BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu merupakan investasi jangka panjang untuk menciptakan generasi penerus yang mampu menghadapi tantangan masa depan (Tristiantari & Diputra, 2024). Oleh karena itu, penaikan mutu pendidikan menjadi aspek yang sangat pokok dalam proses pembangunan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula (Mardhiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021). Sedangkan menurut (Rahkman dkk., 2023) pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai moral. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Wulandari dkk., 2024). Sudah menjadi pendapat umum bahwa kemakmuran suatu bangsa berkaitan dengan kualitas dan mutu suatu bangsa yang bersangkutan. Hal ini mendorong seluruh lapisan masyarakat yang begitu memperhatikan perkembangan dunia pendidikan.

Pengembangan pendidikan sangat bergantung pada kualitas dan kuantitas sumber daya manusia yang terlibat di dalamnya (Trisna dkk., 2023). Sumber daya manusia, baik pendidik maupun tenaga kependidikan, merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan melalui pelatihan, pengembangan kompetensi, serta peningkatan kualifikasi akademik. Selain itu aspek kuantitas sumber daya manusia juga tidak kalah penting, karena kebutuhan tenaga pendidik yang

memadai akan mendukung pelaksanaan pembelajaran yang optimal di berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, pengembangan pendidikan harus memperhatikan kedua aspek secara seimbang. Berkaitan dengan sistem pendidikan dan pembelajaran di sekolah, di Indonesia kurikulum merupakan standar untuk pendidikan. Berdasarkan Kemendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022, mulai diterapkan kurikulum baru yang menggantikan Kurikulum 2013 yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka menjadi salah satu inovasi dalam sistem pendidikan di Indonesia yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan (Widiartini & Sukerti, 2023). Melalui perubahan kurikulum ini, diharapkan terjadi tranformasi dalam dunia pendidikan yang lebih menekankan pada pengembangan karakter serta keterampilan lunak berbasis kompetensi (Indrata dkk., 2022; Rahayu dkk., 2022). Kurikulum Merdeka dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara individual dengan memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk belajar sesuai minat dan gaya belajarnya masing-masing.

Konsep pembelajaran yang bebas ini sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara, yang menekankan pentingnya pendidikan dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya kebebasan dalam proses pembelajaran, peserta didik di dorong untuk mengeksplorasi pengetahuan secara aktif sehingga mampu membangun karakter yang Merdeka (Vhaleryd dkk., 2022). Analisis lebih lanjut oleh Nurwahyudi dan Sungkowo (2023) menunjukkan adanya hubungan timbal balik antara evektifitas pendidik dalam mengajar dengan aktivitas peserta didik dalam belajar. Interaksi

ini membangun komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, sehingga mendorong peningkatan kemampuan belajar peserta didik dalam memahami konsep baru, memperoleh pengetahuan faktual, serta mengembangkan keterampilan yang relevan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, terdapat Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai pondasi peserta didik dalam menghadapi tantangan di era globalisasi menetapkan Enam Profil Pelajar Pancasila yang harus ditumbuhkembangkan pada peserta didik. Keenam ciri Profil Pelajar Pancasila tersebut adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, maka satuan pendidikan perlu mengalokasikan waktu agar proses pembelajaran bisa bekerja secara kolaboratif (Nurjaya dkk., 2022). Profil pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik dan bersifat kontekstual. Menurut Machful Indra Kurniawan (2013), pendidikan budi pererti memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan karater, yaitu membentuk pribadi anak agar menjadi baik, anggota masyarakat yang baik, serta warga negara yang baik. Pendidikan karakter yang efektif akan membantu anak-anak untuk mampu menghadapi berbagai tantangan moral berperan aktif dalam pembinaan generasi muda. Berdasarkan dari hal tersebut, jelas bahwa tujuan pendidian di setiap jenjang sangat diarahkan pada pembentukan karakter peserta didik (Dewantara, Hermawan dkk., 2021). Pendidikan yang dilaksanakan harus berdasarkan pada nilai-nilai Pancasila serta berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional,

serta perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan pembentukan karater pada usia dini akan lebih dilakukan, sedangkan perubahan karakter pada usia dewasa cenderung lebih sulit. Oleh karena itu, penguatan Profil Pelajar Pancasila tidak hanya bertujuan membentuk karakter dan sikap sesuai dengan nilai - nilai leluhur, tetapi juga diarahkan untuk meningkatkan literasi peserta didik agar mampu bersaing di era globalisasi.

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan besar akibat dampak globalisasi yang semakin meluas di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Wirantini dkk., 2022) . Pada era revolusi *industry* 4.0, literasi menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai peserta didik. Literasi juga berperan penting dalam proses pembelajaran agar lebih efektif di sekolah, sehingga peserta didik menjadi lebih terampil dalam mencari, memilih, dan memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Gogahu & Prasetyo,2020).

Melalui hasil terbaru dari *Program for International Student Assessment* (PISA) 2022, yang diumumkan pada tanggal 5 Desember 2023 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-68 dalam hal kualitas pendidikan secara global. PISA mengukur kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah serta berkomunikasi secara efektif, yang mencerminkan sejauh mana sistem pendidikan suatu negara mampu mempersiapkan peserta didik yang menghadapi tantangan nyata di masa depan (*learning for tranfer).* Peringkat rendah yang diraih Indonesia mencerminkan lemahnya kompetensi dasar peserta

didik, terutama dalam hal literasi, kemampuan berfikir kritis, dan penyelesaian masalah. Kondisi ini semakin menguatkan realitas di lapangan mengenai rendahnya kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Untuk meningkatkan literasi, diperlukan motivasi membaca peserta didik (Sulistianti & Tegeh, 2022). Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, salah satunya yaitu media digital seperti media *Infografis*.

Salah satu cara untuk membantu tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Menurut Sodiq dkk., (2021) media pembelajaran dapat memperjelas maksud yang ingin disampaikan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih sempurna. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Wirantini dkk., 2022). Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, serta bisa menimbulkan interaksi pada peserta didik (Husnaeni dkk., 2026).

Selaras dengan hal tersebut, (Naditasari & Wibawa 2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif juga mendukung keberagaman gaya belajar siswa, sehingga dapat mengatasi perbedaan karakteristik peserta didik dan meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Namun masih banyak tenaga pendidik yang belum terbiasa dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran, bahkan ada juga pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menjelaskan materi secara lisan, hal ini akan menyebabkan turunnya kualitas pembelajaran dan berujung pada menurunnya kualitas

pendidikan (Tristiantari dkk., 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara individual ditentukan berdasarkan rentang nilai yang ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum, Asesmen Pendidikan (BSKAP). Berdasarkan Ketentuan dari Kemendikbudristek (2022), peserta didik dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran atau tuntang apabila memperoleh nilai pada rentang 86-100. Selain mengacu pada ketentuan tersebut, keberhasilan proses pembelajaran juga dapat dianalisis menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala-5. Menurut Agung, dkk (2022), PAP digunakan untuk mengukur tingkat penghasilan hasil belajar peserta didik berdasarkan kategori berikut.

Tabel 1.1

Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5

Persentase Penugasan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang Baik
00-39	0	E	Sangat Kurang

Sumber : Agung dkk (2022)

Berdasarkan klasifikasi tersebut, peserta didik dinyatakan berhasil mencapai ketenttuan pembelajaran apabila memperoleh rata-rata penugasan minimal pada rentang nilai 80-90 dengan predikat baik. Setiap pembelajaran pada kurikulum merdeka, siswa diharapkan mampu memcapai ketuntasan pembelajaran. Adapun salah satu capaian pembelajaran (CP) pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD menyatakan bahwa siswa mampu memahami bahwa peserta didik diharapkan mampu menunjukkan makna setiap sila dalam Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Capaian pembelajaran tersebut

menekankan pentingnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila sehingga dapat diwujudkan dalam sikap dan perilaku di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 11 Kesiman,yaitu Bapak I Ketut Rasna, S.Pd. Ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut terjadi karena guru masih mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru daripada melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, kegiatan literasi di kelas belum terlaksana secara optimal karena peserta didik hanya membaca materi pada buku teks tanpa diarahkan untuk mengidentifikasi informasi penting, memahami makna bacaan, mengaitkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari, maupun menyampaikan kembali informasi menggunakan bahasa mereka sendiri.

Materi Pendidikan Pancasila yang memuat konsep-konsep abstrak mengenai nilai, norma, hak, kewajiban, dan keberagaman budaya masih disajikan dalam bentuk uraian teks yang cukup panjang, sehingga peserta didik kelas III mengalami kesulitan dalam memahami isi materi serta siswa 26 dari 32 siswa masih mengalami rentang kurang baik dalam PAP skala-5. Perbedaan karakteristik dan gaya belajar peserta didik juga belum terakomodasi secara optimal karena pembelajaran masih didominasi penyampaian informasi secara verbal, sehingga peserta didik dengan gaya belajar visual maupun kinestetik cenderung mudah kehilangan konsentrasi, kurang aktif berpartisipasi, serta menunjukkan minat

membaca yang rendah selama proses pembelajaran. Padahal, sekolah telah memiliki sarana pendukung berupa laptop, LCD proyektor, dan perangkat pembelajaran lainnya yang berpotensi dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama tidak hanya terletak pada rendahnya pemanfaatan teknologi oleh guru, tetapi juga berdampak pada belum optimalnya pengembangan kemampuan literasi peserta didik, baik dalam memahami informasi, berpikir kritis, maupun mengaitkan materi Pendidikan Pancasila dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, guru merupakan tenaga pendidik yang bertugas sebagai fasilitator dan dapat membangkitkan suasana belajar, seperti menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta siswa juga dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses menegaskan bahwa guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, namun tetap menantang, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Maka dari itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada ketercapaian tujuan pembelajaran, yang salah satunya terlihat dari hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik, memanfaatkan teknologi secara optimal, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan literasi, salah satunya melalui pengembangan media *infografis interaktif*.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media *infografis interaktif* literasi. Media ini menggabungkan unsur teks, gambar, *audio,* animasi, dan aktivitas interaktif sehingga mampu menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa kurang dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran, dan tidak semua dari mereka mampu memahami penjelasan yang diberikan oleh pendidik dengan baik. Maka dari itu, situasi ini menekankan penerapan mengenai pembelajaran yang bervariatif, sehingga dapat memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik dan dapat meningkatkan fokus serta pemahaman mereka di kelas.

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut sudah dilakukan, akan tetapi media pembelajaran *infografis interaktif* belum pernah digunakan. Beliau pernah menggunakan media pembelajaran seperti media *power point* biasa saja, beliau juga mengatakan bahwa peserta didiknya kurang berminat untuk membaca. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar seperti laptop, proyektor, LCD, namun masih terkendala pada jaringan *wifi* yang akan digunakan. Terkait penggunaan media pembelajaran tersebut, yang dimana masih menggunakan *slide* presentasi oleh karena itu, kurangnya minat peserta didik pada saat pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran Pancasila berlangsung masih terdapat beberapa pesrta didik yang pasif pada saat proses pembelajaran dan terdapat beberapa peserta didik yang kurang memehami materi pembelajaran. Media *Infografis Interaktif* adalah media penyampaian informasi yang dimana adanya interaksi oleh pengguna. Pengunaan dapat berintekasi dengan interaktif

mengklik, menggeser hingga melakukan bagan, grafik, ikon dan elemen-elemen menarik. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media *infografis* memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran (T.I.A dkk., 2023)

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan membaca masih belum maksimal. Oleh karena itu, penting untuk memilih media yang sesuai dengan tahap perkembangan dan minat peserta didik sebagai faktor utama yang harus diperhatikan. Media *infografis* yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan membangkitkan minat peserta didik untuk belajar (Diputra dkk., 2023). Media *infografis* mampu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sehingga layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran (Hendrik dkk., 2026). Sejalan dengan penelitian Wibawa (2023), menyatakan bahwa pembelajaran interaktif mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep peserta didik. Media pembelajaran yang menggabungkan elemen *visual, audio,* dan kuis interaktif oleh karena itu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan karakter literasi secara aktif dan kontektual. Media *infografis* salah satu dari berbagai jenis media yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media *Infografis Interaktif* mempunyai keunggulan yaitu bersifat *interaktif*, dapat mencantumkan gambar, *audio*, video, serta kuis *interaktif* sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada materi Keragaman

Budaya. Kuis *interaktif* merupakan perangkat lunak yang khusus di desain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan di sajikan dalam bentuk game dan diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan peserta didik serta sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lubis dkk., 2020)

Pengembangan media *infografis interaktif* tidak hanya bertujuan menghasilkan media yang menarik secara visual, tetapi juga menghasilkan media yang memiliki kualitas dan kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan perlu melalui proses validasi oleh ahli serta uji coba kepada pengguna. Hasil penilaian tersebut dianalisis menggunakan konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima menurut Agung (2018) sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan media berdasarkan kualifikasi sangat baik, baik, cukup, kurang, atau sangat kurang. Proses penilaian tersebut penting dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran, peserta didik diharapkan akan merasa senang dan lebih fokus saat belajar sehingga lebih mudah untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik media pembelajaran serta bisa membangun kemandirian dalam belajar (Laba Jayanta dkk., 2025). Dengan demikian *Infografis Interaktif* memanfaatkan teknologi, ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dibuat untuk menarik perhatian peserta didik dengan desain yang berisi gambar, video dan isi teks yang tidak terlalu panjang agar

peserta didik tidak cepat bosan. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dikembangkan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Infografis Interaktif* Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Pancasila Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri 11 Kesiman"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan adalah sebagai berikut:

1) Minat membaca untuk peserta didik masih kurang saat proses pembelajaran berlangsung.
2) Tingkat fokus atau konsentrasi peserta didik masih rendah saat proses pembelajaran berlangsung.
3) Pembelajaran hanya berpatokan pada buku cetak sehingga peserta didik merasa kurang menarik dan membosankan saat proses pembelajaran.
4) Media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariatif, hanya menggunakan gambar dan video yang diperoleh dari *YouTube*.
5) Pemanfaatan teknologi untuk penggunaan media pembelajaran masih belum berjalan dengan maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat ada beberapa permasalahan yang diidentifikasi dan terdapat keterbatasan dari biaya, waktu, sumber daya dan ruang lingkup yang ada, sehingga diperlukan pembatasan masalah dengan permasalahan dibatasi dan difokuskan pada pengembangan *Infografis Interaktif* nilai-nilai Pancasila di

kehidupan sehari-hari pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila (PPKN) untuk meningkatkan literasi khususnya pada siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman. Tujuan penggunaan *Infografis Interaktif* ini dapat digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif sehingga dapat menarik minat siswa untuk membaca dan dapat menyampaikan pesan dengan cara jelas dan menarik. Serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila saat proses pembelajaran berlangsung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1) Bagaimana rancang bangun Media *Infografis Interaktif* yang sesuai untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila guna mengatasi perbedaan karakteristik gaya belajar siswa di SD Negeri 11 Kesiman?
2) Bagaimana kelayakan Media *Infografis Interaktif* dalam meningkatkan minat belajar siswa yang selama ini kurang berminat membaca dan pasif salam pembelajaran Pendidikan Pancasila?
3) Bagaimana evektivitas terhadap penggunaan Media *Infografis Interaktif* dalam proses pembelajaran di kelas?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut

1) Untuk mendekripsikan ranacang bangun Media *Infografis Interaktif* yang sesuai dengan kebuatuhan Pendidikan Pancasila untuk mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 11 Kesiman.
2) Untuk mengatahui kelayakan Media *Infografis Interaktif* meningkatkan minat membaca dan motivasi belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 11 Kesiman.
3) Untuk mngetahui efektivitas penggunaan Media *Infografis Interaktif* untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 11 Kesiman.

1.6 Manfaat Penlitian Pengembangan

Terdapat dua manfaat secara umum yang diperoleh dari penelitian ini yakni secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat postif di dalam lingkungan pendidikan, penelitian ini bermafaat untuk pengetahuan, konsep-konsep, serta teori-teori yang diharapkan dapat berdampak postif dalam pengembangan Media *Infografis Interaktif* untuk meningkatkan literasi siswa pada pembelajaran Pancasila.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, yaitu;

a) Bagi Siswa

Infografis Interaktif, yang dihasilkan dapat membantu siswa untuk dapat meningkatan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga mereka akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi, seperti membaca, menganalisis serta mengevaluasi informasi yang penting untuk pembelajaran di masa depan.

b) Bagi Guru

Media *Infografis Interaktif* yang dihasilkan, diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, guru dapat memperbaiki metode pengajaran mereka ddam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

c) Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar kebijakan oleh kepala sekolah untuk mengambil kebijakan untuk pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas serta melaksanaan pelatihan atau pembinaan bagi guru dalam meningkatkan kompetensi yang dimiliki.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *infografis interaktif* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III di Sd Negeri 11 Kesiman. Media ini diharapkan memiliki beberapa fitur sebagai berikut:

1) Visual yang manarik

Media *infografis interaktif* ini akan dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan warna-warna cerah untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) *Interaktivitas*

Media ini dirancang agar peserta didik dapat berinteraksi dengan konten melalui fitur klik atau sentuh pada elemen-elemen tertentu. Hal ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Media ini dirancang agar peserta didik dapat berinteraksi dengan konten melalui fitur klik atau sentuh pada elemen-elemen tertentu. Hal ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

3) Dukungan terhadap Keterampilan Literasi

Media *infografis interaktif* ini bertujuan untuk membantu speserta didik dalam mengenal dan memahami kata-kata serta konsep-konsep yang terdapat dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman mereka.

4) Komplitabilitas dalam Berbagai Perangkat

Media ini dirancang untuk dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, laptop, dan *smartphone,* sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

5) Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Dengan mengintegrasikan elemen *visual, audio,* dan permainan edukatif, media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

1.7.1 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

a) Media *Infografis Interaktif* diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam membaca, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mampu merangsang peserta didik dalam berfikir kritis, untuk menciptakan pembelajran yang menyenangkan sertab memotivasi semangat peserta didik sehingga pembelajaran yang aktif.

b) Media *Infografis Interaktif* dikembangkan dengan menarik serta dapat dengan mudah dipahami dan diakses untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah dasar.

2) Keterbatasan Pengembangan

a) Pengembangan media *infografis interaktif* ini hanya memuat materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga isi materinya

b) Pengembangan media *infografis interatif* tidak dapat digunakan saat offline, hanya bisa diakses secara *online* menggunakan alat elektronik seperti, *computer, smartphone*, laptop.

c) Produk Media *Infografis Interaktif* ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 11 Kesiman sehingga media terbatas sesuai dengan kondisi lapangan.

1.8 Definisi Istilah

Istilah-istilah penting yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Media *Infografis* sebagai alat pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat menjelaskan suatu konsep dengan pemahaman yang lebih mendalam, serta mampu mengenali sumber-sumber yang kredibel dan dapat diandalkan berdasarkan fakta, bukan opini (Lastari,D.S., & Silvana,R., 2020).

2) Interaktif merupakan proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, peserta didik, tenaga pendidik, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar (Gulo dkk., 2024).

3) Nilai-nilai Pancasila menrupakan nilai adalah ukuran, patokan-patokan, anggapan-anggapan keyakinan-keyakinan yang ada di dalam masyarakat. Nilai digunakan sebagai patokan seseorang berperilaku dalam masyarakat. Selain itu, nilai memberi arah bagi tindakan seseorang. Nilai dianut oleh banyak orang dalam suatu masyarakat mengenai sesuatu yang benar, pantas, luhur, dan baik untuk dilakukan (Rustyanti & Suryaningsi, 2023)

4) Literasi merupakan kemampuan berbahasa yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta kemampuan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya (Padmadewi & Artini (2018:1)).
5) Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang muatannya penuh dengan nilai-nilai karakter (Desnita & Dinie (2021)