

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam perkembangan hidup manusia, dilakukan secara sadar melalui suatu rangkaian proses kegiatan belajar dengan tujuan menciptakan generasi baru yang lebih berkualitas dan berkarakter. Pendidikan dimaknai proses penting sebagai gambaran kehidupan suatu bangsa, termasuk Indonesia. Pentingnya pendidikan di Indonesia telah tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) yang diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Definisi tersebut menggambarkan bahwa pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting untuk sebuah negara, siswa dituntut untuk menggali potensi diri secara mandiri dan guru selaku fasilitator sangat dibutuhkan sebagai petunjuk arah bagi peserta didik.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pendidikan membutuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran yang diterapkan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.² Setiap kurikulum dalam jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki beberapa kelompok mata pelajaran. Salah satu pembelajaran wajib tersebut adalah memuat pendidikan kewarganegaraan atau saat ini disebut sebagai pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan penting dalam konteks nasional, tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat (1) yang memiliki tujuan membentuk peserta didik menjadi pribadi yang memiliki rasa

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1.

² Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

kebangsaan dan cinta tanah air.³ Tak hanya itu, pentingnya pendidikan Pancasila juga tercantum dalam PP No.4 Tahun 2022 Pasal 40 ayat (4) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib terdiri atas pendidikan agama, pendidikan Pancasila, dan bahasa Indonesia.⁴ Dengan adanya hal ini, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Saat ini, perkembangan teknologi sudah sangat pesat dan canggih. Sejak pendidikan dasar, peserta didik sudah jauh lebih mengenal dan menguasai teknologi dibanding generasi sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan maraknya penggunaan gadget canggih seperti *handphone* dan laptop untuk menunjang kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan luasnya pengaruh globalisasi membuat banyaknya informasi terkait negara asing masuk ke Indonesia dengan mudah. Masuknya budaya asing bukan hal yang buruk, tetapi tidak sedikit yang dapat memilah terlebih dahulu budaya asing tersebut sehingga mempengaruhi jiwa nasionalisme dan membuat wawasan kebangsaan masih tidak dipahami oleh peserta didik.

Selanjutnya, AR atau *Augmented Reality* adalah salah satu media berbantuan teknologi yang banyak digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di berbagai tingkatan khususnya di sekolah dasar. Namun demikian belum banyak yang melihat sejauh mana peran AR ini dalam pembelajaran terkait Pendidikan Pancasila. *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi gabungan antara benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi dalam sebuah lingkup nyata. Lalu, benda-benda maya tersebut diproyeksikan dalam waktu nyata langsung melalui media penanda yang diarahkan ke kamera.⁵ Kemampuan dalam menggabungkan multimedia ke dalam dunia nyata menggunakan perangkat elektronik telah berhasil memberikan informasi bagi siswa kapanpun dan dimanapun. Sehingga, hal ini memiliki potensi

³ UU No. 20 tahun 2003 Op.Cit, pasal 37 ayat (1).

⁴ Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 40 ayat (4).

⁵ Qadhli Jafar dkk, *Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality*, Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, Vol 11, No. 1, April 2020

untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang berbeda.⁶ Dengan menggunakan teknologi ini, siswa dapat melihat visualisasi secara nyata tentang materi terkait capaian pembelajaran Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Wawasan kebangsaan dapat diartikan sebagai suatu pandangan bangsa Indonesia terhadap lingkungan serta dirinya sendiri dalam mengekspresikan identitas bangsa Indonesia yang sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia.⁷ Pengaruh globalisasi dan budaya asing, khususnya generasi muda yang sangat dipengaruhi oleh teknologi dan media sosial, telah mengubah cara berpikir, perilaku, dan identitas sosial masyarakat. Peserta didik lebih suka dengan perkembangan negara lain dan membuat penurunan minat akan pemahaman identitas sehingga membahayakan keutuhan dan keutuhan bangsa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Rawabuntu 03, telah ditemukan bahwa peserta didik terlihat kesulitan mempelajari materi pendidikan Pancasila. Ketika membahas Negara Indonesia terkait identitas Negara Indonesia, peserta didik cenderung lebih mengenal identitas negara luar dibandingkan identitas negara sendiri. Peserta didik tidak mengenal Indonesia sepenuhnya, tidak mengenal identitas negaranya seperti tidak mengetahui sejarah Indonesia hingga makna persatuan kesatuan Indonesia. Selain itu, terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan mengalami beberapa permasalahan seperti pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya melalui buku paket pembelajaran saja, kurang adanya variasi dalam penyampaian materi pembelajaran, dan guru memegang penuh kendali kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari hasil studi pendahuluan yang peneliti dapatkan melalui angket, dapat ditemukan bahwa 72% peserta didik kelas IV kesulitan dalam mempelajari materi terkait Negaraku Indonesia. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran hanya dilakukan dengan buku paket dan penjelasan guru saja. Selain itu, faktor lain seperti kurangnya penggunaan media, metode guru mengajar, jumlah ideal kelas, dan

⁶ Andre Kurniawan dkk, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) Dan Virtual Reality (VR) Dengan Unity 3D* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017). hlm. 2

⁷ Bambang Yuniarto, *Wawasan Kebangsaan* (D.I.Yogyakarta: Deepublish, 2021). hlm. 3

motivasi dan minat belajar siswa dalam mempelajari materi juga mempengaruhi kesulitan tersebut terjadi. Sehingga, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar di kelas. Hal ini didukung dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 45% peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan bahasa yang lebih mudah dipahami, 38% siswa membutuhkan media yang menarik, kreatif, inovatif, memiliki banyak warna, berisikan pengetahuan dan permainan yang menyenangkan, dan 79% siswa sangat tertarik dengan media nyata menggunakan teknologi. Dari hasil angket tersebut, maka dibutuhkanlah sebuah media yang konkrit berupa *E-Magazine*.

Hasil angket didukung dengan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara pada Ibu ES selaku Wali Kelas IV D, telah diidentifikasi bahwa kesulitan materi pendidikan Pancasila terdapat pada materi Negaraku Indonesia karena banyaknya istilah asing pada materi yang termuat dalam buku paket sekolah. Dalam hal ini, peserta didik membutuhkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang belum pernah digunakan karena kurangnya variasi media yang digunakan. Kurangnya suatu interaksi antara siswa dengan objek yang akan dipelajari secara langsung membuat siswa sulit untuk mempelajari suatu materi. Hal tersebut terjadi karena dalam media yang digunakan hanya berbentuk penjelasan ilmiah dan hanya berbentuk tulisan saja.

Dalam menghadapi perubahan seperti ini, sebagai seorang pendidik tentu harus dapat mengimbangi peserta didik dalam memahami teknologi seperti menggunakan beberapa perangkat teknologi dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik perlu tanggap terhadap permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Pendidik perlu membuat inovasi dan strategi baru agar kegiatan belajar mengajar materi pendidikan Pancasila di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu bentuk penerapan strategi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa majalah elektronik materi mengenal NKRI di kelas IV sekolah dasar.

Sebelumnya, majalah elektronik atau *e-magazine* telah diteliti oleh banyak pihak. Tetapi sedikit *e-magazine* yang mengangkat materi pendidikan Pancasila. Padahal kenyataannya, materi pendidikan Pancasila adalah materi yang sangat

penting dan termasuk dalam pendidikan wajib yang harus diutamakan oleh pendidik. Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini. Pertama, penelitian *e-magazine* yang dilakukan oleh Deka Gusnia Putri, Zulfarina, dan Wan Syafii (2021) dengan judul “*Development of Augmented Reality for Biology E-Magazine*”⁸. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa aplikasi *Augmented Reality* di dalam *e-magazine* dapat memberikan dampak positif meningkatkan minat siswa sekolah menengah. Hal ini karena penggunaan *Augmented Reality* membuat minat siswa meningkat ke tingkat yang lebih tinggi dimana siswa lebih fokus, percaya diri, dan puas dengan *e-magazine* yang digunakan. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *e-magazine* dan AR sebagai media pembelajaran di sekolah. Perbedaannya, *e-magazine* yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat siswa menengah dalam pembelajaran biologi, sedangkan peneliti menghasilkan *e-magazine* sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian terhadap *e-magazine* juga telah dilakukan oleh Komarudin, dkk. (2020) berjudul “*Electronic Magazine Development in Mathematics Learning*”⁹. Hasil penelitian mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan bantuan media pembelajaran *e-magazine* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran matematika tanpa media pembelajaran interaktif *e-magazine*. Hal ini membuktikan bahwa *e-magazine* berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media *e-magazine*. Perbedaannya adalah *e-magazine* yang dikembangkan bertujuan untuk pembelajaran matematika, sedangkan peneliti mengembangkan *e-magazine* untuk pembelajaran pendidikan Pancasila. Perbedaan lainnya terdapat pada tingkat sekolah dimana pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP sedangkan peneliti mengembangkan *e-magazine* untuk siswa kelas IV SD.

⁸ Deka Gusnia Putri dkk, *Development of Augmented Reality for Biology E-Magazine*, Journal of Educational Sciences, Vol. 5 No. 3, Juli 2021, hlm. 511-519.

⁹ Komarudin, dkk. *Electronic Magazine Development in Mathematics Learning*, Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, Vol.4 No. 2, Oktober 2020, hlm. 97-106.

Penelitian berikutnya juga telah dilakukan oleh Asrizal, dkk (2022) berjudul “*Electronic Learning Material of Newton’s Laws with Kvisoft Flipbook Maker to Improve Learning Outcomes of Students*”¹⁰ yang menunjukkan bahwa penggunaan *electronic learning* yang memiliki tampilan menarik dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Kepraktisan, keefektifan, dan kemudahan siswa dalam mengakses serta memahami *electronic learning* membuat siswa lebih mudah memahami materi. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran elektronik sedangkan perbedaannya adalah metode yang digunakan, penelitian ini dilakukan dengan metode kuasi eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan.

Berdasarkan pada pemaparan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RnD)* berupa media pembelajaran *e-magazine* yang berjudul “Pengembangan *E-Magazine* “MENRI” Mengenal NKRI Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran dengan lebih menyenangkan serta mendorong siswa secara aktif untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik mengalami penurunan wawasan kebangsaan akibat arus globalisasi.
2. Kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran pendidikan Pancasila mengenai NKRI.

¹⁰ Asrizal, dkk. *Electronic Learning Material of Newton’s Laws with Kvisoft Flipbook Maker to Improve Learning Outcomes of Student*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, Vol. 8 No. 2, April, 2022, hlm. 489-498.

3. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Pembelajaran pendidikan Pancasila masih dianggap pelajaran yang sulit karena mengandung hal-hal yang dianggap sebagai hafalan.
5. Tingginya penggunaan peserta didik dalam menggunakan teknologi namun kurang adanya media pembelajaran materi Negaraku Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti melakukan batasan masalah agar penelitian lebih terarah:

1. Materi yang dibatasi pada penelitian ini adalah materi dengan capaian pembelajaran Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Pengujian media pembelajaran ini hanya meliputi pengujian kelayakan media, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi peserta didik.
3. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *e-magazine* “MENRI” Mengenal NKRI untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *e-magazine* “MENRI” mengenal NKRI untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik pada media *e-magazine* “MENRI” mengenal NKRI untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian pengembangan media *e-magazine* ini diharapkan membantu dunia pendidikan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan dan

menarik perhatian peserta didik sekolah dasar. Selain itu, dapat dijadikan sebagai sarana untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu pembelajaran agar peserta didik semakin semangat dan dalam memahami Negara Kesatuan Republik Indonesia, memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar berbantuan teknologi, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan rasa ingin tahu.

b. Bagi Guru SD

Dapat menjadi sarana pembelajaran bagi guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat materi mengenal NKRI menjadi lebih menyenangkan. Serta sebagai masukan, inspirasi, dan motivasi pendidik agar lebih berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah, meningkatkan kepedulian terhadap pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat menciptakan karya yang lebih baik, efektif, tepat guna, dan bermanfaat bagi orang banyak.