

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada dasarnya memerlukan kebutuhan dalam bidang Pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar atau kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan perilaku yang diinginkan supaya lebih terarah untuk menjadi lebih baik. Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar 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, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu pendidikan sangat berpengaruh dalam kehidupan dan perlu mendapatkan perhatian dalam penanganannya.

Kemajuan negara harus terlihat melalui kemajuan ilmu dan teknologi di negara tersebut. Negara maju dilihat melalui masyarakat yang dengan mudah menempatkan dirinya kedalam pesatnya teknologi. Pembiasaan diri terhadap teknologi dapat dilakukan melalui kegiatan berliterasi. Keterampilan literasi tidak hanya dilihat dari keterampilan membaca ataupun menulis melainkan kegiatan meneliti, mencermati dan merenungkan dari yang telah dipelajari. Fakta di Indonesia membuktikan bahwasanya keterampilan literasi siswa terbilang cukup rendah. Menurut *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menyebutkan bahwa literasi di Indonesia berada di peringkat kedua dari bawah. Keadaan literasi di negara Indonesia jauh di bawah berbagai negara yang menyebabkan pendidikan di Indonesia pun rendah.

Dalam pembelajaran yang Berbantuan literasi, kemampuan peserta didik dalam berliterasi tidak hanya berkaitan dengan membaca maupun menulis. Kebutuhan literasi di zaman yang serba canggih akan teknologi mewajibkan pemerintah untuk memberikan fasilitas pendidikan yang memadai.¹ Dalam menghadapi arus perkembangan zaman yang semakin maju, dimana banyak budaya luar yang masuk sehingga mempengaruhi budaya lokal maka peserta didik haruslah ditanamkan didalam dirinya mengenai pemahaman tentang keragaman

¹ Desyandri, "Nilai-Nilai Kearifan Lokal Untuk Membumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar", Universitas Negeri Padang no. 01 (2018): 1, diakses pada 1 November, 2021, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/2115>.

budaya. Upaya yang dilakukan untuk mewujudkan pemahaman tersebut dapat diterapkan melalui gerakan literasi budaya dan kewargaan. Menurut Kementerian pendidikan dan kebudayaan, “Kemampuan literasi budaya dan kewargaan merupakan keterampilan berperilaku dalam kebudayaan nasional sebagai identitas bangsa dan memahami hak ataupun kewajiban sebagai warga negara”.² Literasi budaya adalah pemahaman tentang budaya Indonesia sebagai karakter suatu negara. Sedangkan, literasi kewargaan merupakan pemahaman mengenai hak dan kewajiban seseorang dalam bernegara sehingga literasi budaya dan kewargaan merupakan keterampilan seseorang dalam bertindak terhadap lingkungan sekitar sebagai bagian dari komponen budaya dan negara.³ Oleh karenanya, literasi budaya dan kewargaan melebihi keterampilan dari literasi baca dan tulis. Hal ini penting untuk diajarkan dan diterapkan di bangku sekolah dasar.

Selain itu pembelajaran abad ke-21 diharapkan dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan juga produktif. Di bangku Sekolah Dasar (SD) saat ini sudah memerlukan bantuan dari teknologi digital. Salah satu pelajaran yang membutuhkan teknologi digital adalah Pendidikan Pancasila di kelas V SD khususnya pada materi keputusan bersama. Tentu pada materi ini perlu adanya teknologi digital dengan melakukan literasi budaya dan kewargaan melalui bantuan multimedia interaktif agar meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami penjelasan mengenai keputusan bersama yang ada baik di sekolah, keluarga maupun di masyarakat serta aktif menanggapi materi tersebut dan pembelajaran terasa menyenangkan sehingga dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dalam muatan pendidikan Pancasila tidak hanya dengan berceramah dan memberi soal latihan, menurut Arham dan Dwiningsih mengungkapkan bahwa multimedia interaktif adalah inovasi yang diperlukan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi.⁴ Oleh karena itu dibutuhkan bantuan dari teknologi digital Berbantuan multimedia interaktif agar peserta didik dapat memanfaatkan perangkat yang dimiliki dalam proses pembelajaran. Dari hal tersebut maka diperlukannya bantuan multimedia interaktif yang mampu memberikan

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Materi Pendukung Literasi Kebudayaan dan Kewargaan: Gerakan Literasi Nasional, Jakarta, 2017, 3.

³ Siti Mumun Muniroh, “Pengembangan Literasi Budaya dan Kewargaan Anak Usia Dini di Sanggar Allegro Desa Podo Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan”, Jurnal Lentera Anak 01, no. 01 (2020): 82, diakses pada 3 November, 2021, <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/1571/1529>.

⁴ Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN STEM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>

peningkatan terhadap pemahaman dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Multimedia interaktif merupakan media yang di dalamnya terdapat penggabungan antara teks, gambar grafik, video animasi dan suara yang di desain sangat menarik. media ini bisa berupa e-learning, game, aplikasi quiz ataupun video animasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat dikatakan bahwa permasalahan dalam pembelajaran muatan pendidikan pancasila terdapat pada peserta didik yang kurang melakukan literasi budaya dan kewargaan pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses penerapan literasi budaya dan kewargaan yang diadakan sekolah setiap minggu, dan peserta didik mudah bosan dalam belajar khususnya pada materi keputusan bersama yang tidak mudah untuk dipahami dengan membaca buku atau mendengar penjelasan dari guru saja. Menurut Lounard dan Linda guru masih mengalami kendala dalam mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang teknologi dan kurangnya fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah.⁵ Hal ini terjadi disebabkan guru hanya menggunakan literasi membaca saja, kurangnya guru dalam membuat media pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi digital, guru juga kurang menerapkan literasi budaya dan kewargaan pada peserta didik, media yang digunakan hanya berupa buku peserta didik, dan dijumpai peserta didik yang selalu membawa perangkat komunikasi/gadget hanya disimpan di meja guru serta tidak dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

Adapun data hasil penyebaran instrument kemampuan awal literasi budaya dan kewargaan sesuai indikator yang akan diteliti. Hal ini dilakukan untuk melihat rendah atau tinggi kemampuan literasi budaya dan kewargaan di kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat ini. Dari hasil presentase yang didapatkan dari 29 peserta didik di kelas V dengan pencapaian ketuntasan sebesar 80% ditemukan data sebanyak 11 peserta didik yang mencapai angka ≥ 80 dengan persentase sebesar 38% dan sebanyak 18 peserta didik yang mencapai angka < 80 dengan persentase sebesar 62%. Dari hasil data tersebut dapat menunjukkan bahwa literasi budaya dan kewargaan peserta didik kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat masih tergolong rendah.

Oleh karena itu dari permasalahan di atas dapat diketahui bahwa literasi budaya dan kewargaan di kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi perlu untuk ditingkatkan. Maka diperlukan

⁵ Sahelatua, L. V. dan M. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 131–140.

bantuan pemanfaatan teknologi digital dengan meningkatkan literasi budaya dan kewargaan dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila dalam bentuk multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang digunakan pada penelitian ini berupa aplikasi kuis atau Quizizz agar literasi budaya dan kewargaan dalam proses pembelajaran pada materi keputusan bersama dapat meningkat dan menyenangkan. Selain itu proses belajar mengajar dikelas menjadi lebih bermakna dan efektif.

Berdasarkan permasalahan yang dialami kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat, peneliti melakukan penelitian yang berjudul; “Peningkatan Literasi Budaya dan Kewargaan Melalui Multimedia Interaktif Berbantuan Quizizz Dalam Muatan pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat”

B. Identifikasi Area dan Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Rendahnya literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran pendidikan pancasila
2. Peserta didik kurang aktif mengikuti proses penerapan literasi budaya dan kewargaan yang diadakan sekolah setiap minggu.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan
4. Literasi budaya dan kewargaan peserta didik kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada meningkatkan literasi budaya dan kewargaan melalui multimedia interaktif muatan pendidikan Pancasila di kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat. Peneliti akan menggunakan multimedia interaktif Berbantuan Quizizz dalam proses belajar pada materi Keputusan Bersama.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat dapat meningkat menggunakan multimedia interaktif Berbantuan Quizizz dalam muatan pendidikan pancasila?

2. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif Berbantuan Quizizz dalam muatan pendidikan pancasila dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat?

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas yang diharapkan oleh peneliti, yaitu :

1. Secara Teoritis

Berdasarkan rumusan masalah dan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu dalam bidang pendidikan serta memperbaiki proses pembelajaran di sekolah dasar demi meningkatkan literasi budaya dan kewargaan melalui multimedia interaktif Berbantuan Quizizz.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi umpan balik untuk menambah variasi media maupun metode pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V sekolah dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Terlihatnya peningkatan literasi budaya dan kewargaan peserta didik melalui multimedia interaktif Berbantuan Quizizz

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan multimedia interaktif Berbantuan Quizizz dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi keputusan bersama untuk peserta didik kelas V sekolah dasar