

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman dari tahun ke tahun semakin berkembang, terlebih pada pemanfaatan teknologi. Dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, era teknologi informasi, dan era teknologi komunikasi dan informasi.<sup>1</sup> Teknologi yang pada awalnya hanya mencakup beberapa sektor atau bagian saja, kini sudah mulai mendominasi di semua bidang, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan. Dalam artian teknologi pada dunia pendidikan bukan hanya sebagai mengikuti perkembangan zaman, namun juga sebagai alat atau sarana meningkatkan kualitas dunia pendidikan.

Di dunia pendidikan sendiri dikenal dengan istilah TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*). TPACK adalah suatu kerangka kerja yang digunakan untuk merancang model pembelajaran modern dengan penggabungan tiga komponen utama yaitu komponen teknologi, pedagogik, serta pengetahuan.<sup>2</sup> Teknologi bukan hanya sebagai peningkatan efektivitas pembelajaran, namun juga sebagai meningkatkan kemampuan cakap digital di dunia pendidikan. Pendidikan di seluruh dunia telah mengalami perubahan yang sangat mendasar di era globalisasi.<sup>3</sup> Perubahan di era globalisasi bukan hanya merubah secara sistem dan materi, namun juga lebih memanfaatkan dunia teknologi dalam pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini sudah selayaknya dimaksimalkan pada dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi

---

<sup>1</sup> Danuri Muhammad, "Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital," *Infokam* 15, no. 2 (2019): 116–123.

<sup>2</sup> Ahmad Munif Nugroho et al., "Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Adversity Quotient Pada Pembelajaran TPACK," *In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2* (2019): 40–45.

<sup>3</sup> Anisa Manongga, "Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 978-623–98, no. November (2021): 1–7.

dengan upaya peningkatan mutu pendidikan.<sup>4</sup> Pemanfaatan teknologi ini bukan hanya sekedar memanfaatkan keefisienannya namun juga harus menunjang peningkatan kualitas pendidikan itu sendiri. Pemanfaatan teknologi juga sebagai adaptasi pendidik untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat.

Pada dasarnya semua materi dapat dikaitkan dengan teknologi, tanpa terkecuali dengan materi keberagaman yang ada di Indonesia, yang mana keberagaman di Indonesia sangat luas. Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki banyak suku bangsa. Dimana setiap pulau tersebut memiliki keberagaman budaya yang berbeda satu sama lain. Indonesia adalah Negara kepulauan di Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa, memiliki 17.504 pulau besar dan kecil.<sup>5</sup> Banyaknya kepulauan tersebut melahirkan banyak pula keberagaman suku dan budaya, serta setiap suku melahirkan budaya, bahasa, adat yang berbeda pula. Dari keberagaman itulah tercetus semboyan “Bhineka Tunggal Ika”. Dimana adanya perbedaan bukan lagi membuat perpecahan melainkan membangun sebuah toleransi. Nilai keberagaman atau kebhinekaan ini sangat penting ditanamkan dalam jiwa masyarakat, terutama peserta didik. Perlunya meningkatkan rasa cinta tanah air sejak masa kanak-kanak usia sekolah dasar, sesuai dengan pendapat Freud. Sebuah penanaman kepribadian yang gagal pada usia dini akan melahirkan pribadi yang bermasalah ketika dewasa.<sup>6</sup>

Pada era globalisasi ini, nilai-nilai keberagaman budaya mulai kurang terlihat. Hal ini didukung dengan salah satu hasil penelitian bahwa motivasi belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya terkadang kurang dimaknai sesuatu yang bermakna.<sup>7</sup> Hal ini terjadi karena beberapa hal, diantaranya : masuk dengan mudahnya kebudayaan negara asing melalui media digital, selain itu metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dalam hal memperkenalkan materi keberagaman budaya, serta kurangnya explore dalam menggali materi melalui metode pembelajaran yang

---

<sup>4</sup> Eka Nurillahwaty, “Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 123–133, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.

<sup>5</sup> Fakultas Pertanian et al., “KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI” (n.d.).

<sup>6</sup> “No Title” 5 (2018): 130–137.

<sup>7</sup> D I Kelas and I V Sekolah, “No Title” (n.d.): 327–341.

menarik. Padahal materi keberagaman budaya ini perlu sekali dipelajari sebagai salah satu penanaman nilai karakter rasa nasionalisme atau rasa cinta tanah air. Walau nilai karakter tersebut tidak hanya ditemui di sekolah melainkan juga dapat ditanamkan di lingkungan sosial, namun sekolah menjadi salah satu pilar yang dirasa paling kokoh dalam membangun karakter seorang peserta didik.

Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka, sebagaimana sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi no 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pelajaran. Pemulihan pembelajaran merupakan salah satu bentuk adaptif dari adanya perubahan kurikulum. Pada kurikulum merdeka ini lebih mengedepankan nilai-nilai karakter pelajar Pancasila atau sering disebut dengan profil pelajar Pancasila.

Profil pelajar Pancasila ini adalah sebuah karakter dan kompetensi yang diharapkan muncul pada diri peserta didik diambil dari nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tiap butir sila Pancasila. Adapun karakter atau dimensi yang ada pada profil pelajar Pancasila diantaranya, 1) Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) Berkebhinekaan global, 3) Mandiri, 4) Bergotong royong, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. Dimensi-dimensi itulah yang nantinya menjadi nilai ketercapaian berkembang atau tidaknya karakter peserta didik. Hal tersebut tertuang pada keputusan kemenristerdikti. Pada penelitian ini peneliti akan lebih mendalami dimensi berkebhinekaan global yang akan dikaitkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hal lain yang menjadi alasan kurangnya pemahaman atau ketertarikan peserta didik dalam mempelajari keanekaragaman sosial budaya adalah adanya keterbatasan metode dan media yang digunakan pendidik dalam mengajar. Hal tersebut didasari oleh temuan peneliti di lingkungan sekolah yang diteliti yaitu pada Sekolah Dasar Islam Plus Cahaya Insan. Pendidik memanfaatkan media berupa bahan ajar yang digunakan sekolah dalam menunjang fasilitas pembelajaran di kelas. Adapun bahan ajar berupa buku paket dan latihan-latihan

soal. Fasilitas belajar merupakan instrument pembelajaran yang harus tersedia agar tercipta pembelajaran yang efektif.<sup>8</sup> Fasilitas belajar yang dimaksud mencakup bahan ajar dan media ajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada SDIP Cahaya Insan, didapati bahwa peserta didik 76% atau 20 peserta didik dari 26 peserta didik memiliki kesulitan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman Indonesia. Selain itu peserta didik juga mendapati temuan antusias belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan pembelajaran dengan metode permainan dibandingkan metode ceramah yang biasa dilakukan. Hal tersebut diperkuat dengan temuan hasil analisis kebutuhan yang didapat ketertarikan pembelajaran dengan media *games* sebanyak 73% atau 19 dari 26 peserta didik. Adapun bentuk media yang banyak diminati ialah berbentuk digital, dengan hasil angket yang didapati 84% atau 22 dari 26 peserta didik memilih dalam bentuk digital. Lebih spesifik lagi peserta didik memilih bentuk digital aplikasi dibandingkan berbasis web.

Salah satu pertanyaan pada angket yaitu seberapa tahu peserta didik dengan permainan *undercover*. Didapati masih sedikit peserta didik yang mengetahui permainan *undercover* yaitu sebanyak 12 dari 26 peserta didik atau 46%. Oleh karena itu peneliti perlu memperkenalkan terlebih dahulu secara lisan dan visual terkait permainan *undercover*. Setelah dijelaskan secara singkat peserta didik menjawab pertanyaan pada angket seberapa tertarik peserta didik terhadap permainan *undercover*. Didapati hasil sebanyak 24 dari 26 peserta didik yang tertarik dengan permainan *undercover* atau sebanyak 92%.

Dari analisis kebutuhan di atas maka dibutuhkannya sebuah pemanfaatan teknologi yang mewadahi pembelajaran materi keberagaman masyarakat Indonesia, maka dari itu peneliti membuat sebuah pengembangan media permainan yang dikaitkan dengan materi keragaman masyarakat Indonesia. Adapun jenis media permainan yang dikembangkan adalah permainan "*Undercover*". *Game Undercover* ini merupakan *game online* yang dimainkan

---

<sup>8</sup> Ridwan Santoso, "Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman" 26, no. 2 (2020): 229–248.

secara berkelompok 5 sampai 8 pemain.<sup>9</sup> Pada dasarnya permainan ini tidak berkaitan dengan materi keragaman masyarakat Indonesia, namun peneliti akan mengembangkannya untuk membuat permainan edukasi dengan sistem permainan *undercover* dengan mengembangkan konten yang berkaitan dengan materi keragaman masyarakat Indonesia.

Peneliti telah melakukan pengkajian terhadap penelitian sebelumnya yang telah melakukan penelitian yang juga berkaitan dengan permainan *undercover*, namun didapati belum terlalu banyak peneliti yang melakukan penelitian tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Lintang Ayu Fitriyani, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan media yang dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 90,3%, sehingga *game undercover* materi tata surya layak untuk digunakan.<sup>10</sup>

Adapun penelitian lain yang ditemukan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fadillah Ekayanti, dkk, dengan judul penelitian.<sup>11</sup> Hasil yang didapatkan permainan tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Penelitian lain yang meneliti media interaktif dilakukan juga oleh Eka Wulandari, dkk dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDIT Insan Mulia Semarang”.<sup>12</sup> Hasil dari penelitian tersebut adalah didapati dari tabel analisis data tingkat motivasi didapati nilai hasil rata-rata yang menunjukkan tingkat motivasi yang tinggi dengan pembelajaran menggunakan media interaktif.

Kedua penelitian terdahulu tersebut sama-sama meneliti dari permainan *undercover* dan satu penelitian lainnya meneliti media interaktif terhadap motivasi belajar. Adapun perbedaan penelitian ini dari penelitian terdahulu

---

<sup>9</sup> Pengembangan Media, Game Undercover, and Berbasis Android, “PENGEMBANGAN MEDIA GAME UNDERCOVER BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SEKOLAH DASAR Abstrak” (2016): 1–12.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Fadillah Ekayanti and Jumardin Muchtar, “The Effectiveness of Undercover Game Application on Students’ Speaking Skill” 1, no. 1 (2022): 226–234.

<sup>12</sup> Eka Wulandari et al., “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sdit Insan Mulia Semarang,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023): 1415–1424.

terletak pada subjek penelitian dan konsep pada aplikasi permainan. Jika pada permainan *undercover* terdapat kelompok yang menjadi *Mr. White*, *undercover*, dan *civillian*. Pada pengembangan penelitian ini, pemain dibagi menjadi WNA, WNI, dan WarLok. Materi yang ada pada permainan *undercover* pada umumnya bisa berupa kata-kata dasar, bisa berupa kata kerja, kata sifat, binatang, dan lain-lain. Pada pengembangan penelitian ini materi yang digunakan adalah yang berkaitan dengan keragaman masyarakat Indonesia, berkaitan dengan suku, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, dan lagu daerah.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan pada bagian latar belakang di atas, diantaranya:

1. Belum maksimalnya pemahaman peserta didik dalam materi keberagaman masyarakat Indonesia
2. Metode pembelajaran yang digunakan kurang beragam
3. Pemanfaatan *game* edukasi yang masih belum maksimal digunakan
4. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional
5. Kurangnya motivasi dan ketertarikan peserta didik dengan pembelajaran yang ada di kelas

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah, yaitu:

1. Belum maksimalnya pemahaman peserta didik dalam materi keberagaman masyarakat Indonesia
2. Kurangnya motivasi dan ketertarikan peserta didik dengan pembelajaran yang ada di kelas
3. Pemanfaatan *game* edukasi yang masih belum maksimal digunakan dalam pembelajaran

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka didapati rumusan masalah ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Permainan U-KIND Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD?
2. Apakah Media Permainan U-KIND Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD layak digunakan?

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

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

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Penggunaan permainan U-KIND atau *undercover* Keberagaman Indonesia ini dapat digunakan dalam muatan pelajaran Pendidikan Pancasila SD kelas V, khususnya dalam memperkenalkan materi keragaman masyarakat Indonesia yang dikemas dengan bentuk permainan secara langsung.

##### **2. Kegunaan Secara Praktis**

###### **a) Bagi Peserta Didik**

Permainan U-KIND ini diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi, memberikan pengalaman baru serta lebih tertarik dalam belajar Pendidikan Pancasila materi keragaman masyarakat Indonesia.

###### **b) Bagi Guru SD**

Hasil pengembangan permainan U-KIND ini dapat digunakan pendidik sebagai salah satu referensi metode dan media ketika mengajarkan materi tentang keragaman masyarakat Indonesia di kelas V sekolah dasar. Kegunaan lainnya, yaitu diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat menginspirasi pendidik lain agar dapat berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar untuk peserta didik.

###### **c) Bagi Kepala Sekolah**

Hasil pengembangan permainan U-KIND ini diharapkan dapat menambah koleksi media ajar yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan bahan ajar lainnya.

**d) Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil pengembangan permainan U-KIND ini dapat dijadikan inspirasi, rujukan atau tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Berupa penelitian pengembangan kembali menjadi produk yang lebih baik atau dapat berupa penelitian keefektivitas permainan U-KIND pada materi keragaman masyarakat Indonesia.

