dengan contoh yang ada di buku pelajaran saja. Kesulitan mereka dalam mengekspresikan

diri dapat dilihat dari minimnya pengetahuan mereka terkait penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah”.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah tidak hanya berdampak pada perilaku mereka, tetapi juga mempengaruhi kemampuan mereka dalam mengekspresikan diri dalam menyampaikan pendapatnya terkait sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut didukung oleh hasil angket penilaian diri siswa mengenai *self-expression* atau ekspresi diri siswa kelas II secara keseluruhan hanya mencapai 52,5% yang berada pada kategori cukup berdasarkan kriteria penilaian sikap. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri masih membutuhkan penguatan perlu melalui penggunaan media pembelajaran berupa modul interaktif yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan di lapangan terkait kemampuan *self-expression* dalam materi penerapan nilai Pancasila di rumah. Harapannya, *self-expression* dapat distimulasi melalui pembelajaran yang tepat agar mampu membantu siswa untuk mengekspresikan perasaan, pendapat dan sikap secara terbuka serta sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun, kenyataannya, dari hasil angket penilaian diri siswa menunjukkan bahwa kemampuan tersebut masih tergolong cukup, dengan rata-rata nilai hanya mencapai 52,5 dan sebagian besar siswa masih belum memenuhi kriteria ketercapaian sikap. Siswa masih belum sepenuhnya mampu dalam menyampaikan perasaan, pendapat, maupun sikap mereka secara terbuka dan tepat dalam kehidupan sehari-hari, terutama di lingkungan keluarga dan juga berdampak pada cara mereka dalam menampilkan sikap dan perilaku yang sejalan dengan nilai-

nilai Pancasila di rumah. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi sulit untuk menunjukkan sikap toleransi, kejujuran, dan tanggung jawabnya dalam berinteraksi dengan anggota keluarganya. Kesenjangan ini diperkuat oleh fakta bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari masih membingungkan untuk sebagian siswa ini dapat disebabkan dari kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan penerapannya yang masih belum maksimal terutama media digital (Marjaya et al., 2024).

Faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terkait materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah ini berasal dari dua faktor, baik itu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa atau dari lingkungannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas II di SD No.1 Mengwitani pada tanggal 22 Maret 2025, faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa meliputi kurangnya minat atau ketertarikan siswa mempelajari materi ini, kurangnya contoh nyata dalam penyampaian materi yang menyebabkan siswa menjadi kurang dalam menganalisis contoh nyata dari penerapan nilai Pancasila, kemalasan siswa untuk membaca bahan bacaan karena bahan bacaan yang digunakan hanya masih berupa buku teks, siswa mudah merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran, serta daya ingat siswa yang masih kurang optimal terhadap materi yang telah dipelajari sehingga sering kali lupa akan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah. Sementara itu, dari sisi faktor eksternal, salah satu penyebab utama rendahnya kemampuan *self-expression* siswa dalam materi penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah yaitu keterbatasan penggunaan media digital dalam

kegiatan pembelajaran, yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan inovatif. Selama ini, pembelajaran masih berfokus pada penggunaan buku teks secara konvensional, tanpa didukung dengan media digital atau interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan. Penyampaian materi yang monoton dan kurangnya contoh nyata menyebabkan siswa kesulitan untuk menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman pribadi mereka di lingkungan keluarga. Hal tersebut berakibat pada kurangnya stimulasi untuk mengekspresikan pemikiran, perasaan, atau sikap yang mencerminkan nilai-nilai tersebut. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan minimnya contoh nyata di lingkungan rumah siswa juga memperkuat rendahnya kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri secara utuh. Pemanfaatan teknologi yang masih kurang ini dapat dilihat dari bagaimana ketergantungan guru dengan penggunaan buku siswa yang ada di sekolah, yang menyebabkan guru belum maksimal dalam memanfaatkan dan menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik perhatian siswa untuk belajar (Maulana & Antara, 2024).

Berdasarkan paparan yang dijelaskan dan faktor-faktor yang mempengaruhi, maka solusi yang dapat ditawarkan berupa media pembelajaran modul interaktif berbasis *gamifikasi* yang dapat digunakan di dalam kelas. *Gamifikasi* yang akan diterapkan dalam modul interaktif ini dirancang dalam bentuk berbagai tantangan atau soal yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah. Modul interaktif berbasis *gamifikasi* ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyalur informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses

pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, dan umpan balik visual dalam kegiatan belajar, penerapan *gamifikasi* ini diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan *self-expression* siswa, meningkatkan antusiasme dalam belajar, mendorong keterlibatan aktif serta dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terkait materi, khususnya mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah. Guru dapat menggunakan beberapa media pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang sedang dilakukan (Hendrayani et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat mendukung proses pembelajaran, penjelasan materi pembelajaran dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat (Rismayanti et al., 2024). Sehingga memberikan pemahaman terkait materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah dan memberikan siswa pemahaman terkait landasan moral dan etika yang membantu membentuk suasana yang harmonis dan suportif di lingkungan rumah, yang pada akhirnya dapat mendukung ekspresi diri siswa ke arah yang lebih positif.

Penggunaan media pembelajaran ini juga erat kaitannya dengan penggunaan teknologi di dalamnya yang dimana teknologi memiliki dampak yang sangat besar dalam masyarakat khususnya di Indonesia yang yang membantu dalam mewujudkan pembangunan di semua bidang, terpenting di bidang pendidikan (Perdana et al., 2022). Solusi ditawarkan ini sejalan dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Ramadhan et al (2023) dengan judul E-Modul Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis *Canva* Berbantuan *Flip PDF Professional* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa pengembangan e-modul interaktif ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar

dan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila. Penelitian yang dilakukan oleh Nopiani et al (2021) dengan judul E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan E-modul interaktif ini secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi baik dan direkomendasikan agar dimanfaatkan dengan baik sehingga sumber belajar tidak hanya mengandalkan buku teks saja. Penelitian yang dilakukan oleh Wiratama & Margunayasa (2021) dengan judul E-Modul Interaktif Muatan IPA Pada Sub Tema 1 Tema 5 yang menyatakan bahwa pengembangan E-Modul interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari & Pratiwi (2023) dengan judul E-Modul Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa kualitas dari modul interaktif ini masuk ke dalam kriteria sangat valid, layak dan berkualitas sehingga dapat digunakan saat proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan modul interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga judul penelitian yang peneliti kembangkan pada penelitian pengembangan ini yaitu “Pengembangan Modul-Interaktif Berbasis *Gamifikasi* Untuk Menstimulus *Self-Expression* Siswa Kelas II Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila Di Rumah”. Pada proses pembelajaran di era sekarang, penggunaan teknologi sangatlah diperlukan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan meningkatkan respon siswa karena kehidupan mereka tidak jauh dari adanya paparan teknologi di sekitarnya. Peranan teknologi memiliki dampak yang sangat besar dalam masyarakat khususnya di Indonesia yang berkembang dalam Salah

satu penerapan penggunaan teknologi di masa sekarang ialah dengan menggunakan pendekatan *gamifikasi*, yang dimana pendekatan ini dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa (Pudiarsini et al., 2024)

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita et al., (2024) penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran juga sudah sering diterapkan karena memiliki tujuan untuk dapat mendorong minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran dengan mengutamakan konsep belajar sambil bermain yang pada akhirnya dapat memunculkan perasaan senang dan diharapkan siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disajikan dengan mudah. Walaupun terdapat judul penelitian yang serupa pada penelitian sebelumnya, namun kebaruan dalam penelitian pengembangan ini terletak pada penggunaan pendekatan *gamifikasi* dalam bentuk modul interaktif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Modul interaktif ini juga dilengkapi dengan materi pembelajaran dengan visual yang menarik dan interaktif serta dilengkapi dengan video pembelajaran, penjelasan dari masing-masing penerapan nilai Pancasila dan di bagian akhir ditempatkan *game* edukasi yang tujuannya untuk mengevaluasi sejauh mana stimulus yang diterima siswa terkait penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi, sebagai berikut.

1. Rendahnya *self-expression* terlihat dari hasil angket penilaian diri dengan rata-rata keseluruhan hasil angket penilaian diri adalah 52,5% yang termasuk dalam kategori cukup berdasarkan dengan kriteria penilaian sikap.
2. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang masih kurang, sehingga kegiatan belajar menjadi kurang inovatif dan menarik.
3. Kurangnya stimulus yang kontekstual dalam penyampaian materi penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah.
4. Kegiatan pembelajaran masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada.
5. Sumber belajar yang masih berpatokan pada buku teks yang ada di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan, maka perlu dilakukan suatu pembatasan masalah agar kajian masalah penelitian ini hanya mencakup masalah utama yaitu, rendahnya *self-expression* siswa yang terlihat dari hasil angket penilaian diri dengan rata-rata keseluruhan hasil angket penilaian adalah 52,5% berdasarkan dengan kriteria penilaian sikap serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga perlu dikembangkan bahan ajar digital yang menarik berupa modul interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulasi *self-expression* siswa pada materi penerapan nilai pancasila di rumah kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun modul-interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulasi *self-expression* pada materi penerapan nilai pancasila di rumah kelas II Sekolah Dasar No.1 Mengwitani?
2. Bagaimana kelayakan modul-interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulasi *self-expression* pada materi penerapan nilai pancasila di rumah kelas II Sekolah Dasar No.1 Mengwitani?
3. Bagaimana efektivitas modul-interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulasi *self-expression* pada materi penerapan nilai pancasila di rumah kelas II Sekolah Dasar No.1 Mengwitani?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan. Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui rancang bangun modul-interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulasi *self-expression* pada materi penerapan nilai Pancasila di rumah kelas II Sekolah Dasar No. 1 Mengwitani.
2. Untuk mengetahui kelayakan modul-interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulasi *self-expression* pada materi penerapan nilai Pancasila di rumah kelas II Sekolah Dasar No.1 Mengwitani.
3. Untuk mengetahui efektivitas modul-interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulasi *self-expression* pada materi penerapan nilai Pancasila di rumah kelas II Sekolah Dasar No.1 Mengwitani.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa modul interaktif, berikut uraian singkat mengenai modul interaktif.

1. Media pembelajaran modul interaktif pada muatan Pendidikan Pancasila ini secara khusus ditujukan kepada siswa kelas II Sekolah Dasar materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah.
2. Materi pada modul interaktif ini menyisipkan kegiatan sehari-hari yang kontekstual.
3. Media modul interaktif berbasis *gamifikasi* ini akan dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*.
4. Media modul interaktif ini dapat digunakan di berbagai jenis perangkat seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan perangkat pendukung pembelajaran lainnya sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengakses modul interaktif ini.
5. Hasil dari pengembangan media pembelajaran modul interaktif ini dapat menstimulus *self-expression* siswa pada materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah yang dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel penggunaannya.
6. Modul interaktif ini adalah sebuah media pembelajaran elektronik yang dikemas agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menstimulus *self-expression* siswa.

7. Modul interaktif ini merupakan sebuah media yang memiliki kombinasi antara materi pembelajaran dan permainan untuk mengevaluasi stimulus siswa terkait materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah.
8. Bagian-bagian dari modul interaktif berbasis *gamifikasi* yaitu sebagai berikut.
 - a) Tampilan Awal

Di bagian depan modul interaktif ini terdapat cover, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, instruksi penggunaan modul interaktif serta daftar isi,

- b) Tampilan Inti

Di bagian inti modul interaktif ini terdapat penjelasan materi serta kuis mini mengenai materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah dengan tampilan yang menarik memadukan unsur teks, gambar, video dan animasi.

- c) Tampilan Penutup

Pada bagian penutup modul interaktif ini terdapat *games* edukasi, ringkasan materi dan kuis yang digunakan untuk mengecek sejauh mana pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang ada di dalam modul interaktif.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan modul interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulus *self-expression* siswa kelas II sekolah dasar pada materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Terdapat asumsi dalam proses mengembangkan produk modul interaktif ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Modul interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulus *self-expression* siswa kelas II pada materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah ini dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar pada materi ini. Penggunaan modul interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulus *self-expression* siswa materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi karena akan mengaitkan dengan situasi yang sering dialami oleh siswa pada kehidupan sehari-hari.
- 2) Media pembelajaran modul interaktif berbasis *gamifikasi* untuk menstimulus *self-expression* siswa ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pendidikan Pancasila bagi siswa di sekolah dasar dan dapat diakses oleh siswa maupun guru dimana saja dan kapan pun.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran ini hanya untuk siswa kelas II Sekolah Dasar No.1 Mengwitani khususnya pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 2) Pengembangan produk media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *gamifikasi* ini terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yakni pendidikan Pancasila dengan materi penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah.

1.8 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru dalam proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran agar proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
3. Modul interaktif adalah suatu bahan ajar berbasis digital yang biasanya dirancang agar penggunaannya dapat terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Dalam modul interaktif ini biasanya terdiri dari beberapa bagian seperti teks, gambar, audio dan juga video yang disajikan dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, modul interaktif juga biasanya dilengkapi dengan fitur berupa materi pembelajaran, animasi dan latihan atau kuis yang dapat dikerjakan oleh penggunaannya.
4. *Gamifikasi* adalah sebuah pendekatan yang menerapkan unsur dan fitur *game* atau permainan yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menyenangkan.
5. *Self-expression* adalah kemampuan atau tindakan yang dimiliki seseorang untuk mengekspresikan atau mengungkapkan pikiran, perasaan, ide ataupun identitasnya melalui berbagai bentuk komunikasi.
6. Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran mengenai landasan, tujuan dan sejarah kebangsaan Indonesia, terutama mengenai Pancasila yang tujuannya untuk membentuk warga negara yang baik, memiliki rasa cinta dan nasionalisme terhadap negara Indonesia.
7. Penerapan nilai Pancasila adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila yang mencakup nilai

Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan dan Keadilan dalam kehidupan sehari-harinya terutama di lingkungan rumah.

