

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 merupakan era revolusi 4.0 dan 5.0 dimana dunia mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat. Abad 21 adalah abad digital yang mengharuskan seluruh elemen melekat dengan teknologi (Hilir, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti aspek pendidikan, perekonomian, kesehatan, dan lingkungan. Salah satu aspek yang terkena dampak langsung perkembangan teknologi adalah pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai kesempatan baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang harus diberikan atau didapatkan oleh setiap anak. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “ usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 dan masyarakat ”.

Kini di era perkembangan zaman yang semakin canggih, dapat mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu pengajaran. Sebagai seorang pendidik sudah menjadi sebuah kewajiban untuk mengikuti perkembangan teknologi agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik saat ini. Selain para pendidik, sekolah dan pemerintah juga perlu memperhatikan fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan kondisi saat ini agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan bisa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut mustaqim, dalam (Syamiluddin, 2023) proses pembelajaran yang baik haruslah memiliki aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian,

sesuai dengan bakat dan minat peserta didiknya.

Kegiatan yang harus dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran adalah menentukan fokus tujuan pembelajaran, pemilihan bahan ajar, metode dan alat bantu mengajar, kegiatan peserta didik, evaluasi hasil belajar, dan manajemen pembelajaran (Hilir, 2021). Proses pembelajaran pendidikan pancasila idealnya adalah guru mampu memahami filosofi Pancasila dan mampu menjadi contoh nyata dalam bersikap dan bertindak, guru menggunakan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan usia anak, penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan kontekstual, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pelaksanaan kegiatan tersebut dapat dibantu dengan adanya inovasi dari teknologi. Menurut Mustaqim dan Kurniawan dalam (Rachman et al., 2022) berpendapat bahwa *Augmented Reality* merupakan aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* ini, proses belajar akan menjadi lebih interaktif, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, mudah untuk dioperasikan, serta bisa digunakan melalui *handphone* maupun tablet. Media *Augmented Reality* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan eksplorasi materi melalui aplikasi *Augmented Reality*, yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja.

Karakteristik pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerja sama, dan keterampilan karakter yang harus tetap dipertahankan. Bahan pembelajaran yang akan digunakan harus memiliki desain yang lebih otentik dimana peserta didik dapat berkolaborasi untuk menciptakan solusi dalam pemecahan masalah pembelajaran (Hilir, 2021). Kemampuan abad ke-21 dikenal dengan istilah 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), (kreativitas), *Creativity Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) (Lestariningsih & Wibawa, 2024). Kemampuan berpikir kritis peserta didik memiliki pengaruh yang cukup

tinggi dalam perkembangan kognitifnya. Pada pembelajaran di kurikulum merdeka juga ditekankan peserta didik untuk memiliki kemampuan sesuai dimensi Profil Pelajar Pancasila yaitu, 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk membantu meningkatkan potensi dan kemampuan anak agar dirinya menjadi pribadi yang bermanfaat untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Hilir, 2021). Pendidikan memiliki peran penting untuk perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Pendidikan di Indonesia kini sudah mulai berkembang menjadi berbagai jenjang, dimulai dari pendidikan formal, non formal, informal, dan terbuka. Salah satu dasar pendidikan yang wajib didapatkan oleh warga Indonesia adalah jenjang sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar ini peserta didikan diajarkan tentang berbagai hal seperti halnya; kemampuan calistung, kemampuan mengembangkan diri, berpikir kritis, kemandirian, kemampuan spiritual, dan pembentukan karakter yang sesuai dengan ideologi pancasila. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengajarkan tentang pancasila dan karakter adalah Pendidikan Kewarganegaraan atau yang sekarang dikenal dengan Pendidikan Pancasila (Zakiah et al., 2023). Pendidikan pancasila memiliki peranan yang sangat kompleks, karena memiliki muatan yang bisa mendidik peserta didik secara langsung tentang bagaimana proses kehidupan Pancasila. Pendidikan tidak hanya dituntut untuk adaptif terhadap kemajuan teknologi, tetapi juga harus mampu mempertahankan nilai-nilai dasar bangsa. Pendidikan Pancasila merupakan upaya pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara kepada peserta didik. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan penting untuk menanamkan karakter peserta didik sesuai dengan 5 sila yang terkandung dalam pancasila.

Tujuan yang hendak dicapai pemerintah melalui Pendidikan Pancasila yaitu membentuk warga negara Indonesia yang baik dan bertanggung jawab yang tercermin dalam perilaku dan kehidupannya berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dasar Negara Pancasila (Kartini & Dewi, 2020). Pada

jenjang sekolah dasar pendidikan Pancasila dikelompokkan menjadi 3 fase yaitu fase A, B dan C. Salah satu capaian pembelajaran Pancasila yang harus dikuasai oleh peserta didik fase C atau pada jenjang kelas V adalah tentang sejarah kelahiran Pancasila dan keteladanan sikap para pendiri bangsa dalam kehidupan sehari-hari. Di era globalisasi dan digital yang penuh arus informasi dan pengaruh budaya luar, nilai-nilai lokal dan kebangsaan berpotensi tergerus. Oleh karena itu, pembelajaran tentang sejarah kelahiran Pancasila dan keteladanan para perumus menjadi sangat penting sebagai benteng moral dan ideologis agar peserta didik tidak kehilangan arah, serta mampu menyikapi perkembangan zaman dengan berlandaskan pada nilai-nilai luhur bangsa. Pembelajaran Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang berbentuk abstrak, sehingga membutuhkan proses pembelajaran yang dapat mengubah keabstrakan tersebut menjadi konkret, agar peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Proses pembelajaran ini dapat dibantu dengan berbagai macam alat bantu pembelajaran seperti halnya bahan ajar, LKPD, dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 03 Petamburan Pagi ditemukan permasalahan bahwa, sebanyak 72% peserta didik merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran pendidikan Pancasila. 52% peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dikarenakan materi pendidikan Pancasila dianggap abstrak sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi tidak menarik. Peserta didik sebanyak 88% menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran. Karakteristik peserta didik di sekolah ini 68% menyatakan bahwa mereka senang jika saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran dan 76% menyatakan lebih menyukai media berupa digital yang bisa diakses melalui *smartphone* serta 56% peserta didik di sekolah ini sudah memiliki *smartphone* sendiri dan boleh dibawa ke sekolah jika diperlukan dan diizinkan oleh guru. Hal ini didukung dengan pernyataan dari guru pengajar kelas V yang menyatakan bahwa selama pembelajaran guru hanya fokus menggunakan sumber belajar yaitu buku dan sesekali menggunakan video animasi dari *Youtube*. Hal ini terjadi karena guru memiliki keterbatasan

pengetahuan dalam penggunaan teknologi, jadi penggunaan media masih tergolong sedikit. Maka dari itu, saat proses pembelajaran sering ditemukan permasalahan bahwa peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran, cepat bosan, dan sering tidak fokus.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah terdapat salah satu faktor penyebab permasalahan yang dialami yaitu faktor ketepatan pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang akan dipilih harus menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai, kemudahan penggunaan, sifat dari bahan ajar yang akan digunakan, pengadaan media, serta sifat dari pemanfaatan media tersebut. Keefektifan dari pemilihan penggunaan media pembelajaran ini akan mempengaruhi aspek keberhasilan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas V dengan memanfaatkan perkembangan teknologi media digital berupa media pembelajaran *Augmented Reality* atau yang biasa dikenal dengan gambar atau video 2 dan 3 dimensi. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membantu guru dalam mengajarkan tentang sejarah kelahiran pancasila, membiasakan perilaku pancasila, dan meneladani perilaku pancasila kepada peserta didik. Pengembangan ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh (Saputra et al., 2024) yang mengembangkan media *augmented reality* berbantu aplikasi *assembler edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi jati diri dan lingkunganku kelas V SDN 10 sitiung yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak dan efektif untuk membantu pemahaman peserta didik. Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh (Estu Widodo et al., 2023) yang mengembangkan media *augmented reality* materi penerapan nilai-nilai pancasila peserta didik kelas VI sekolah dasar yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Adapun keterbaruan pada penelitian ini adalah (1) pengembangan yang akan dilakukan menggabungkan antara marker 2 dan 3 dimensi dengan media digital *augmented reality*, (2) pengembangan dengan *augmented reality* ini biasanya

dilakukan pada mata pelajaran IPA, namun peneliti mencoba menggunakan media ini untuk materi pendidikan Pancasila, (3) terdapat langkah-langkah simulasi yang akan dipraktikkan peserta didik secara langsung (4) menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan elemen *augmented reality* (AR) yang mampu menampilkan gambar secara nyata sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik, mendukung pembelajaran secara mandiri, serta membuat pembelajaran tentang Pancasila dalam kehidupanku lebih bermakna dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran pada materi Pancasila dalam kehidupan masih jarang digunakan.
2. Materi tentang Pancasila sering dinilai abstrak sehingga membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi tersebut.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang kurang maksimal.

C. Pembatasan Masalah

1. Materi yang disajikan menggunakan *Augmented Reality* (AR) adalah sejarah kelahiran Pancasila, makna dan keterhubungan sila - sila antar Pancasila dan keteladanan tokoh penting para perumus Pancasila.
2. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan aplikasi *unity*, dan *canva*.
3. Sasaran media ini adalah peserta didik kelas V sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *augmented reality* (AR) pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar yang akan dilakukan?
2. Apakah media pembelajaran *augmented reality* (AR) pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar layak digunakan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat desain media pembelajaran *augmented reality (AR)* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar.
2. Untuk menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran *augmented reality (AR)* pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V sekolah dasar.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadikan inovasi media pembelajaran dan memberikan pengetahuan baru kepada pembaca secara teoritis tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik Kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan praktis dari hasil penelitian ini :

- Bagi Guru
Diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi kepada peserta didik dan dapat membuat suasana belajar pendidikan pancasila yang menyenangkan.
- Bagi Peserta Didik
Diharapkan peserta didik tidak cepat bosan dan lebih bisa memahami materi yang abstrak serta mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan meneladani sikap-sikap dari para tokoh penting perumus pancasila.
- Bagi Peneliti Selanjutnya
Dapat memberikan gambaran mengenai media pembelajaran *augmented reality (AR)* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pancasila dalam kehidupanku, serta diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam serta menjadi referensi tugas akhir atau penelitian yang relevan.