

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam membentuk karakter dan nilai-nilai fundamental dalam masyarakat. Di Indonesia, Pancasila telah diakui sebagai dasar negara yang menggambarkan prinsip-prinsip etika, etika, dan kewarganegaraan yang mendasar. Oleh karena itu, pengajaran dan pengamalan Sila-Sila Pancasila dalam mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar menjadi esensial dalam membentuk generasi muda yang memiliki kesadaran akan nilai-nilai kebangsaan.

Pembelajaran abad ke-21 dipengaruhi secara mendalam oleh dinamika perkembangan teknologi saat ini (Dewi & Purwanti, 2019; Widodo dkk., 2020). Kondisi ini menuntut peserta didik untuk memiliki berbagai kompetensi penting, meliputi kemampuan belajar serta berkreasi, sekaligus menguasai literasi media, teknologi informasi, dan ketereampilan hidup dan kesiapan berkarier (Zubaidah, 2016). Kemampuan belajar dan berinovasi mencerminkan kecakapan berpikir kreatif, memecahkan masalah, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta menghasilkan ide-ide baru. Sementara itu, literasi media dan teknologi informasi berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memilah, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara tepat guna. Adapun keterampilan hidup dan karier menekankan pada kemampuan untuk bersikap adaptif, fleksibel, mandiri, memiliki inisiatif, mampu bersosialisasi dengan baik, produktif, serta memiliki jiwa tanggung jawab

kepemimpinan dan tanggung jawab. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, yang membantu peserta didik mendapatkan informasi serta mampu menangkap isi pelajaran yang dijelaskan oleh guru (Fanny & Suardiman, 2013; Sabtaningrum dkk., 2020). Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran berperan sebagai perantara melalui penyajian pesan guna meningkatkan efisiensi penyampaian informasi kepada peserta didik (Supriyono, 2018). Konsekuensinya, media pembelajaran dipandang sebagai katalisator dalam mempermudah proses distribusi materi ajar. Dengan demikian, guru diharapkan memiliki kemampuan dalam menyusun rancangan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif untuk mendorong proses belajar yang lebih dinamis dan menarik guna memperkuat keterlibatan para siswa secara menyeluruh.

Evolusi teknologi serta komunikasi saat ini menyumbangkan kontribusi yang krusial dalam mendukung terlaksananya proses pembelajaran secara optimal, khususnya sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selama ini, mata pelajaran tersebut sering dianggap kurang menarik karena cenderung membosankan, hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang berkonsentrasi sehingga sulit menangkap materi yang disampaikan guru. Menurut (Ida Nurhayai, 2019) pada konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dijumpai beragam peserta didik beranggapan bahwa kegiatan belajar lebih didominasi oleh aktivitas membaca, menulis, dan menghafal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya antusiasme dan munculnya rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini mengindikasikan adanya ketertarikan belajar pada peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Dengan demikian, guru memiliki kontribusi besar dalam menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Tingginya minat belajar akan berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan efektivitas perolehan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti alur edukasi.

Sarana pembelajaran didefinisikan sebagai perangkat edukasi guna menunjang penyampaian data sekaligus mempermudah subjek didik dalam menginternalisasi substansi ajar. Media ini dapat berbentuk fisik, seperti buku, alat peraga, dan model, maupun berbasis digital, seperti video, animasi, presentasi multimedia, dan aplikasi interaktif. Gagne & Briggs (1979:19) memaparkan bahwasanya, bahwa sarana pembelajaran mencakup berbagai sarana media tekstual, audiovisual, ilustrasi grafis, hingga perangkat teknologi digital. Sejalan dengan kemajuan inovasi teknologi yang berkembang, media pembelajaran pun mengalami inovasi yang signifikan. Saat ini, proses pembelajaran bahkan dapat dilakukan tanpa batasan jarak melalui perangkat seperti *smartphone* yang didukung oleh berbagai aplikasi, seperti Zoom, Youtube, maupun teknologi *virtual reality*.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwasanya proses pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Rendahnya motivasi dan hasil belajar PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) di kelas III SD dapat dilihat dari beberapa indikator yang memprihatinkan. Banyak siswa menunjukkan kurangnya minat terhadap materi yang diajarkan, yang tercermin dari partisipasi aktif di kelas yang minim dan rendahnya jumlah siswa yang melakukan tugas dengan baik. Di samping itu, berdasarkan hasil evaluasi

ulangan harian, sebagian besar siswa belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP merupakan salah satu indikator dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) di level SD. Kurangnya keterlibatan orang tua dalam proses belajar di rumah serta metode pengajaran yang kurang menarik juga turut berkontribusi pada masalah ini. Semua faktor tersebut menandakan perlunya perhatian lebih dari pihak sekolah maupun keterlibatan orang tua guna memperkuat dorongan belajar serta hasil studi PPKn peserta didik.

Permasalahan tersebut muncul karena pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran masih sebatas penggunaan buku sebagai sumber utama, yang cakupan materinya relatif sempit serta tampilannya kurang menarik. Selain itu, kegiatan pembelajaran di kelas cenderung didominasi oleh penjelasan guru tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif (Hasan, 2016). Melalui penelitian ini, dipilih topik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk dianalisis lebih lanjut sebagai fokus kajian karena pembelajaran PPKn memerlukan contoh konkret atau visual supaya memudahkan peserta didik dalam mengerti bahan ajar yang dipaparkan. Selaras dengan hasil diskusi mendalam dan pengamatan yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Gegelang kenyataan yang ada dilapangan yaitu:

- a. Peran guru masih dominan sebagai sumber belajar tunggal bagi siswa.
- b. Proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah sehingga peserta didik hanya menerima informasi dari guru
- c. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik cetak maupun non-cetak, yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan inovatif.

Mengacu pada permasalahan tersebut, diperlukan adanya pembaruan serta

pembaruan dalam sistem pembelajaran supaya proses belajar lebih menarik perhatian peserta didik, bermakna, serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengkaji serta menguasai materi. Upaya yang dapat diimplementasikan yakni dengan melakukan inovasi pada media pembelajaran berbasis digital, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung alur edukasi. Adapun varian media yang dipandang sesuai guna mewujudkan proses pembelajaran yang edukatif, partisipatif, serta mampu menstimulasi antusiasme siswa sekolah dasar adalah media *E-Scrapbook*.

E-Scrapbook merupakan medium pembelajaran bertipe digital yang dikembangkan dengan bantuan teknologi komputer, yang memuat berbagai elemen seperti teks, audio, gambar, dan video. Seluruh konten tersebut disusun secara terencana, inovatif serta selaras dengan indikator capaian pembelajaran agar dapat mengoptimalkan efektivitas penguasaan materi oleh peserta didik. Peneliti memilih model dan media pembelajaran menggunakan *E-Scrapbook* Interaktif melalui integrasi materi PPKn guna mengoptimalkan capaian belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada materi pengamalan sila-sila Pancasila karena metode ini menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang bisa menarik minat siswa dalam pembelajaran. *E-Scrapbook* Interaktif mendorong terciptanya kemandirian belajar bagi siswa dalam menguasai materi sekaligus mendalam melalui eksplorasi materi yang disajikan secara kreatif dan menarik. Penggunaan media digital ini juga mendukung pembelajaran kontekstual, yang mendorong siswa untuk mengontekstualisasikan prinsip-prinsip Pancasila ke dalam realitas kehidupan sehari-hari, agar pemahaman serta aktualisasi nilai-nilai Pancasila mampu tertanam lebih kuat dalam diri siswa. Berhubung dengan masalah tersebut,

penting adanya media berupa buku interaktif yang bisa meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam belajar. Dengan demikian, penelitian ini dipandang perlu untuk dikembangkan dengan mengangkat judul “Pengembangan Media *E-Scrapbook* Interaktif Muatan PPKn Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Untuk Kelas Iii Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Selaras dengan poin-poin pada latar belakang, maka pokok identifikasi masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

- 1) Kegiatan edukatif secara umum masih mengandalkan peran guru sebagai figur sentral dalam pendistribusian informasi kepada siswa
- 2) Proses pembelajaran cenderung monoton akibat peran siswa yang hanya menjadi penerima pasif informasi dari guru.
- 3) Rendahnya optimalisasi penggunaan media cetak konkret mengakibatkan keberlangsungan proses pembelajaran menjadi monoton serta kurang inovatif.
- 4) Dalam proses pembelajaran media yang digunakan kurang kreatif dan inovatif sehingga kurang menarik untuk siswa.
- 5) Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Belum terdapat rancang bangun media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III pendidikan dasar.
- 7) Belum terdapat karakteristik media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III pendidikan dasar.
- 8) Belum terdapat efektivitas media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III pendidikan dasar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, media pembelajaran E-Scrapbook interaktif ini mampu mengatasi permasalahan yang diuraikan tersebut. Masalah penelitian ini ialah a) Belum terdapat rancang bangun media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar. b) Belum terdapat karakteristik media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar. c) Belum terdapat efektivitas media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Menindaklanjuti penjelasan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini didefinisikan sebagai:

1. Bagaimakah rancang bangun media *E-Scrapbook* dalam rangka untuk mengoptimalkan antusiasme belajar serta hasil studi PPKn siswa pada jenjang kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil uji keberterimaan media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *E-Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn siswa kelas III Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka sasaran utama dilaksanakannya penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *E-Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn siswa kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui hasil uji keberterimaan media *E-Scrapbook* Bermuatan PPKn pada materi Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui hasil uji kepraktisan media *E-Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn siswa kelas III Sekolah Dasar.
- 4) Untuk mengetahui keefektivan media *E-Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diproyeksikan dapat menghasilkan manfaat yang luas, mencakup aspek teoretis serta kegunaan, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Implementasi media pendukung dalam proses pendidikan efektif dalam menstimulasi minat peserta didik melalui pemaparan substansi ajar yang lebih atraktif, bervariasi, menumbuhkan ketertarikan subjek didik dalam menempuh kegiatan edukatif serta memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Maka dengan demikian secara teoritis, diharapkan penelitian ini mampu menstimulasi pengembangan media pembelajaran kreatif pada muatan materi PPKn sekaligus menjadi kontribusi strategis dalam membangun landasan sistem pendidikan yang lebih bermutu.

1.6.2 Manfaat Praktis

Kontribusi praktis dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh beberapa pihak terkait, meliputi:

a) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media *E-Scrapbook* berfungsi sebagai sarana penunjang bagi peserta didik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran serta membantu menyederhanakan pemahaman materi, terutama pada mata pelajaran PPKn.

b) Bagi Guru

Penggunaan media *E-Scrapbook* berfungsi sebagai opsi instrumen pembelajaran guna memfasilitasi penyajian materi ajar, khususnya dalam lingkup muatan pelajaran PPKn.

c) Bagi Kepala Sekolah

Media *E-Scrapbook* ini mampu menjadi pedoman strategis bagi kepala sekolah dalam mengimplementasikan media inovatif guna akselerasi mutu pendidikan di lingkungan sekolah.

d) Bagi Peneliti Lainnya

Media *E-Scrapbook* ini dimanfaatkan sebagai rujukan ilmiah untuk penelitian lanjutan dan studi komparasi, serta menjadi dasar bagi pengembangan topik-topik baru di berbagai jenjang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Kegiatan pengembangan ini sudah berhasil memperoleh suatu produk, yaitu media *E-Scrapbook*. Adapun spesifikasi pengembangan media *E-Scrapbook* pada siswa kelas III sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media *E-Scrapbook* ini yaitu muatan PPKn

- padamateri Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar.
2. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dikhususkan pada muatan PPKn padamateri Pengamalan Sila-sila Pancasila untuk kelas III sekolah dasar.
 3. Produk *E-Scrapbook* yang dikembangkan dapat diakses dimanapun dengan menggunakan telepon seluler dan dapat memudahkan siswa untuk belajar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam dinamika pembelajaran di institusi pendidikan, spesifiknya pada level sekolah dasar, sudah tentu peserta didik dalam jenjang pendidikan ini mengharapkan perolehan pengalaman kegiatan edukatif yang menggugah serta dapat memacu antusiasme subjek didik selama proses transfer pengetahuan. Oleh karena itu, sekolah dan tenaga pendidik berkewajiban menyediakan fasilitas serta infrastruktur yang memadai guna mendukung optimalisasi proses pembelajaran berlangsung. Perancangan media pembelajaran menjadi langkah krusial yang harus disiapkan sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar guna menunjang efektivitas pembelajaran di kelas. Media tersebut dibentuk untuk mendukung efektivitas peserta didik dalam menangkap esensi materi yang didiseminasikan oleh guru secara komprehensif. Maka dari itu dalam pengembangan media *E-Scrapbook* yang mengintegrasikan muatan materi PPKn krusial untuk dilaksanakan, yakni demi mendukung efektivitas peserta didik dalam mengasimilasi konten pembelajaran serta membantu untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik tersebut. Selain itu melalui *E-Scrapbook* ini dapat memfasilitasi peserta didik dlm memvisualisasikan materi secara lebih nyata melalui ilustrasi gambar serta konten instruksional yang disajikan dalam format *E-Scrapbook*

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Dalam pelaksanaannya, penelitian pengembangan ini memiliki asumsi operasional dan batasan penelitian, seperti:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran menggunakan E-Scrapbook Interaktif dengan muatan PPKn adalah bahwa integrasi teknologi digital yang interaktif dan menarik secara visual akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini diasumsikan mampu menyajikan materi pengamalan sila-sila Pancasila secara lebih konkret dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif. Selain itu, penggunaan E-Scrapbook diharapkan dapat merangsang kreativitas dan motivasi siswa untuk belajar, yang berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD terkait pemahaman dan perwujudan nilai-nilai luhur Pancasila dalam praktik kehidupan bermasyarakat setiap harinya.

1.9.2 Batasan Pengembangan

Pengembangan media *E-Scrapbook* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik SD Negeri 1 Gegelang. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru kelas III muatan pembelajaran PPKn Pengamalan Sila-sila Pancasila.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang menjadi acuan dalam penelitian ini mencakup:

- 1) Penelitian pengembangan dipahami sebagai proses perancangan produk instruksional yang divalidasi secara ilmiah untuk memecahkan permasalahan

terhadap substansi materi.

- 2) *E-Scrapbook* merupakan instrumen pembelajaran digital berbentuk buku elektronik yang mengombinasikan materi edukasi dengan elemen visual dan dekoratif. Media ini dirancang khusus untuk meningkatkan atensi peserta didik serta menyederhanakan proses pemahaman konsep selama kegiatan belajar berlangsung.
- 3) ADDIE merupakan kerangka perkembangan produk yang mencakup lima tahapan sistematis, dimulai dari fase analisis, perancangan, pengembangan, sampai pada tahap penerapan serta evaluasi produk.
- 4) Sebagai perangkat penunjang instruksional, media pembelajaran berfungsi menyatukan persepsi edukatif antara pengajar dan subjek didik guna mewujudkan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.
- 5) Secara konseptual, belajar merupakan perolehan pengalaman yang berdampak pada perubahan serta penguatan kepribadian. Proses ini mencakup serangkaian aktivitas sistematis yang berujung pada perubahan perilaku individu.

