

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang bermutu memerlukan proses pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan memiliki pedoman utama berupa kurikulum yang berfungsi sebagai acuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Indonesia sering kali mengalami pergantian kurikulum sebagai bentuk inovasi dan usaha agar memaksimalkan kualitas pendidikan agar terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Contohnya, Indonesia pernah menetapkan kurikulum berbasis kompetensi tahun 2004 hingga kurikulum merdeka yang saat ini diberlakukan. Oleh karena itu, dalam kurikulum ini guru harus mampu mengadaptasi metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menggali minat dan bakat peserta didik sendiri, serta mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata (Iskandar et al., 2023).

Dalam era transformasi digital, peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital dan informasi. Keterampilan-keterampilan ini penting untuk membantu peserta didik tidak hanya memahami informasi yang peserta didik terima melalui berbagai media, tetapi juga mampu menilai kebenaran, membuat keputusan, dan menemukan solusi dalam berbagai konteks kehidupan nyata. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi sarana strategis untuk mengasah kemampuan tersebut, terutama melalui kegiatan yang menuntut analisis, diskusi, dan pemecahan masalah.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penguasaan keterampilan abad ke-21 memiliki peran penting. Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah sosial, menilai tindakan, serta menentukan pilihan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Proses

ini menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan berbasis nilai. Pembelajaran yang memadukan analisis masalah sosial dengan penggunaan teknologi digital misalnya mencari data, mengkritisi berita, atau berdiskusi melalui platform kolaboratif akan memperkuat kemampuan peserta didik dalam menerapkan Pancasila pada situasi nyata.

Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan upaya mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai hubungan masyarakat dengan negara serta pembentukan karakter warga negara yang bertanggung jawab (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) Dengan demikian, Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran strategis dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21 sekaligus membentuk karakter peserta didik agar mampu berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

Penggunaan media pembelajaran menjadi penting karena materi Pendidikan Pancasila menuntut pemahaman nilai serta keterampilan berpikir kritis, sehingga diperlukan sarana yang mampu menyajikan materi secara menarik, konkret, dan interaktif. Visualisasi animasi dapat membantu peserta didik SD yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret untuk memahami konsep serta meneladani perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, materi Pancasila melalui *Audio Visual* yang bisa dikaitkan dengan animasi tulisan tangan, karakter animasi kartun, dan efek transisi yang dinamis, sehingga contoh perilaku berdasarkan nilai Pancasila dapat divisualisasikan secara lebih jelas dan menarik (Anjarsari et al., 2020).

Selain itu, Untuk mengoptimalkan kualitas dari media digital seperti *Audio Visual* , dibutuhkan model pembelajaran yang mendukung untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan partisipasi aktif peserta didik. untuk lebih meningkatkan efektivitas media digital tersebut, integrasi model *Problem Based Learning (PBL)* dapat menjadi langkah inovatif. Selain itu, *Problem Based Learning* menekankan pada pemberian masalah kontekstual untuk merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah secara kritis, kreatif, dan mandiri (Aisyah et al., 2022). Dengan demikian melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk menganalisis situasi nyata, berdiskusi, menemukan solusi, dan

mempresentasikan hasilnya. PBL sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Selaras dengan uraian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (M. Anggrayni1, 2024) media *Audio Visual* yaitu berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran tematik SD dengan metode Research and Development (R&D) model 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Audio Visual* tersebut valid dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Meskipun demikian, penelitian ini hanya menekankan penggunaan *Audio Visual* tanpa mengombinasikannya dengan model PBL untuk melatih keterampilan pemecahan masalah dan penguatan nilai-nilai karakter.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Penelitian (Pratiwi, 2025) menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 5 Penatih efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Guru merancang masalah kontekstual, memfasilitasi diskusi kelompok, dan menilai proses berpikir sehingga peserta didik lebih aktif, kolaboratif, dan memahami nilai-nilai Pancasila secara nyata.

Didukung dengan media *Audio Visual* tersebut menyediakan fleksibilitas dalam menyajikan materi pendidikan pancasila dengan visual yang menarik, sehingga memungkinkan pendidik untuk menggambarkan materi hak dan kewajiban di sekolah secara lebih efektif. Selain itu penggunaan media digital *Audio Visual* dalam pembelajaran adalah bentuk metode inovatif yang memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan akademik dan sosial (Apriliani et al., 2021).

Hasil observasi, angket, kuesioner dan wawancara kepada peserta didik kelas III Sekolah Dasar SD bintang jaya 1 pada 2 Oktober 2025, menunjukkan bahwa Sebanyak 92,86% peserta didik menyatakan senang mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila jika disajikan dengan menarik perhatian peserta didik dan 82,14% merasa kesulitan ketika belajar tentang hak dan kewajiban di sekolah. Selanjutnya menunjukkan 100% peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memahami materi dengan 91,89% peserta didik membutuhkan media digital dibandingkan non-digital. Selain itu, 75% peserta didik mengaku

lebih mudah memahami pelajaran melalui gambar dan video. Guru kelas III juga mengonfirmasi bahwa telah digunakan beberapa platform interaktif, tetapi masih dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan kondisi peserta didik, khususnya yang belum lancar membaca. Hal tersebut sejalan dengan media *Audio Visual* agar materi dapat dipahami oleh seluruh peserta didik secara lebih optimal

Hasil observasi, kuesioner, angket dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media digital *Audio Visual* relevan untuk diterapkan khususnya pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik, membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, dan mendukung guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak SD. Dalam konteks ini, *Audio Visual* hadir sebagai salah satu media yang memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup melalui animasi interaktif. Integrasi dengan model *Problem Based Learning* dapat semakin memperkuat pemanfaatan media digital ini, dengan menghadirkan rekomendasi konten yang sesuai kebutuhan peserta didik, analisis tingkat pemahaman, hingga penyesuaian kesulitan materi (Aurelia & Intani, 2025).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa media *Audio Visual* terbukti sebagai alat pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kreativitas, motivasi, dan pemahaman peserta didik melalui visual yang menarik dan interaktivitas yang tinggi. Ketika dipadukan dengan pendekatan model *Problem Based Learning*, media ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif menjelajahi materi, berdiskusi, serta memecahkan masalah dengan cara yang kritis (Pratiwi, 2025). Fasilitas yang dimiliki SDN Bintara Jaya 1, akan sangat disayangkan apabila tidak dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Beberapa fasilitas ini meliputi laptop, proyektor, speaker serta fasilitas lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, solusi yang dihadirkan ialah mengembangkan media pembelajaran digital *Audio Visual* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan judul “Pengembangan Media Digital *Audio Visual* Berbasis *Problem Based Learning* pada Pendidikan Pancasila Kelas

III Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman yang mengesankan bagi peserta didik dalam memahami dan menerapkan hak dan kewajiban di sekolah dengan cara yang lebih efektif pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, pemanfaatan teknologi digital, serta meningkatkan kesadaran, sikap, nilai dan keterampilan sosial peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Pendidikan Pancasila belum beragam untuk menarik belajar peserta didik.
2. Peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang fokus saat mempelajari materi Bab 2 “Hak dan kewajibanku di sekolah” karena minimnya media yang interaktif.
3. Belum tersedia media digital *Audio Visual* yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik memecahkan masalah nyata terkait perilaku yang sesuai Pancasila.
4. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami contoh nyata hak dan kewajiban di sekolah.
5. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan agar peserta didik lebih termotivasi dan partisipatif.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi perlu dibatas agar penelitian dapat lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan penelitian. Masalah penelitian diberikan batasan pada:

1. Materi yang disampaikan yaitu materi “Hak dan Kewajibanku di Sekolah”.
2. Media pembelajaran difokuskan untuk kelas III sekolah dasar.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Audio Visual* .

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media digital *Audio Visual* berbasis

Problem Based Learning pada materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah kelas III SD?

2. Apakah media digital *Audio Visual* berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan pancasila pada materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah kelas III SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian dan pengembangan dapat memberikan kegunaan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan media digital *Audio Visual*. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi keilmuan, terutama dalam dibidang Pendidikan Pancasila.

2. Secara Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran digital *Audio Visual* ini dapat menjadi bahan pembelajaran yang membantu proses materi hak dan kewajibanku di sekolah. Selain itu, diharapkan media pembelajaran digital *Audio Visual* yang dikembangkan dapat berfungsi sebagai media pendukung dalam menanamkan nilai-nilai pancasila sekolah SDN Bintara Jaya 1.

2. Bagi Guru

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran digital *Audio Visual* diharapkan dapat berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam menginternalisasikan nilai-nilai pancasila serta menjadi media yang penting bagi Sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media dengan Menerapkan Hak dan Kewajibanku di Sekolah pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif.