

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun manusia Indonesia yang seutuhnya.<sup>1</sup> Oleh karena itu, pengembangan ilmu pengetahuan sangat penting untuk pendidikan karena pendidikan yang baik dapat meningkatkan kecerdasan bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana dapat meningkatkan kecakapan dan kemampuan dan juga faktor pendukung untuk membangun bangsa. Banyaknya tantangan dan perubahan yang harus dilakukan oleh satuan pendidikan sebagai gerbang utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan sebagai kunci untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, karena harus menghadapi banyak tantangan dan transformasi. Meningkatkan pendidikan di Indonesia serta menumbuhkan suatu sistem pembelajaran yang baik dan berkualitas, maka sistem pembelajaran yang diterapkan harus berbasis pada proses belajar yang kompetitif dan mandiri, karena tujuan utama Pendidikan dapat mengembangkan potensi dan membentuk karakter seseorang agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, dengan kata lain juga berfungsi agar manusia dapat memmanusiakan manusia.<sup>2</sup>

Pada era *society* 5.0 membawa dampak besar terhadap pendidikan dan juga perubahan.<sup>3</sup> Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi pada abad 21 yang begitu pesat dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

<sup>1</sup> Ahmad Suriansyah, Landasan Pendidikan. ( Kalimantan, 2018). Buku Landasan Pendidikan.pdf.Diunduh tanggal 6 Oktober 2023

<sup>2</sup> I Wayan Cong Sujana. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar* 4. April 2020, Volume 4, no 1, Pages: 29.

<sup>3</sup> Ahmad Tarmizi Hasibuan and Andi Prastowo. Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *Jurnal Pendidikan dasar*. Juni 2020, Volume 10, no 1, Pages: 26

Sehingga membutuhkan sumber daya manusia yang kritis, kreatif, inovatif, dan komunikatif. Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti proses interaksi guru dan peserta didik. Media pembelajaran semakin bervariasi dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran<sup>4</sup>. Guru harus memiliki berbagai kemampuan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan juga menciptakan suasana belajar yang efektif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada era *society 5.0* ini, *scientific approach* diterapkan dalam pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah dan proyek untuk semua mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila disekolah dasar<sup>5</sup>. Pada era *society 5.0* ini teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, Pendidikan tidak terlepas dari pengaruh globalisasi yang membawa perubahan dalam berbagai aspek. Globalisasi mempengaruhi pembelajaran dengan cara yang signifikan, terutama melalui akses dengan mudah terhadap informasi dan teknologi yang membuka pintu bagi peserta didik untuk mengakses sumber pendidikan dari berbagai belahan dunia.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pastinya juga menuntut seorang pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat atau bahan pembelajaran. Tuntutan untuk menguasai teknologi pastinya juga harus dipergunakan disemua mata pelajaran termasuk Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila mengintegrasikan materi pelajaran yang ada dibuku dengan kehidupan konkret yang ada disekitar. Hakikat Pendidikan Pancasila disekolah dasar adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh

---

<sup>4</sup> Nurun Alanur Shofia et al., Analisis Profil Pelajar Pancasila Dalam Buku Teks Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Juni 2023, Volume 7, no 1, Pages: 179–190.

<sup>5</sup> Rejeki Rejeki et al., Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu DiSekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. April 2020, Volume 4, no 2, Pages: 337–343.

<sup>6</sup> Pancasila dan UUD 1945. Selain itu Pendidikan Pancasila juga sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur moral yang berakar pada budaya negara dan diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam kehidupansehari-hari.

Harapan pendidikan di abad 21 disayangkan belum terlaksana dengan baik. Sebagian besar pendidik menggunakan cara konvensional dalam melaksanakan pembelajaran akibatnya peserta didik jenuh, kurang berkembangnya pengetahuan yang luas seperti berfikir tingkat tinggi, dan tidak memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam membuat media.<sup>7</sup> Realita dilapangan masih banyak pendidik yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas dalam membuat pembelajaran yang interaktif belum berjalan dengan baik yang hasilnya membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Sikap antusiasme dan keaktifan peserta didik pun berkurang karena tidak memiliki minat belajar saat proses pembelajaran. Padahal dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dapat memunculkan pembelajaran *meaningfull* melalui fitur-fitur, *effect*, dan animasi pada media yang dikembangkan. Proses pembelajaran tentunya lebih efektif menggunakan media pembelajaran yang paling terbaru mengikuti perkembangan zaman dan dapat menarik semangat<sup>8</sup> antusias peserta didik. Kurangnya penggunaan media secara efektif terhadap salah satu mata pelajaran yaitu Pendidikan Pancasila. Padahal mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting bagi siswa karena pelajaran yang dimuat bukan hanya materi tetapi membekali peserta didik dengan pananaman karakter sejak dini.

<sup>6</sup> Ihsan. Kecenderungan Global Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. juli 2021, Volume 2, no 2, Pages: 49–58.

<sup>7</sup> Lalu Sumardi et al., *Does the Teaching and Learning Process in Primary Schools Correspond to the Characteristics of the 21st Century Learning?. International Journal of Instruction*. April 2020. Volume 13, no 3, Pages: 357–370.

<sup>8</sup> Elly Anjarsari et al. Pengembangan Media Audiovisual *Powtoon* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. September 2020. Volume 5, no 2, Pages: 40–50.

Profil Pelajar Pancasila tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.<sup>9</sup> Profil Pancasila dikembangkan dalam jenjang sekolah dasar, peserta didik akan lebih mudah menyerap nilai-nilai yang ditanamkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Penanaman yang dilakukan sejak dini akan lebih meninggalkan kesan yang bermakna bagi peserta didik dan akan menjadi ingatan jangka Panjang yang tidak mudah terhapuskan. Pendidikan Pancasila yaitu pendidikan yang cakupannya lebih luas dari pendidikan demokrasi dan pendidikan hak asasi manusia, sedangkan menurut Merphin Panjaitan berpandangan bahwa Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokrasi dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang diagonal.<sup>10</sup> Kebudayaan di Indonesia adalah keseluruhan dari budaya lokal yang selalu ada di setiap daerah atau wilayah di Indonesia. Pandangan KI Hajar Dewantara mengenai kebudayaan nasional adalah “puncak-puncak dari kebudayaan daerah”.<sup>11</sup> Kebudayaan di Indonesia dari zaman ke zaman selalu mengalami perubahan, perubahan tersebut terjadi karena faktor masyarakat sendiri. Perubahan kebudayaan tersebut terjadi sangat pesat karena masuknya unsur-unsur globalisasi ke dalam budaya Indonesia.

Unsur budaya asing masuk tidak terkendali mengusik kebudayaan nasional yang merupakan gambaran dari kebudayaan lokal ada di setiap daerah

<sup>9</sup> Kemendikbud. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tahun 2020, Pages: 174. Diunduh tanggal 8 Oktober 2023.

<sup>10</sup> Hariyanto. Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Mei 2021, Volume 1, no 1, Pages: 95–100.<sup>11</sup> Melani Khalimatu Sa’diyah et al., Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. April 2021. Volume 5, no 3, Pages: 7705.

12

daerah dari sabang sampai Merauke. Banyaknya budaya asing yang masuk dan mempengaruhi Indonesia karena system pemerintahan yang longgar dan berkembangnya media dan informasi, terutama internet dan jejaring sosial. Oleh karena itu, masuknya suatu budaya asing ke dalam era globalisasi ini seringkali membuat masyarakat merasa bahwa budaya asing justru bisa mematikan karya seni budaya kita sendiri. Dengan demikian, hilangnya jati diri Indonesia lambat laun mulai tergerus oleh budaya asing. Setiap Kawasan memiliki ciri khas kebudayaan yang berlainan, misalnya upacara norma budaya yaitu suatu tradisi yang bersifat turun temurun yang dilakukan secara teratur dan tertib. Sudah jelas bahwa kebudayaan Indonesia sangat beragam. Keanekaragaman budaya dapat menjadi ciri khas Indonesia dan membedakan orang Indonesia dari orang lain. Karena itu, kesadaran untuk membangun dan menyatukan keanekaragaman ini menjadi satu bangsa muncul upaya yang dilakukan untuk mengakui persamaan kebudayaan yang ada.

Pada satu sisi keragaman tersebut dapat menambah khasanah budaya bangsa, namun kenyataannya di zaman sekarang juga berdampak buruk terhadap luntur nyakarakter bangsa. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya Masyarakat yang memiliki sikap individualis, intoleran, suka menyebarkan *hoax*, *bullying* dan tingginya sentimen terhadap perbedaan budaya baik dalam lingkup lokal maupun global hal ini juga banyak terjadi didalam lingkup sekolah.<sup>13</sup> Contohnya baru-baru ini pada tanggal 13 Maret 2023 sumber dari liputan terjadi aksi pembacokan yang dilakukan oleh anak sekolah dasar kepada temannya di kecamatan Gandusari, kabupaten Blitar, Jawa Timur, mirisnya kedua anak ini masih duduk dikelas V sekolah dasar, permasalahan ini berawal dari saling ejek-ejekan pada saat pulang sekolah dan salah satu anak tidak terima dengan ejekan temannya

<sup>12</sup> Aprianti Muthia, Dewi Anggraeni Dewi, and Furnamasari Furi Yayang, Kebudayaan Indonesia Di Era Globalisasi Terhadap Identitas Nasional. *Jurnal Pendidikan*. Maret 2022, Volume 6 No 1, Pages: 996–998.

<sup>13</sup> Dinie Anggraeni Dewi et al., Penanaman Nilai Toleransi Dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Maret 2021, Volume 2, no 1, Pages: 60–70.

tersebut. Padahal hal tersebut bukanlah tujuan dari pendidikan itu sendiri, jika permasalahan ini tidak segera diselesaikan dapat mengancam stabilitas kehidupan bangsa. Munculnya sikap tersebut bertolak belakang dengan karakter asli bangsa Indonesia yang dikenal sangat ramah, cinta damai dan suka bergotong royong. Berbagai perilaku Masyarakat tersebut tidak mencerminkan sebagai perilaku warga negara dan warga dunia yang baik. Berdasarkan fenomena tersebut perlu dilakukan tindakan preventif melalui jalur Pendidikan salah satunya dengan penguatan pembelajaran Pendidikan Pancasila disekolah dasar.

Salah satu cara untuk meminimalisir konflik dan permasalahan tersebut<sup>14</sup> yaitudengan mengembangkan karakter melalui Pendidikan disekolah. Banyaknya upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dikalangan pengambil kebijakan maupun aktivis pemerintah. Pada anak sekolah dasar, toleransi dan keberagaman merupakan Langkah penting dalam membangun karakter. Pembentukan sikap warga negara yang baik dalam keragaman, salah satunya yaitu melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila.<sup>15</sup> Nilai tersebut dibina dan ditanamkan mulai dari tingkat sekolah dasar karena dengan begitu peserta didik sejak dini dapat hidup berdampingan di tengah-tengah keragaman yang ada. Peserta didik memahami sikap saling menghormati dan menghargai antar sesama membangun perilaku positif terhadap keragaman budaya, suku, etnis, ras, dan agama. Upaya ini perlu diperkuat kembali mengingat masih adanya kalangan yang cenderung memandang sebelah mata Pendidikan Pancasila disekolah. Jika dioptimalkan dapat berkontribusi positif untuk mempersiapkan peserta didik ketika hidup bermasyarakat di era globalisasi dan keragaman budaya.

Materi Pendidikan Pancasila yang berisikan tentang pengamalan karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi

<sup>14</sup> Ibid. h, 60-70.

<sup>15</sup> Hasibuan and Prastowo., Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. Jurnal Magistra. Juni2020. Volume 10, no 1, Pages: 26-28

16  
warga negara yang taat akan aturan dan menjunjung tinggi moral. Peserta didik tidak bisa mendapatkan materi hanya melalui penjelasan dan tugas-tugas saja tetapi butuh media yang dapat memotivasi peserta didik nantinya ketika terjun pada kehidupan sosial atau bermasyarakat. Oleh karena itu, perlu adanya media interaktif yang dapat mengemas dengan baik khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga peserta didik bisa mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, guru dan lingkungan belajar.<sup>17</sup> Berbagai usaha sudah dilakukan untuk meningkatkan pendidikan termasuk memberikan pelatihan terhadap guru untuk meningkatkan kemampuan dan memperbaiki fasilitas pendidikan sebagai pendukung infrastruktur yang akan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Kualitas pembelajaran yang baik akan menghasilkan sesuatu yang baik pula. Hal terkecil yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah menjalankan pembelajaran di kelas dengan cara terbaik akan menghasilkan peserta didik yang cerdas dan mampu menyelesaikan masalah di dalam pembelajaran. Salah satu dari membuat pembelajaran lebih baik, efektif dan menarik yaitu menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara konkret serta mengurangi peserta didik menggunakan verbalisme dalam dirinya. Dalam kegiatan pembelajaran terutama di sekolah dasar sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa tidak bosan dan mudah dipahami. Media pembelajaran yang berbasis teknologi tidak dapat dipungkiri memberikan

---

<sup>16</sup> Maulana Arafat Lubis, Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di SD/MI Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0, 2020. Diunduh tanggal 10 oktober 2023.

<sup>17</sup> Fathikah Fauziah Hanum. Konseptual Pemanfaatan Model Media Web Moodle Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kewarganegaraan*. September 2020, Volume 17, no 1, Pages: 1.

manfaat positif dalam pembelajaran.<sup>18</sup> Salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan yaitu dengan *website*, media interaktif, *mobile learning*, *podcast*, diskusi *online*, *e-book*. Dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai, prinsip, dan norma-norma yang diajarkan dalam mata Pelajaran tersebut. Penggunaan media yang tepat, pembelajaran lebih menarik, beragam, dan lebih sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Beberapa pilihan media pembelajaran yang telah disebutkan, salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Multimedia Interaktif. Multimedia Interaktif merupakan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang mudah digunakan dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif sendiri merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi berupa perangkat *software* yang bisa diakses didalam laman *website*.<sup>19</sup> Pengembangan media ini memfasilitasi teknologi untuk menambah wawasan dan pengalaman peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Multimedia interaktif salah satu media yang dapat memenuhi kondisi belajar pada masa saat ini. Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Interaktivitas dalam multimedia juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Elemen-elemen interaktif seperti games dan kuis membuat interaktif dapat mendorong partisipasi aktif dan mempertahankan minat peserta didik terhadap materi yang di pelajari.

---

<sup>18</sup> Fifit Firmadani. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional. *Jurnal Magistra*. Mei 2020, Volume 2, no 1, Pages: 93–97.

<sup>19</sup> Ali Sadikin, Asni Johari, and Lili Suryani. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Terapan*. Februari 2020, Volume 5, no 1, Pages: 18–28.



Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi yaitu dengan fasilitas yang ada di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi sangat memadai untuk kebutuhan penggunaan media berbasis elektronik. Setiap kelas sudah disediakan infokus/proyektor, laptop, dan fasilitas internet dengan sekolah dikelilingi WiFi yang memadai tetapi belum dimanfaatkan dengan optimal. Keterbatasan penggunaan media pada pembelajaran terutama berbasis teknologi oleh kemampuan pendidik belum maksimal. Kurang pemahamannya peserta didik karena dalam proses pembelajaran disekolah hanya menggunakan powerpoint berupa teks salinan dari buku ternyata kurang memotivasi. Peserta didik butuh pengembangan media pembelajaran lebih baik lagi.

Informasi yang tidak hanya diperoleh dari pengamatan tetapi dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik ada beberapa materi yang sulit dipahami dan membosankan beberapa materi Pendidikan Pancasila. 19 orang peserta didik dari 26 peserta didik sehingga diperoleh 73% peserta didik kelas V SDN Bendungan Hilir 12 Pagi menyatakan bahwa adanya permasalahan dari materi keragaman budaya di Indonesia yang dianggap sulit dan membosankan. Materi tersebut disampaikan tanpa dukungan media yang optimal. Melalui wawancara guru dikelas V terdapat materi Pendidikan Pancasila yang dianggap sulit yaitu keragaman, Pancasila dan Undang- Undang Dasar. Melalui multimedia interaktif akan memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran yang berisikan video, gambar, audio, quiz, dan teks dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila secara jelas. Sesuai pada karakteristik perkembangan peserta didik kelas V SD termasuk kedalam tahapan operasional konkret, bahwa peserta didik sudah memahami sesuatu dengan logis tentang sesuatu yang ada dilingkungannya.

Multimedia interaktif berbasis *web* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah. Adapun hasil dari pra penelitian yang dilakukan peneliti selama proses praktik keterampilan mengajar di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi dari hasil wawancara dan pengisian kuisioner terhadap guru kelas dan peserta didik kelas V sekolah dasar, diperoleh hasil bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak terlalu sulit diajarkan kepada peserta didik karena materinya berkaca pada kehidupan sehari-hari. Hasil belajar pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila sudah melampaui standar tetapi

ada beberapa peserta didik yang masih dibawah standar dan perlu melakukan remedial. Dalam pelaksanaanya materi Pendidikan Pancasila yang terkadang sulit dipahami oleh peserta didik yaitu berkaitan dengan keragaman budaya diindonesia dan beberapa peserta didik kesulitan membedakan bentuk- bentuk keragaman di indonesia. Peneliti mengamati dari suasana belajar yaitu beberapa peserta didik ada yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik akan terasah dengan baik jika didampingi oleh rasa aktif dan tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web* menjadi pilihan menarik banyak jenis media pembelajaran karena tidak hanya mampu menyajikan materi berupa teks dan gambar, tetapi juga gambar animasi, video dan audio dalam suatu materi pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi dan latihan soal dengan cara mudah karena media pembelajaran berbasis *web* dapat diakses dengan semua jenis perangkat keras seperti *computer, laptop, smartphone, dan tablet* yang telah terkoneksi dengan jaringan internet hanya dengan mengunjungi link *website* atau menelusurinya di *search engine* sehingga memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh pula sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan atau memori yang banyak. Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *web* ini dikembangkan agar dapat membantu guru dalam membangkitkan ketertarikan peserta didik dalam belajar karena materi keragaman budaya indonesia disajikan dalam bentuk semenarik mungkin dan berbeda membuat peserta didik mudah memahami materi juga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh Dinda Ajeng Ayu Lestari et al, yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide

<sup>20</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SD. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Desember 2020, Volume 4, no 2, Pages: 163–173.

Pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme Di kelas IV Sekolah Dasar.<sup>21</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Yayuk Apriyani, Risma Sitohang yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Sekolah Dasar Kelas IV “. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 memperoleh media yang layak digunakan pada saat proses belajarmengajar. Hasil penelitian dari Rohimah et al, yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web* Pada Materi Pengukuran, Besaran, dan Satuan “ penelitian ini mengembangkan multimedia berbasis *web* yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA materi pengukuran. Penelitian dari Arum Donna Safira et al, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”.<sup>22</sup> Penelitian dari Fadillah Salsabila yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar“.

Beberapa referensi diatas dapat dipahami bahwa penelitian- penelitian mengenai media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh pada semua pelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sangat berguna dan tidak boleh disepelekan bagi pendidik dan peserta didik karena akibatnya materi tidak tersampaikan dengan baik. Padahal mata pelajaran Pendidikan Pancasila perlu sekali dibekali sejak usia dini untuk memupuk karakter peserta didik dalam mengikuti perkembangan zaman. Maka materi Pendidikan Pancasila perlu dikemas semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi peserta didik melalui media yang berbasis audio, visual, audio visual atau media interaktif.

<sup>21</sup> Dinda Ajeng et al., Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*. Oktober 2021. Volume 1, no 2, Pages: 54–65.

<sup>22</sup> Arum Donna Safira, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Oktober 2021, Volume 2, no 2, Pages: 237–253.

Seperti pada penelitian tersebut mengembangkan kreatifitas dan inovasinya untuk menghasilkan media berbentuk video animasi yang layak untuk dijadikan alat pendamping begitu juga dengan materi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada penelitian dan pengembangan media sebelumnya materi sikap kepahlawanan dan patriotisme disekolah dasar mendapatkan kategori layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang diangkat.

Keterbaruan penelitian ini berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya pada dasarnya penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti terdahulu, yakni sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Hanya saja perbedaan dengan penelitian yang sudah ada seperti perbedaan basis dan materi yang digunakan oleh Dinda Ajeng Ayu Lestari et al, yaitu jenis multimedia yang dihasilkan, penelitian sebelumnya mengembangkan multimedia interaktif berbasis *google slide* sedangkan pada penelitian ini menggunakan basis *web* yang dapat digunakan secara langsung dengan menggunakan *software unity* dengan pendukung *adobe photoshop* untuk memasukan gambar, *adobe illustrator* untuk *button* atau tombol, *audacity* untuk memasukan audio dan *background*. Memiliki kelebihan yaitu penambahan konten yang berisikan 38 provinsi dengan adanya berbagai macam kebudayaan didalamnya, lalu bisa digunakan didalam aplikasi dan web melalui perangkat lunak dan perangkat keras, bisa juga menggunakan *scan* melalui *barcode* untuk memudahkan akses masuk ke laman *web*. menghasilkan media interaktif yang menarik dan menyenangkan, *software* ini juga memiliki menu-menu seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character*, *quiz* yang mudah digunakan. Multimedia interaktif cocok digunakan untuk materi keragaman budaya di indonesia karena didalamnya terdapat menu-menu yang praktis untuk menambahkan teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis. Multimedia interaktif berbasis *web* dapat diakses

melalui link yang sudah disediakan.<sup>23</sup> Hal tersebut memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas dari dukungan media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran tatap muka ataupun jarak jauh, baik secara individu atau kelompok.

Beberapa tindak lanjut dari hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang penelitian terdahulu yang telah diuraikan, peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *web* di sekolah dasar untuk mengoptimalkan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik serta penunjang pembelajaran keragaman budaya di Indonesia. Maka dari itu peneliti bertujuan untuk fokus pada pengembangan media pembelajaran yaitu “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Hal ini didasarkan pada keinginan bahwa peneliti ingin membantumengembangkanjuga memudahkan pemahaman. Harapan adanya pengembangan ini mampu menghasilkan multimedia interaktif berbasis *web* yang layak digunakan luas oleh peserta didik dan pendidik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyaknya materi dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila membuat peserta didik menjadi bosan di dalam pembelajaran.
2. Media Pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi membuat peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan.

---

<sup>23</sup> Rohimah et al., Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web* Pada Materi Pengukuran, Besaran, dan Satuan. *Jurnal Natural Scien Educational Research*. Juni 2023. Volume 6, no 2, Pages: 105.

3. Media Pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila masih belum maksimal dan belum melibatkan peserta didik secara langsung.
4. Perlunya multimedia interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *web* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di Indonesia kelas V sekolah dasar.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Fokus Masalah, dan yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web* untuk Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar ?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis *web* layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar ?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web*. Maka peneliti berharap penelitian dapat memberikan manfaat kepada pihak sekolah dan guru dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun manfaat yang peneliti harapkan yaitu:

## 1. Secara teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik, kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Disamping ini penelitian diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web* dengan perkembangan peserta didik, zaman dan kurikulum.

## 2. Secara praktis

### a. Bagi peserta didik

Hasil dikembangkan dalam bentuk *web*, dapat digunakan oleh peserta didik sebagai referensi dalam mempelajari materi keragaman diindonesia kelas V sekolah dasar. Sebagai Upaya aktif untuk mengembangkan proses belajar yang fleksibel yang memungkinkan peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan berpartisipasi dalam perkembangan teknologi Pendidikan melalui media elektronik.

### b. Bagi guru

Hasil yang dikembangkan berupa *web* yang dapat digunakan oleh guru sebagai acuan saat mengajar keberagaman diindonesia kelas V sekolah dasar menjadi kreatif dan inovatif dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran alternatif yang tepat untuk memotivasi guru dalam perkembangan zaman.

### c. Peneliti selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web* untuk menjadi inspirasi dan referensi selanjutnya, berguna bagi banyak pihak sehingga dapat menciptakan produk yang lebih baik lagi dan bermanfaat untuk peneliti selanjutnya.