

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan pada era revolusi industri generasi 4.0 ditandai dengan terjalinnya hubungan erat antara teknologi digital dengan proses produksi industri. Revolusi Industri 4.0 merupakan masa digital dimana seluruh mesin saling terkoneksi melalui jaringan internet atau cyber system.¹ Jaringan internet mempermudah manusia dalam mencari informasi secara global, yang tentunya membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Semua aspek dalam kehidupan masyarakat akan menggunakan teknologi, termasuk dalam pendidikan.

Melalui pendidikan terdapat banyak proses pembelajaran yang menjadikan manusia menjadi pribadi yang lebih baik karena terjadi proses perubahan di dalamnya. Proses perubahan tersebut melalui upaya pengajaran dan perbuatan yang mendidik sehingga sikap dan cara berperilaku seseorang dapat berubah. Untuk itu, peserta didik perlu diberi berbagai kemampuan dalam mengembangkan beberapa hal seperti; konsep, prinsip, kreativitas, tanggung jawab, dan keterampilan.² Oleh karena itu, sudah menjadi tugas seorang pendidik untuk dapat melihat serta mengembangkan setiap potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga mampu berkembang menjadi generasi yang unggul sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hal tersebut para pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi agar pendidik mampu membentuk generasi yang kreatif, inovatif, serta kompetitif.³ Dalam hal ini, lembaga pendidikan sebagai salah satu pilar utama

¹ Koko Adya Winata, "Implementasi Pendidikan Multikultural Di Era Revolusi 4.0," Southeast Asian Journal of Islamic Education Management 1, no. 2 (2020), Pages: 118–129.

² Mitrakasih La ode Onde et al., "Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 4, no. 2 (2020), Pages: 269.

³ Chumi Zahroul Fitriyah and Rizki Putri Wardani, "Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar," Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, (2022), Volume 12, no. 3, Pages: 236.

sebagai kemajuan generasi penerus bangsa, juga perlu menyesuaikan diri dengan teknologi maupun kurikulum pembelajaran. Kurikulum menjadi salah satu hal yang penting dalam institusi pendidikan. Peran kurikulum menjadi salah satu landasan yang dapat menentukan kualitas institusi pendidikan.⁴ Perubahan kurikulum terjadi dikarenakan menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

Program kurikulum merdeka yang saat ini diterapkan dalam pembelajaran membuat pendidik lebih berfokus pada pemilihan perangkat ajar yang sesuai dengan karakteristik dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Keunggulan Kurikulum Merdeka menekankan pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik sesuai dengan fasenya sehingga peserta didik dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak terburu-buru.⁵ Sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar lebih aktif dan menantang dengan mengelaborasi berbagai media teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, seiring dengan perubahan metode pembelajaran saat ini bahwa keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh guru tetapi sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran dan aktivitas peserta didik.

Perkembangan teknologi di abad ke-21 mengharuskan peserta didik tumbuh secara alami dalam lingkup akses informasi yang lebih tinggi. Perkembangan tersebut sangat penting bagi peserta didik untuk menyesuaikan kapasitas mereka dalam mendapatkan pengetahuan serta dalam mengembangkan keterampilan mereka melalui penggunaan teknologi. Yuningsih menyatakan bahwa pendidikan yang dibutuhkan oleh generasi mendatang adalah pendidikan kecakapan abad ke-21 untuk menyiapkan generasi yang literat, kompeten, dan memiliki kualitas karakter yang dapat ditumbuhkan dan dibangun melalui pembelajaran di sekolah.⁶ Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi

⁴ Tri Syamsijulianto et al., "Analisis Implementasi Kurikulum PPKN Jenjang Pendidikan Dasar (SD/MI) Dalam Perspektif Filosofis," *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 2022, volume 6, No.1, Pages: 182.

⁵ Agung Hartoyo and Dewi Rahmadayanti, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2022), Pages: 7175.

⁶ Yuyun Yuningsih, "Pendidikan Kecakapan Abad Ke-21 Untuk Mewujudkan Indonesia Emas Tahun 2045," *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, Jilid 9, No. 1, (2019), Pages: 135-152.

dan komunikasi akan menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Seperti saat ini sesuai dengan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) dikatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2022 mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya. Pengguna internet pada tahun 2022 mencapai 77,02% dari total jumlah penduduk Indonesia yang diperkirakan mencapai 272,68 juta jiwa.⁷ Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sudah siap dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini khususnya pada sektor pendidikan. Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini sangat mungkin digunakan karena sebagian besar sekolah telah memfasilitasi alat-alat untuk mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut sejalan dengan revolusi industri 4.0 yang telah membawa perubahan besar pada dunia pendidikan. Proses pembelajaran inilah yang mengubah dari guru sebagai pemberi materi utama menjadi guru sebagai fasilitator pembelajaran di kelas, sehingga guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Namun, kecanggihan teknologi tidak dapat menggantikan peran guru secara utuh sebagai pendidik, pembimbing, pengajar dan sebagai orang tua di sekolah.

Hal ini sesuai dengan data hasil survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) bahwa pengguna internet tertinggi di Indonesia merupakan kalangan pelajar mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Berdasarkan usia pengguna internet terdapat hal yang menarik

⁷ Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, "Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital," 2022, https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi%2520pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi%2520digital/0/berita_satker, Diakses pada 22 September 2024 Pukul 19.29

bahwa sekitar 62,43% pengguna internet berusia 5-12 tahun dan menurut survei tersebut bahwa angka tersebut lebih tinggi dari hasil survei pada usia 55 tahun ke atas.⁸ Dari data tersebut dapat dilihat bahwa perkembangan teknologi di abad ke-21 tidak dapat terlepas dari kehidupan pelajar. Teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangat membantu peserta didik untuk dapat bisa menggali informasi secara mandiri. Hal tersebut menggambarkan jika pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dilaksanakan dengan baik dan benar dalam pembelajaran maka akan membawa dampak positif dalam kehidupan peserta didik.

Salah satu dampak positif penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah dalam pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, membantu pemahaman peserta didik dalam belajar serta memotivasi peserta didik dan membuat proses pembelajaran berpusat pada peserta didik.⁹ Hasil belajar peserta didik jika menandakan adanya suatu peningkatan level belajar peserta didik maka hal tersebut dapat memengaruhi prestasi peserta didik yang secara tidak langsung membuat tercapainya pembentukan karakter yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan nasional Indonesia yang tercantum di dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alinea ke-4. Menurut Arsyad penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi membawa pengaruh positif terhadap proses pembelajaran salah satunya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu muatan pelajaran yang ditempuh dalam jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan Pancasila mengusung misi pendidikan nilai dan moral yang berisikan konsep-konsep nilai Pancasila dan UUD NKRI Tahun 1945 dengan sasaran perwujudan nilai tersebut dalam perilaku nyata

⁸ Galuh Putri Riyanto, Kompas.com, "Pengguna Internet di Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022," 2022, Diakses pada 22 September 2024 Pukul 17.45

<https://tekno.kompas.com/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022?page=all>

⁹ Elsa Viona Mustika Zahfira Utami, Iwan Setiawan, Eko Risdianto, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik," *In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG* (2021): Pages: 346.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), Pages: 13.

pada kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membentuk dan membina individu menjadi warga negara dengan karakter yang bermoral dan dipenuhi oleh nilai-nilai positif dalam kehidupan nyata. Melalui pembentukan karakter dalam proses belajarnya tersebut, peserta didik dapat mengemban tugasnya sebagai warga negara yang ikut serta berperan aktif mencapai tujuan negara. Dengan demikian sikap peserta didik selayaknya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD NKRI 1945. Untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu melalui media pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya proses kegiatan belajar peserta didik di sekolah ketika mempelajari pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki hambatanya tersendiri. Suatu penelitian menemukan permasalahan pada hasil belajar sebagian siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang belum mencapai KKTP 75.¹¹ Selain itu, siswa juga tidak dapat mengerti pada materi yang disampaikan disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian lain dengan masalah serupa menemukan bahwa penyebab dari hasil belajar yang rendah adalah kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena media yang dipakai hanyalah buku saja sehingga pembelajaran siswa menjadi membosankan.¹² Penelitian yang serupa juga menemukan masalah bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering kali menggunakan buku saja tanpa media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dengan isi buku yang begitu panjang dan rumit.¹³ Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum sepenuhnya efektif. Ditunjukkan dengan beberapa kendala saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung diantaranya sebagian peserta didik yang terkendala dalam pemahaman dan kurang aktif saat pembelajaran.

¹¹ Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.

¹² Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.

¹³ Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.

Permasalahan dalam penelitian-penelitian terdahulu yang dipaparkan juga serupa dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Melalui observasi selama pembelajaran ditemukan permasalahan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar tersebut masih belum optimal. Dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah saat mengajar. Hal tersebut dilakukan karena dapat mempersingkat waktu dalam penyampaian materi. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru biasanya dibantu dengan diskusi antar kelompok. Penggunaan media pembelajaran hanya sebatas buku paket, gambar dan video pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru memiliki keterbatasan seperti membuat pembelajaran menjadi tidak optimal, monoton, dan tidak kontekstual. Peserta didik tidak terlihat interaktif karena lebih sering menjadi pendengar saja, pengetahuan dan wawasan yang dimiliki peserta didik juga menjadi terbatas.

Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik memiliki karakteristik belajar secara konkret dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus didukung dengan hal-hal yang konkret, karena peserta didik sekolah dasar memerlukan sumber belajar yang dapat digunakan dengan panca inderanya. Kurangnya media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran bersifat monoton sehingga terkadang peserta didik merasa mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dalam pelaksanaannya karena terbiasa mengajar dengan ceramah dan berakhir dengan penugasan, akibatnya apa yang diperoleh peserta didik hanya sebatas pengetahuan yang telah disampaikan oleh guru.

Kondisi ini konsisten dengan temuan lain bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap membosankan karena pembelajaran masih sering disampaikan secara konvensional dengan penggunaan media yang kurang variatif. Di samping itu, pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan Pancasila masih dihadapkan pada kendala nyata. Kajian literatur mengidentifikasi hambatan seperti akses internet yang terbatas, kurangnya perangkat digital memadai, serta rendahnya literasi dan keterampilan digital guru dan siswa. Faktor-faktor ini ditambah juga dengan minimnya dukungan teknis dan sumber belajar digital berkualitas membuat

penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di Pendidikan Pancasila belum optimal.

Dengan demikian, meski Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang lebih kreatif dan berpihak pada peserta didik, tantangan infrastruktur dan SDM digital menjadi kendala serius dalam mengintegrasikan inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagai upaya mengisi kebutuhan media baru, beberapa penelitian R&D telah mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model ADDIE. Misalnya, Susilawati et al. (2023) mengembangkan modul ajar Pendidikan Pancasila kelas IV yang sesuai Kurikulum Merdeka dengan model ADDIE.¹⁴ Amanda dkk. (2024) juga merancang LKPD berbasis puzzle digital untuk materi Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.¹⁵ Demikian pula Apriliani dkk. (2021) memvalidasi media video Powtoon Pendidikan Pancasila kelas IV hingga skor kelayakan sangat baik.¹⁶ Akan tetapi, studi-studi ini umumnya berfokus pada validasi dan praktikalitas media serta target jenjang atau materi tertentu, sedangkan aspek nilai-nilai Pancasila belum banyak dibahas.

Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang masih terbuka. Belum banyak studi mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif khusus untuk muatan Pendidikan Pancasila kelas III SD yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Literasi penelitian menunjukkan minimnya integrasi antara model ADDIE, konten Pancasila SD kelas bawah, dan pendekatan permainan edukatif dalam kerangka merdeka. Padahal, media berbasis multimedia interaktif sangat potensial untuk menumbuhkan keterlibatan aktif dan pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Hal tersebut diperkuat dari hasil analisis kebutuhan oleh peserta didik, dinyatakan bahwa 47% peserta didik senang belajar muatan pelajaran Pendidikan

¹⁴ Susilawati et al., "Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka", *Journal Of Social Science Research*, 2023, Vol.3, No.2 Pages: 9142-9155.

¹⁵ Rizki Amanda et al., "Pengembangan LKPD Berbasis Puzzle Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Budaya", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2024, 2 (7), Pages: 266–269

¹⁶ Medhitya Alda Apriliani et al., "Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2021, Vol. VIII No. 2, Pages: 129-145.

Pancasila. Namun, sebanyak 75% peserta didik kesulitan memahami materi Pendidikan Pancasila selama pembelajaran di kelas yang disebabkan dari cara penyampaian guru yang dirasa membosankan dan 50% peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Dalam angket ini, siswa mengungkapkan kesulitan-kesulitan dalam mempelajari pembelajaran Pendidikan Pancasila antara lain sebagai berikut: (1) kosakata atau kalimat di dalam buku kurang dimengerti siswa; (2) kondisi kelas yang tidak kondusif saat pembelajaran; dan (3) perbedaan gaya belajar. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat mereka dalam belajar khususnya saat belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dilihat dari hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu media yang berhubungan dengan teknologi seperti permainan edukasi atau media audio visual. Hampir 100% dari keseluruhan peserta didik kelas III SD Ar-Rahman Motik menginginkan media pembelajaran yang interaktif sebagai media yang ingin peserta didik gunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah menganalisis hasil angket siswa, dilakukan wawancara pada guru terkait hasil angket tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa perlu adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi yang sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar siswa karena media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat sedikit. Hal tersebut diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Herwina et al., dikatakan bahwa peserta didik yang belajar dengan pendekatan sesuai gaya belajarnya lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan menunjukkan hasil yang lebih baik dalam keterlibatan kelas.¹⁷ Maka dari itu, Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif dalam kelas, sehingga siswa cenderung pasif dalam memahami materi. Guru juga mengungkapkan bahwa kesulitan dalam membuat media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai karena keterbatasan waktu yang disebabkan banyaknya tugas administrasi sehingga

¹⁷ Herwina W., "Optimalisasi Kebutuhan Murid dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi", 2021, *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), Pages: 175–182.

guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk para siswa di kelas.

Guru mengonfirmasi bahwa bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak terlalu sulit untuk di sampaikan karena nyata dan menyangkut dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran pendidikan Pancasila melibatkan beberapa proses yang berfokus pada pemahaman nilai-nilai Pancasila, pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Beberapa kendala saat pembelajaran pendidikan Pancasila berlangsung diantaranya ada beberapa peserta didik yang terkendala dalam pemahaman dan kurang aktif saat pembelajaran. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan maksimal, permasalahan utamanya disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran sering menggunakan media powerpoint sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk penggunaan media sudah di fasilitasi oleh sekolah seperti adanya infocus dan jaringan internet yang memadai. Sebelumnya guru juga sudah pernah menyajikan permainan dalam pembelajaran tetapi hanya sekedar untuk tes formatif saja dengan menggunakan wordwall seperti quizizz menggunakan media yang melibatkan peserta didik pada saat pembelajaran menjadikan peserta didik lebih aktif. Penggunaan quizizz hanya di gunakan untuk tes formatif saja sedangkan pada materi tidak menggunakan media yang menarik.

Materi yang di sajikan berupa multimedia interaktif sangat di perlukan karena menjadi salah satu strategi yang efektif dan inovatif dalam muatan Pendidikan Pancasila. Multimedia interaktif yang disesuaikan dengan karakter anak sekolah dasar yang dikombinasikan dengan permainan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat memberikan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Menyajikan materi pembelajaran yang menarik dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik saat belajar. Dalam pembelajaran Pendidikan pancasila memberikan unsur permainan, animasi tokoh-tokoh saat pembelajaran dapat menjadi efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman peserta didik.¹⁸ Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah

¹⁸ Alisa Aulia Nurhuda et al., "Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar", 2024, Vol.8, Pages: 310–319.

satu hal krusial karena fungsinya mengantarkan materi pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahaminya. Hal ini berarti bahwa dalam memahami materi, siswa membutuhkan media nyata yang tidak sebatas dapat dilihat atau didengar saja, tetapi juga memasukkan siswa sebagai partisipan yang terlibat langsung ke dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dan wawancara dengan guru kelas III, maka peneliti berusaha mengembangkan produk berupa pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran adalah untuk mendorong dan menjembatani proses penyampaian materi menjadi lebih menarik. Multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif adalah integrasi berbagai unsur media seperti teks, gambar, grafis, audio, dan video yang disampaikan secara interaktif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik yang menyerupai kehidupan nyata di lingkungan sekitar.¹⁹ Tampilan multimedia interaktif yang disajikan dengan menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran terutama pada materi makna Pancasila dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan jenuh disebabkan karena sukar dicerna dan dipahami, manfaat dari multimedia interaktif yaitu, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memperbaiki pemahaman yaitu dengan kombinasi teks, gambar, suara, dan video multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mendalam.²⁰ Desain multimedia interaktif bertujuan untuk menarik keterlibatan Peserta didik sebagai penggunaannya. Materi pembelajaran yang terdapat dalam multimedia dilakukan dengan mengembangkan materi menjadi cerita dengan adanya video, latihan, game dan poin yang di peroleh dari soal yang ditayangkan pada media multimedia. Multimedia interaktif bermaksud membuat sebuah media

¹⁹ I Kadek Wisnu Nata and DB. Kt. Ngr. Semara Putra. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran. 2021, Volume 5, Issue 2, Pages: 227.

²⁰ Syahrani Yulianci et al., The Effect of Interactive Multimedia and Learning Styles on Students', Physics Creative Thinking Skills. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA. 2021, Volume 7, Issue 1, Pages: 87.

pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang disajikan.

Tujuan utama dari multimedia interaktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. SDS Ar-Rahman Motik, tempat penelitian dilakukan, saat ini memberlakukan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas III. Di dalam kurikulum ini, terdapat Profil Pelajar Pancasila yang memuat 6 dimensi dengan tujuan penanaman karakter, sebagaimana Surat Keputusan Nomor 009/H/KR/2022, yang terdiri dari: (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) Berkebhinnekaan global; (3) Gotong royong; (4) Mandiri; (5) Bernalar kritis; (6) Kreatif. Dimensi-dimensi ini dengan elemen di dalamnya mencakup nilai-nilai Pancasila yang mengakar pada nilai-nilai luhur Pancasila. Dengan begitu, pelaksanaan Profil Pelajar Pancasila dapat terwujud dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratama et al., dikatakan bahwa multimedia interaktif dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar dan peserta didik tidak jenuh saat belajar. Keunggulan dari penelitian ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hasil dari penelitian diatas dapat disintesaikan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta layak digunakan dalam pembelajaran.²¹ Penelitian lainnya pada jenjang sekolah dasar juga pernah mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik yang hasilnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran layak untuk dikembangkan dan dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di kelas dapat mengubah kondisi pembelajaran yang pasif menjadi aktif serta yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka bahwa proses pembelajaran yang diselenggarakan wajib dilaksanakan

²¹ Andriyan Nur Pratama et al., Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. 2021, Volume 04, Issue 02, Pages: 157–168.

secara interaktif, inovatif, inspiratif, menyenangkan dan mampu memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya solusi dari permasalahan hasil belajar yang rendah disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu maka, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Pada dasarnya penelitian yang dilakukan ini memiliki kesamaan dengan peneliti terdahulu, yakni sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Perbedaannya terdapat pada materi dan kelas yang di gunakan. Peneliti terdahulu Oleh Nugraha et al., Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.²² Pada penelitian ini peneliti menggunakan media multimedia interaktif pada peserta didik kelas III SD pada materi memahami makna Pancasila mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam multimedia interaktif tersebut terdapat beberapa fitur seperti, video penjelasan materi dengan animasi, latihan soal, dan permainan yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Media dapat di gunakan di berbagai perangkat seperti, handphone, laptop, maupun komputer. Multimedia interaktif bisa di akses secara offline maupun online sehingga peserta didik bisa mempelajari secara langsung dan mandiri. Multimedia interaktif ini bisa digunakan di mana saja dengan catatan aplikasi telah di download terlebih dahulu, hal ini juga dapat menghemat kuota karna hanya memerlukan kuota saat mendownload aplikasi saja. Multimedia Interaktif memiliki tampilan yang kreatif, inovatif dan menarik membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang di sampaikan serta menambah semangat saat belajar dan menghilangkan rasa bosan.

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang dihadapi dan didukung oleh penelitian terdahulu, peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan

²² Ignasius Bayu Setya Nugraha et al., "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar", *Journal Education and Government Wiyata*, Volume 2 Nomor 3, 2024, Pages: 226-238

mengembangkan Multimedia Interaktif ada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk mengoptimalkan materi memahami makna Pancasila serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang kreatif dan menarik. Pembelajaran menggunakan media multimedia interaktif yang di dalamnya terdapat berbagai fitur yang bisa diakses oleh peserta didik merupakan bentuk pembelajaran yang disukai dan diminati peserta didik. Multimedia interaktif menjadi faktor pendorong yang masih tergolong baru untuk dikembangkan dalam kebutuhan pembelajaran yang semakin beragam dan menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Media multimedia interaktif dapat diterapkan didalam kelas pada pengembangan materi memahami makna Pancasila serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas III sekolah dasar.

Pengembangan multimedia interaktif yang dibuat dalam bentuk aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat komputer ataupun gawai. Media edukatif ini juga memiliki beberapa keunikan dan keunggulan dibandingkan dengan pengembangan yang sebelumnya, diantaranya adalah media pembelajaran ini tidak hanya berisi materi saja tetapi juga dilengkapi dengan permainan dan latihan soal (kuis). Untuk permainan yang dikembangkan dalam media adalah permainan puzzle. Permainan ini terdiri dari beberapa level dengan jumlah keping yang berbeda. Media edukatif ini dilengkapi dengan reward berupa nilai yang akan diperoleh oleh peserta didik jika mereka berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pada kuis yang telah disediakan. Dalam mendesain produk pengembangan, peneliti juga memperhatikan karakteristik media visual seperti pemilihan warna, komposisi, dan proporsi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar khususnya sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III.

Dalam terciptanya media ini, peneliti mengharapkan pengembangan ini menjadi sebuah alternatif media pembelajaran dengan materi memahami makna Pancasila yang berfokus dalam melatih kemandirian peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka peneliti akan melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pemanfaatan media pembelajaran pada era transformasi digital dirancang sejalan dengan perkembangan teknologi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kurikulum merdeka.
2. Masih kurangnya variasi media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
3. Peserta didik membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran guna meningkatkan ketertarikan dalam proses belajar mengajar.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas serta keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi memahami makna Pancasila serta penerapan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas III SD Ar-Rahman Motik, Setiabudi, Jakarta Selatan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar layak digunakan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan media pembelajaran di sekolah dasar yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, serta melalui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif peserta didik dapat mengetahui makna sila-sila Pancasila serta penerapan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan tampilan yang lebih menarik.

2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian diharapkan dapat berguna bagi peserta didik, pendidik, sekolah atau lembaga pengelola pendidikan, serta kelanjutan bagi penelitian selanjutnya. Kegunaan hasil penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti terkait penggunaan media pembelajaran yang layak dan menarik bagi peserta didik dan menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi guru yang berkualitas, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik sekolah dasar khususnya peserta didik kelas III dalam memahami materi makna sila-sila Pancasila, nilai-nilai yang terkandung di dalam setiap sila-sila Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta untuk dapat mengembangkan kegiatan belajar mandiri peserta didik dan bernalar kritis dalam diri peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai pengetahuan baru mengenai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan

efektif serta dapat dijadikan sebagai inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif sehingga dapat membantu pendidik untuk mendorong terlaksananya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan selama pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi maupun bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya agar peneliti selanjutnya mampu mengembangkan penelitian yang lebih baik lagi ke depannya yang bertujuan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

