

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital proses pembelajaran harus disertai pemanfaatan teknologi. Sejalan dengan pendapat Suhandi & Kurniasri (2019) hendaknya guru tidak hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hasan et al., (2021) bahwa pembelajaran dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa berpartisipasi aktif. Sesuai dengan pendapat Rusfriyanti & Rondli (2023) bahwa salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai lingkungan belajar dalam mengasah kemampuan tertentu. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah masa kini sudah seharusnya memanfaatkan teknologi digital untuk mampu memfasilitasi guru dan siswa supaya dapat membantu siswa mengasah kemampuannya.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ialah melalui media pembelajaran. Menurut Pagarra et al., (2022) media pembelajaran sudah mampu dikemas sedemikian rupa sehingga menarik dan interaktif dalam bentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran. Indrawan et al. (2020) menjelaskan bahwa pentingnya pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi ajar kepada siswa. Dengan demikian, pendidik berperan sebagai fasilitator yang sama-sama terlibat dalam proses belajar berhubungan erat dengan ketersediaan media dan teknologi yang bermakna bagi siswa.

Guru masa kini tentunya harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Salah satu media yang memanfaatkan teknologi adalah MPI atau media pembelajaran interaktif. Menurut Gimin et al. (2023) dan Lestari (2023) media interaktif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat menarik motivasi dan minat belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan bermakna.

Menurut Pramitasari (2021) materi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) umumnya disajikan sangat teoritis, abstrak, dan sulit dipahami oleh siswa.

Padahal PPKn merupakan pembelajaran yang memuat semangat perjuangan bangsa. Hapsari & Sukarya (2020) yang menjelaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah mata Pelajaran yang mengajarkan siswa tentang nilai-nilai luhur Pancasila dan pengamalan terhadap Pancasila. Menurut Dewi (2022) bahwa dalam kurikulum Merdeka dikenal pendidikan Pancasila yang memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang menekankan pada penguatan profil pelajar Pancasila di setiap pembelajarannya.

Pembelajaran pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka dibutuhkan penguatan nilai-nilai profil pelajar pancasila. Menurut Hidayah & Suyitno (2021) pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar perlu dikaitkan dengan elemen penguatan profil pelajar pancasila supaya menjadikan siswa lebih siap mempelajari hal-hal baru. Sari et al. (2022) bahwa keenam elemen dalam dimensi profil pelajar pancasila harus mampu memungkinkan siswa memiliki ide-ide orisinal dan baru sehingga terbentuk karakter profil pelajar pancasila Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rizal et al. (2023) dan Amalia. (2022) bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memuat elemen profil pelajar pancasila dengan mengintegrasikan dalam bahan ajar dan media pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian profil pelajar pancasila tidak hanya dalam materi saja melainkan diintegrasikan dalam bahan ajar dan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu mulai berkurangnya pengamalan dan pengetahuan tentang nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut ditandai dengan berkurangnya minat siswa dalam belajar mengenai Pendidikan Pancasila. Hal tersebut juga yang menjadikan rendahnya hasil belajar mengenai materi tentang Pancasila di kelas V sekolah dasar. Rendahnya hasil belajar ini ditunjukkan pada hasil asesmen diagnostik kognitif pada muatan pendidikan pancasila.

Senada dengan hasil wawancara dan observasi di ketiga sekolah dasar Gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara yakni di SD Negeri 1 Bandungharjo, SD Negeri 4 Bandungharjo, dan SD Negeri 8 Tulakan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V di SD Negeri 8 Tulakan pada hari Jumat, 26 Juli

2024, di SD Negeri 1 Bandungharjo pada hari Jumat, 26 Juli 2024, dan di SD Negeri 4 Bandungharjo pada hari Sabtu, 27 Juli 2024. Di SDN 1 Bandungharjo, nilai hasil asesmen diagnostik muatan pembelajaran pendidikan Pancasila dari 19 siswa hanya 9 siswa (47%) yang memenuhi dan melampaui nilai KKM yang ditentukan sekolah yakni sama dengan 75 dan di atas 75 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Sedangkan di SDN 8 Tulakan dari 16 siswa hanya 8 siswa (50%) yang memenuhi nilai KKM yakni sama dengan dan di atas nilai 75 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Di SDN 4 Bandungharjo siswa hanya memperoleh nilai KKM sama dengan atau di atas nilai 75 dari 15 siswa adalah 6 siswa (46%) dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Berdasarkan hasil wawancara, guru juga masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam penerapan kurikulum Merdeka. Media yang diaplikasikan guru kurang variatif dan kurang memanfaatkan teknologi sebagaimana mestinya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang merasa tertarik dan senang ketika pembelajaran Pancasila berlangsung.

Siswa lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik. Siswa masih kebingungan dalam memanfaatkan teknologi seperti *chromebook* ataupun laptop untuk proses pembelajaran. Siswa belum secara aktif ikut terlibat dalam pemanfaatan teknologi digital di sekolah. Guru belum mampu memanfaatkan teknologi digital untuk media pembelajaran yang interaktif dengan melibatkan siswa. Padahal jaringan internet di sekolah sudah baik.

Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah tersampaikan oleh guru dan membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi ajar. Menurut Cahdriyana (2020) dan Febirani & Tarmuji (2023) bahwa pemanfaatan media dan teknologi memiliki potensi untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan lebih menarik dibutuhkan media interaktif yang memanfaatkan teknologi. Sesuai pendapat Pradani (2022) media pembelajaran interaktif menjadi salah satu Solusi supaya siswa dapat belajar dengan lebih mudah diakses dan dipahami. Media belum

diinovasikan sebagaimana kebutuhan siswa sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa karena siswa kehilangan fokus dan minatnya saat belajar (Sulistiyosari et al., 2022).

Menurut Arifin et al., (2023) penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Pada proses ini siswa dapat mencapai pemahaman materi dengan kesadaran pada dirinya dan dapat menerapkannya pada permasalahan yang ada di sekitar mereka. Menurut Tugiyanto et al. (2023) salah satu cermin kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang diperoleh oleh siswa di sekolah tersebut. Dengan demikian hasil belajar merupakan salah satu indikator yang memegang peranan penting. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dapat memudahkan guru untuk menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian Suprianto (2019) yang menghasilkan pengembangan media *mobile learning* matematika untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media dengan memanfaatkan teknologi layak untuk digunakan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Salah satu bentuk pemanfaatan media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi adalah melalui aplikasi *canva*. Penelitian yang dilakukan oleh M et al. (2022) yang menghasilkan media video animasi dari aplikasi *canva* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa kelas IV. Hasil penelitiannya menunjukkan 90% guru menyatakan setuju bahwa penggunaan video animasi menarik bagi pembelajaran dan 83,4% siswa mengatakan perlu untuk memakai media video animasi tersebut dalam pembelajaran IPS. Penelitian Novitasari & Pratiwi (2023) yang menghasilkan pengembangan e-modul berbasis *canva* dengan siswa kelas IV sekolah dasar berjumlah 18 siswa dengan materi pokok IPS. Media interaktif berbasis *canva* dinyatakan sangat valid, layak, dan berkualitas serta dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan.

Penelitian Latifah et al. (2023) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran interaktif *canva* dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Penelitian Kamila & Kowiyah (2022) yang hasil penelitiannya menunjukkan

bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *canva* sangat layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa. Penelitian Nurafrilian et al. (2022) menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *canva* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif serta membuat siswa bersemangat dan antusias untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *canva* yang diberi nama “Menila” yang merupakan akronim dari “Mari Belajar Nilai-nilai Pancasila”, sebuah media pembelajaran pendidikan Pancasila tentang nilai-nilai dan pengamalan Pancasila di kelas V yang berisi konten materi, video pembelajaran dan permainan edukatif. Alasan media “Menila” dikembangkan adalah sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa terhadap media interaktif yang dapat dimanfaatkan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran berbasis daring adalah media pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet melalui *platform* tertentu dengan keunggulan menuntut siswa untuk mencari pengalaman sendiri dan memecahkan masalah secara mandiri (Widodo et al., 2021).

Media pembelajaran “Menila” juga menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi satu media utama melalui *hyperlink* yang ada pada *canva*. Menurut Andreansyah et al. (2023) *canva* adalah aplikasi desain grafis daring yang efektif dan efisien digunakan oleh para penggunanya karena aplikasi ini dilengkapi beberapa desain dan *template*. Sejalan dengan pendapat tersebut, Latifah et al., (2023) menjelaskan bahwa *canva* adalah aplikasi untuk mendesain yang dapat dikreasikan pendidik untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan aplikasi *canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran untuk memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran. Aplikasi *canva* juga dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan percaya diri karena memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta membuat lebih fokus karena tampilannya yang menarik.

Dengan demikian peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media “Menila” pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Muatan pembelajaran pendidikan Pancasila dianggap membosankan dan hanya hafalan.
- 1.2.2 Sumber belajar di sekolah belum variatif dan belum memanfaatkan teknologi yang menarik bagi siswa.
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran pendidikan Pancasila.
- 1.2.4 Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan teknologi tentang nilai-nilai Pancasila belum dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V.

1.3 Cakupan Masalah

Dalam memudahkan peneliti melaksanakan penelitian supaya tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda, maka penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut.

- 1.3.1 Pengembangan media ini berupa aplikasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- 1.3.2 Pengembangan media “Menila” ini dilaksanakan pada muatan pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar dengan materi Pancasila dalam kehidupanku.
- 1.3.3 Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengukur kelayakan media yang dihasilkan sesuai komponen validitas materi, validitas media, dan validitas bahasa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media “Menila” pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara?

- 1.4.2 Bagaimana desain pengembangan media “Menila” materi Pancasila dalam kehidupanku pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara?
- 1.4.3 Bagaimana kelayakan media “Menila” materi Pancasila dalam kehidupanku pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan media “Menila” materi Pancasila dalam kehidupanku pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media “Menila” pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.
- 1.5.2 Untuk mengembangkan desain media “Menila” materi Pancasila dalam kehidupanku pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.
- 1.5.3 Untuk membuktikan kelayakan media “Menila” materi Pancasila dalam kehidupanku pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.
- 1.5.4 Untuk membuktikan media keefektifan “Menila” materi Pancasila dalam kehidupanku pada siswa kelas V SD di gugus Sultan Agung Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian “Pengembangan Media “Menila” pada Siswa Kelas V SD” diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan kajian mengenai pengembangan media “Menila” sehingga mendukung peningkatan kualitas

pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu memudahkan siswa memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Pancasila.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memudahkan proses penyampaian pembelajaran dan memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa variasi media pembelajaran interaktif pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V dan sebagai referensi dan inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan tambahan pengalaman dan wawasan penelitian dalam mengembangkan media pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V.

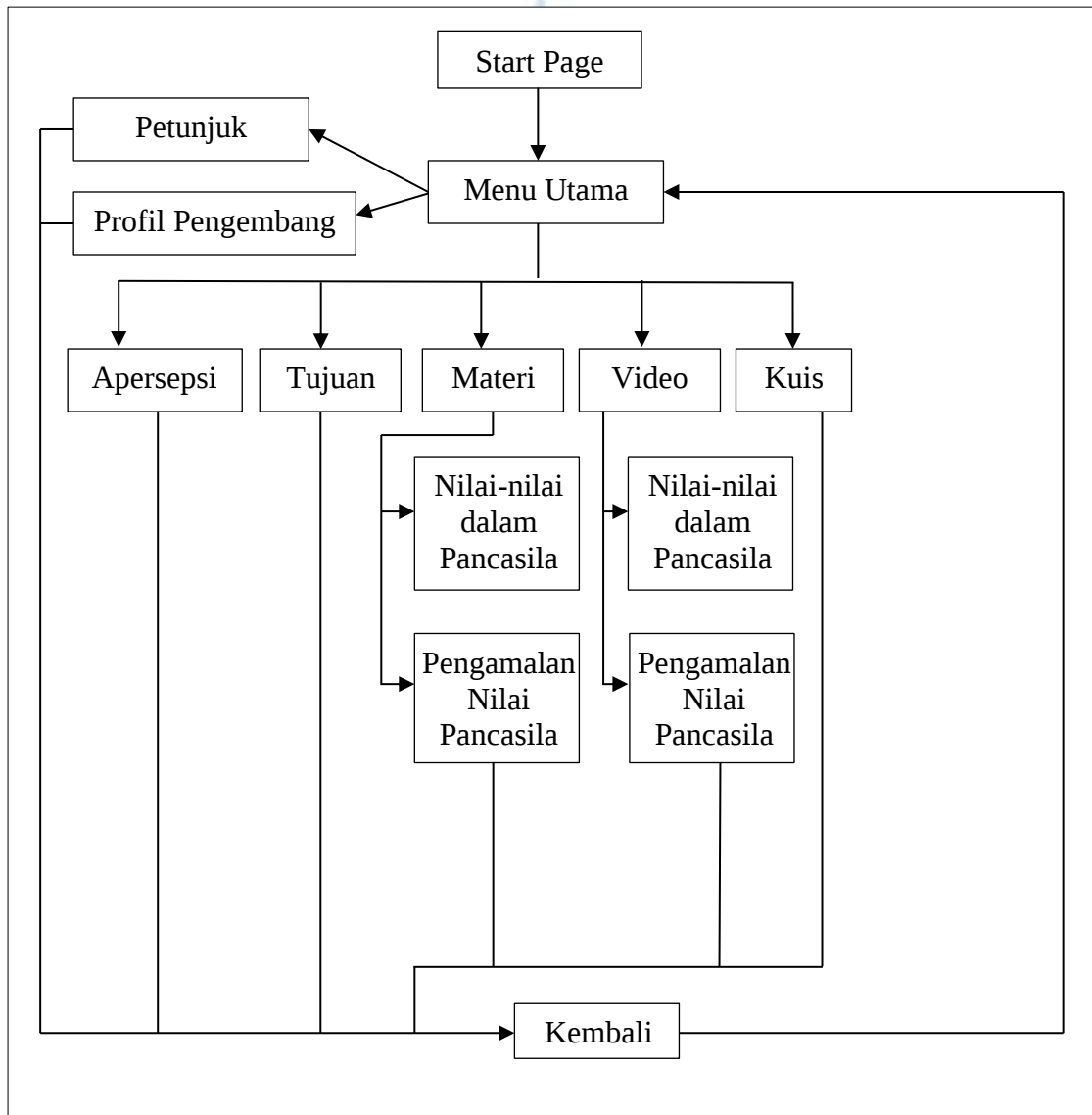
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Diharapkan produk yang dikembangkan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- a. Pengembangan media “Menila” ini dibuat pada aplikasi *canva* dengan menggabungkan materi, video pembelajaran, animasi, permainan edukatif yang kemudian digabungkan melalui *hyperlink*. Selanjutnya media diubah menjadi versi *website* melalui fitur berbagai *link* dan *link* dapat dipersingkat melalui aplikasi *s.id* dan dilengkapi dengan *QR code* untuk memudahkan pengaksesan.
- b. Pengembangan media “Menila” ini juga dapat diakses menggunakan laptop, *chromebook*, ataupun gawai.
- c. Media “Menila” ini dikembangkan dalam muatan pendidikan Pancasila kelas V fase C dengan materi Pancasila dalam kehidupanku, contoh nilai-nilai Pancasila melalui pengamalan dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

- d. Media interaktif “Menila” memuat apersepsi, capaian pembelajaran, materi ajar, *ice breaking*, video pembelajaran, kuis, dan profil pengembang.

Berikut ini alur *flowchart* media “Menila” dengan materi pancasila dalam kehidupanku.



Gambar 1.1 *Flowchart* media “Menila” dengan materi pancasila dalam kehidupanku

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media “Menila” hanya berdasarkan kebutuhan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.
2. Pengembangan media “Menila” hanya untuk muatan pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V sekolah dasar.
3. Penyebaran produk hanya di tiga sekolah dasar, karena keterbatasan waktu dan biaya.

