

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk kemajuan dan kesejahteraan negara. Dengan meningkatnya pendidikan di suatu negara, maka sumber daya manusia di negara tersebut meningkat dan menjadi lebih berkualitas. Sumber daya manusia yang meningkat akan memberikan dampak yang besar bagi kemajuan bidang lainnya. Pada kenyataannya, masih banyak negara yang mengalami masalah dalam pendidikannya. Indonesia merupakan salah satu negara yang masih menghadapi permasalahan-permasalahan di bidang pendidikan. Laporan PISA (*The Programme for International Student Assessment*) untuk tahun 2018 Indonesia berada pada posisi 74 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam penilaian.<sup>1</sup>

Indonesia sebagai negara besar perlu mengetahui cara yang tepat untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Terlebih di masa ini, masa dimana peserta didik perlu menyesuaikan diri kembali untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Pendidikan penting untuk mengetahui dan memahami hal yang dibutuhkan oleh peserta didik. Salah satu hal utama dalam akademik, sosial, dan psikologis perkembangan adalah ketika peserta didik ingin merasakan zona nyaman bersama dengan bahagia dan aman lingkungan di mana mereka dapat membangun pikiran dan kepribadian secara positif.<sup>2</sup> Berdasarkan hal tersebut, tentunya dibutuhkan lingkungan yang dapat mendorong peserta didik untuk mencapai pencapaiannya secara maksimal.

---

<sup>1</sup> Andreas Schleicher, "Insights and Interpretations," *Japanese Journal of Anesthesiology* 1 (2018): 64.

<sup>2</sup> Ratna Sari Dewi, "Murtono Ika Lestari Iva Sarifah THE USEFULNESS OF ONLINE LEARNING COVID-19 PANDEMIC: EVIDENCE FROM THE DEPARTMENT OF ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION AT UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA," 15, no. 1 (2020): 107–124.

Pembelajaran abad 21 peran guru sangat krusial dalam memberikan pembelajaran. Guru abad 21 harus bisa lebih kreatif dan juga inovatif dalam mengembangkan pembelajaran.<sup>3</sup> Pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi merupakan salah satu inovasi yang perlu dilakukan guru terlebih di abad 21 saat ini seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi serta Komunikasi) yang sangat pesat. Namun kenyataannya, penggunaan media dalam proses pembelajaran masih dirasa kurang maksimal. Kenyataan ini dapat disebabkan minimnya pengetahuan dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi. Permasalahan ini diungkapkan bahwa masih belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar.<sup>4</sup> Demikian juga dengan temuan hasil penelitian tentang pemanfaatan media berbasis TIK yang masih rendah di lingkungan sekolah dasar.<sup>5</sup> Untuk menjawab tantangan era globalisasi, tidak hanya media teknologi yang dibutuhkan. Namun pada dasarnya, juga dibutuhkan pendidikan yang berkualitas, yang mampu mengubah seseorang menjadi manusia yang mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif. Mengubah seseorang menjadi manusia yang mampu menggunakan kemampuan berpikirnya secara maksimal serta dapat menentukan sikap dalam pengambilan keputusan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik.<sup>6</sup> Hal ini menunjukkan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran penting yang saling berintegrasi dan diberikan secara

<sup>3</sup> Kemendikbud, "Pembelajaran Abad 21 1." (2021).

<sup>4</sup> Entis Sutisna, Lina Novita, and M. Iqbal Iskandar, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku," *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 01–06.

<sup>5</sup> Dewa Gede Agus Putra Prabawa and Made Prima Restami, "Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Mimbar PGSD Undiksha* 8, no. 3 (2020): 479–491, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD%0APengembangan>.

<sup>6</sup> Sri Ani Rahayu, *PENDIDIKAN PANCASILA & KEWARGANEGARAAN (PPKn)*, ed. Restu Damayanti (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 1.

bertahap, dimana peserta didik harus menguasai konsep dasarnya terlebih dahulu sebelum berlanjut ke konsep yang lain. Sebagai contoh, untuk mempelajari tindakan yang sesuai dengan Pancasila, peserta didik harus terlebih dahulu memahami konsep Pancasila. Hal ini sesuai dengan teori Bloom dimana dalam proses pembelajaran terdapat tiga tahapan yaitu kognitif, afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).<sup>7</sup>

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi pada butir pertama menyebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.<sup>8</sup> Berdasarkan tujuan pembelajaran PPKn tersebut, PPKn dipelajari bukan hanya sebatas peserta didik paham teori, namun juga bagaimana peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut sejalan pula dengan tiga komponen Pendidikan Kewarganegaraan yang baik yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*), dan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*).<sup>9</sup> Artinya peserta didik diharapkan tidak hanya sekedar memiliki pengetahuan, namun juga dapat memiliki kemampuan berpikir kritis, dimana pada saat menjalankan kehidupannya, peserta didik dapat secara intelektual aktif dan terampil dalam memecahkan masalah, memberikan pendapat, serta menyaring informasi yang diperoleh baik dari pengamatan, pengalaman, penalaran, dan komunikasi sebagai penentu perbuatan dan keterampilannya.

Namun dalam kenyataannya, peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan pemecahan masalah PPKn. Kesulitan ini peneliti temui ketika melakukan pengamatan secara langsung di kelas IV sekolah dasar,

---

<sup>7</sup> Made Aryawan Adijaya et al., "Bloom's Taxonomy Revision-Oriented Learning Activities to Improve Procedural Capabilities and Learning Outcomes," *International Journal of Educational Methodology* 9, no. 1 (2023): 261–270.

<sup>8</sup> Sudibyo Bambang, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006* (<https://asefts63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf>), diunduh pada tanggal 20 Januari 2022.

<sup>9</sup> Irwan Efendi, "Pendidikan Kewarganegaraan: Wahana Pengembangan Kompetensi Warganegara Dalam Pengenalan Partisipasi Politik Siswa Sekolah Dasar," *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2020): 149.

dimana peserta didik kesulitan menyelesaikan masalah karena belum mampu memahami konsep yang dipelajari. Peserta didik hanya sekedar menjawab soal di buku berdasarkan teks dari buku tersebut.

Selaras dengan pengamatan secara langsung, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Islam At-Taqwa Rawamangun, didapatkan informasi bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan memecahkan masalah PPKn salah satunya ditemukan pada Elemen Pancasila mengenai makna sila Pancasila khususnya sila pertama Pancasila. Saat Guru menjelaskan permasalahan ini terjadi karena peserta didik yang memang bersekolah di sekolah Islam tidak terbiasa berteman dengan yang berbeda agama. Sehingga saat terdapat pertanyaan mengenai sikap terhadap teman yang berbeda agama mayoritas hanya sekedar menjawab menghargai tanpa tahu bagaimana cara menghargainya. Hal ini penting dipahami peserta didik karena bagaimanapun mereka akan bertemu dengan orang lain yang berbeda agama. Jika peserta didik memahami cara menghargai perbedaan agama, maka akan tercipta toleransi antaragama. Tujuan terciptanya toleransi antaragama ini sejalan dengan salah satu Program Prioritas Kemenag yaitu Tahun Toleransi Beragama yang tercantum dalam Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 494 Tahun 2022 Tentang Tahun Toleransi 2022.<sup>10</sup> Terciptanya toleransi antaragama ini berguna untuk membentuk karakter beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia. Hal ini sesuai pula dengan salah satu tujuan pembentukan karakter yang ada pada Profil Pelajar Pancasila.

Kurangnya media pembelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru juga mempengaruhi pemahaman peserta didik. Umumnya proses pembelajaran dilaksanakan dengan sesekali menggunakan video dan mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang ada di modul sekolah. Melihat kenyataan tersebut, guru dituntut berperan lebih untuk meninggalkan proses pembelajaran yang monoton dan beralih ke proses pembelajaran yang

---

<sup>10</sup> Menteri Agama Republik Indonesia, "Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 494 Tahun 2022 Tentang Tahun Toleransi 2022" 2024 (2022).

kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Sebagaimana yang dikatakan oleh Farhania bahwa kompetensi sumber daya manusia yang menguasai teknologi informasi menjadi keharusan sebagai solusi problematika pendidikan.<sup>11</sup> Dijelaskan juga berdasarkan penelitian oleh Retno bahwasanya media pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah dan cepat dalam memahami materi secara utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.<sup>12</sup>

Tidak hanya melalui wawancara, berdasarkan hasil kuesioner yang telah peneliti berikan kepada peserta didik, menunjukkan bahwa 58% menyatakan tidak menyukai pembelajaran PPKn. Peserta didik menyatakan alasan tidak menyukai pembelajaran PPKn dikarenakan materi yang berupa hapalan, kesulitan dalam memahami materi, dan media yang digunakan kurang menarik. Peserta didik lebih suka belajar dengan media yang memiliki tulisan singkat, padat, jelas, disertai gambar dan video yang menarik. 68% peserta didik merasa sulit mempelajari materi makna sila Pancasila diantaranya sulit memahami contoh dalam kehidupan sehari-hari misalnya cara menghargai orang lain yang berbeda agama ibadah dekat rumah, sulit karena banyak menghafal, dan sulit memikirkan contohnya. Melihat kenyataan di lapangan tersebut, dimana memang baik guru maupun peserta didik belum memiliki pengalaman menggunakan media dalam pembelajaran serta belum terciptanya maksimal penerimaan pemahaman materi oleh peserta didik, untuk itu dibutuhkan suatu hal yang baru namun tetap mudah diakses dan digunakan, serta tentunya dapat memberikan pemahaman terkait pembelajaran yang diberikan.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Hal ini selaras dengan hasil analisis oleh Rizka bahwa:

---

<sup>11</sup> Farhania Putri Yusril, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN (E-Education)" 2, no. 1 (2019): 104–119.

<sup>12</sup> Retno Nuzilatus Shoimah, "Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan," *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 1 (2020): 1–18.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengintegrasikan pembelajaran abad 21 yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta teknologi adalah Multimedia interaktif yang digunakan sebagai sumber media dalam pembelajaran, sehingga dapat menuntun peserta didik dalam memahami konsep.<sup>13</sup>

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik mendapatkan persamaan informasi dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif, peserta didik juga dapat mengulang dan mempelajari kembali pembelajaran yang belum dipahami. Pembelajaran menggunakan media interaktif seperti audio visual dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Evi, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn.<sup>14</sup> Dari hasil penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa pengembangan pendekatan pembelajaran yang kreatif, *enjoyable*, dan *meaningfull* dapat diciptakan melalui pemanfaatan multimedia interaktif berbasis PowerPoint, termasuk pada saat menyampaikan muatan materi pelajaran PPKn SD.<sup>15</sup> Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan peserta didik mampu menarik minat peserta didik sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah dan memahami pembelajaran PPKn.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, maka dapat dikerucutkan alasan peneliti mengambil pengembangan media pembelajaran interaktif MASILA (Makna Sila Pancasila) sebagai salah satu langkah mengikuti kemajuan zaman dan teknologi, memotivasi guru

---

<sup>13</sup> Rizka Ariani, "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2019): 155–162.

<sup>14</sup> Evi Novianti Sastrakusumah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan" 3 (2018).

<sup>15</sup> O S Hidayat and D A Soleh, "Pendampingan Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ppkn Di Sd Kecamatan Mustikajaya ...," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada ...* 3, no. 1 (2022): 100–105, <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/1482%0Ahttps://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/download/1482/1394>.

untuk beralih dari metode ceramah menjadi metode yang lebih inovatif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta menghasilkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, terutama dalam pembelajaran PPKn yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karena materi dikembangkan secara menarik dalam bentuk gambar, video hingga adanya *quiz* sesuai dengan keinginan dari peserta didik melalui analisis yang sudah dilakukan sebelumnya.

Penelitian terkait media pembelajaran interaktif ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti yang dilakukan oleh Ni Luh Anggreni, I Nyoman Laba Jayanta, dan Luh Putu Putrini dengan judul “Multimedia Interaktif Berorientasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Muatan IPA”.<sup>16</sup> Peneliti memfokuskan penelitiannya pada muatan IPA materi perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi yang memuat KD, indikator, tujuan, materi, dan latihan soal. Selain itu juga terdapat petunjuk penggunaan di dalamnya. Unsur multimedia interaktif pada produk ini terdiri dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang menyajikan informasi dan memungkinkan terjadinya interaksi. Media ini dinilai praktis untuk digunakan oleh guru maupun peserta didik secara mandiri karena dapat diakses melalui *handphone* yang terhubung dengan internet.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Roy Fikri Tinambunan, R. Mursid, dan Hamonangan Tambunan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”.<sup>17</sup> Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al-Ulum Medan pada peserta didik kelas VIII. Penelitian ini merupakan hasil pengembangan dari media berbasis *macromedia flash* yang

---

<sup>16</sup> Ni Luh Anggreni, I Nyoman Laba Jayanta, and Luh Putu Putrini Mahadewi, “Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA,” *Mimbar Ilmu* 26, no. 2 (2021): 214.

<sup>17</sup> Roy Fikri Tinambunan, R Mursid, and Hamonangan Tambunan, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 6, no. 2 (2020): 217.

diinovasikan dengan desain dan materi yang berbeda, yaitu materi demokrasi. Media pembelajaran interaktif ini dinilai mampu digunakan untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah dalam pelajaran PPKn serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dari peneliti-peneliti sebelumnya adalah peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik dalam proses pemecahan masalah PPKn. Dalam penelitian ini, peneliti lebih menekankan pada muatan PPKn materi makna sila pertama Pancasila. Tidak hanya sekedar menampilkan simbol sila pertama Pancasila, namun juga disertai dengan gambar, video, dan contoh permasalahan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan makna sila Pancasila. Isi media ini akan ditampilkan dalam bentuk animasi sehingga peserta didik akan lebih memahami pola pemecahan masalah yang disajikan.

Proses pemecahan masalah PPKn akan disajikan dalam bentuk materi yang dapat dipilih secara mandiri oleh peserta didik sesuai dengan kecepatan belajarnya. Maksud dari kecepatan belajar tersebut adalah peserta didik dapat mengulang-ulang pembelajaran sesuai dengan pemahamannya. Media ini dirancang memuat *quiz* interaktif dan berbasis *problem solving* yang dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan proses pemecahan masalah melalui soal-soal yang disajikan. *Quiz* ini juga dapat bermanfaat bagi guru untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam penelitian *Research and Development (Rnd)* yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif MASILA (Makna Sila Pancasila) Berbasis *Problem Solving* Dalam Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”. Dari penelitian ini, peneliti berharap media interaktif berbasis *problem solving* yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah



PPKn terutama pada materi makna sila pertama Pancasila sehingga peserta didik dapat mengetahui cara menghargai perbedaan antaragama dan selanjutnya dapat mengaplikasikannya dalam sikap dan keterampilannya.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan pemecahan masalah PPKn.
2. Media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik jenuh dan pembelajaran tidak *meaningfull*.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik memecahkan masalah PPKn terutama pada materi makna sila pertama Pancasila.

### **C. Pembatasan Masalah**

Melihat permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media interaktif berbasis *problem solving* yang dinamakan *Masila* dalam muatan PPKn kelas IV sekolah dasar materi makna sila pertama Pancasila.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif *Masila* (Makna Sila Pancasila) berbasis *problem solving* dalam muatan PPKn Kelas IV sekolah dasar materi makna sila pertama Pancasila?
2. Apakah sudah layak media interaktif *Masila* (Makna Sila Pancasila) berbasis *problem solving* dalam muatan PPKn Kelas IV sekolah dasar?

## **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang sebagai berikut.

### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori dalam bidang pengembangan media interaktif MASILA (Makna Sila Pancasila) berbasis problem solving dalam muatan PPKn kelas IV sekolah dasar.

### **2. Kegunaan Secara Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Hasil pengembangan media interaktif *Masila* ini dapat digunakan untuk pendidik khususnya di tingkat sekolah dasar sebagai referensi dalam memberikan pembelajaran mengenai muatan PPKn pada peserta didik kelas IV sekolah dasar materi makna sila pertama Pancasila. Hasil pengembangan ini diharapkan juga mampu menginspirasi pendidik lainnya untuk terus berinovasi menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

#### **b. Bagi Peserta Didik**

Melalui pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami makna sila Pancasila dan termotivasi untuk semangat belajar karena dalam media peserta didik dapat mengembangkan daya berpikir kritisnya, sehingga mampu memecahkan masalah yang ada. Peserta didik mampu memecahkan masalah PPKn, yang mana hal ini berkaitan dengan makna sila pertama Pancasila sehingga peserta didik dapat mengetahui cara menghargai perbedaan antaragama dan selanjutnya dapat mengaplikasikannya dalam sikap dan keterampilannya.

#### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil pengembangan media interaktif *Masila* ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat menciptakan produk yang lebih baik lagi.