

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran sebagai pilar utama dalam membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan berkepribadian. Melalui proses pendidikan yang terencana dan berkesinambungan, generasi muda dipersiapkan tidak hanya untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur yang menjadi dasar dalam membangun karakter serta menghadapi dinamika kehidupan di masa depan yang semakin kompleks (Setiawati dkk., 2024). Dengan demikian, pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkan generasi muda yang tidak hanya berpengetahuan luas, tetapi juga berakhlak mulia dan berkepribadian kuat. Diperlukan penguatan nilai-nilai karakter yang mampu menyeimbangkan perkembangan manusia dengan kemajuan teknologi, sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang cerdas secara intelektual, emosional, dan sosial.

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berfungsi sebagai pondasi utama bagi pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik. Pada tahap ini, anak mulai mengenal nilai-nilai sosial, moral, dan kebangsaan yang akan menjadi bekal mereka dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam menanamkan nilai-nilai tersebut adalah Pendidikan Pancasila (Dewi dkk., 2021). Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai kebangsaan dalam tindakan nyata di lingkungan sekolah dan masyarakat. peserta didik senantiasa dibekali dengan hal-hal yang dapat meningkatkan rasa nasionalisme.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan kepribadian peserta didik melalui pemahaman terhadap keberagaman yang meliputi aspek agama, bahasa, dan suku bangsa. Pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berakarakter, serta mampu menghargai perbedaan sebagai

bagian dari identitas bangsa yang majemuk (Novianti dkk., 2021). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih berpusat pada penyampaian materi secara konvensional, sehingga nilai-nilai Pancasila dan kebinekaan belum sepenuhnya terinternalisasi dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan pancasila perlu dirancang dengan cara yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif agar nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diamalkan dalam perilaku sehari-hari peserta didik baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dalam sistem pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila merupakan bagian utuh. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila dicantumkan dalam kurikulum sejak jenjang sekolah dasar.

Pendidikan di Indonesia dalam upaya mewujudkan tujuan nasional telah mengalami berbagai proses pembaruan, salah satunya melalui pengembangan kurikulum. Saat ini, sistem pendidikan dasar menggunakan Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk menumbuhkan potensi peserta didik secara utuh. Kurikulum ini menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai landasan utama, sehingga setiap siswa diharapkan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki karakter yang beriman, mandiri, bernalar kritis, serta menghargai keberagaman. Kurikulum Merdeka tetap menitikberatkan pada penguatan karakter yaitu dengan profil pelajar Pancasila (Rosmana dkk., 2022).

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, tahun 2025 menandai munculnya pembaruan pendekatan pembelajaran berbasis *Deep Learning* sebagai wujud nyata dari transformasi paradigma pendidikan. Pendekatan ini menekankan pada proses belajar yang mendalam, di mana siswa tidak hanya mengingat informasi (*surface learning*), tetapi juga memahami, menghubungkan, dan merefleksikan konsep secara bermakna. *Deep learning* menjadi inti dari pembelajaran modern karena berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*) dan menyenangkan (*joyful learning*).

Pendekatan *Deep Learning* juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*), seperti menganalisis,

mengevaluasi, dan mencipta. *Deep learning* tidak hanya menghasilkan siswa yang cerdas secara intelektual, tetapi juga reflektif, kritis, dan berkarakter. Pembelajaran yang mendalam mengajak siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Mulyani dkk., 2023).

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi menyeluruh dalam sistem pembelajaran, termasuk pada jenjang pendidikan dasar. Tuntutan ini dipicu oleh kompleksitas tantangan global seperti perkembangan teknologi, perubahan sosial budaya, serta kebutuhan terhadap generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan kompetensi abad ke-21 (Sulaeman & Muslimin, 2025). Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, melainkan mulai beralih ke pendekatan yang lebih interaktif dan menarik melalui pemanfaatan media digital. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang banyak digunakan adalah media digital interaktif, yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran (Surbakti & Chantrin, 2025).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Bendungan Hilir 12, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Sebanyak 76,92% peserta didik menyatakan terdapat materi yang sulit dipahami, dan materi Keragaman Budaya Indonesiaku menjadi materi yang paling banyak dianggap sulit dengan persentase sebesar 50%. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebanyak 76,92% peserta didik menyatakan tertarik belajar di laboratorium komputer, dan 96,15% peserta didik menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan secara mandiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu membantu mereka

memahami materi Keragaman Budaya Indonesiaku secara lebih mudah dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa keaktifan, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tergolong baik, namun masih perlu didukung oleh penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif. Selama ini pembelajaran didukung oleh media seperti buku paket, buku perpustakaan, dan atlas, sehingga motivasi belajar peserta didik belum optimal. Meskipun fasilitas teknologi di sekolah sudah memadai, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas karena keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media digital. Selain itu, materi Keragaman Budaya Indonesiaku memiliki cakupan yang luas sehingga diperlukan media yang mampu menyajikan informasi budaya dari berbagai provinsi secara lengkap, menarik, dan mudah diakses. Oleh karena itu, guru memandang bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, serta meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan Profil Pelajar Pancasila dan *Deep Learning* dengan kenyataan di lapangan yang masih didominasi pendekatan konvensional. Siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi, tetapi belum difasilitasi dengan media yang interaktif dan kontekstual. Siswa sekolah dasar saat ini merupakan generasi yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital. Mereka sangat akrab dengan berbagai perangkat seperti gawai, komputer, dan internet, baik untuk hiburan maupun aktivitas sehari-hari. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini menegaskan perlunya pengembangan media digital interaktif yang mampu menghadirkan suasana belajar aktif, reflektif, dan menyenangkan, agar siswa dapat belajar secara mendalam sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar memiliki dampak positif terhadap

motivasi dan pemahaman siswa. Misalnya, penggunaan media digital interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar (Ali dkk., 2025). Integrasi unsur visual, audio, dan interaktivitas dalam media pembelajaran membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, dibanding hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Kendati demikian, penelitian lain juga menegaskan bahwa media pembelajaran digital harus dirancang secara eksploratif dan reflektif agar benar-benar mendorong pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*) dan menyenangkan (*joyful learning*). Oleh karena itu, meskipun banyak alternatif media digital yang tersedia, diperlukan pengembangan yang lebih spesifik yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu mendorong siswa menjadi pelajar yang aktif, reflektif, dan kolaboratif.

Untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital, berbagai inovasi media telah dikembangkan guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang banyak digunakan adalah media video pembelajaran, yang mampu menampilkan ilustrasi visual dan narasi menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep. Namun, media video bersifat satu arah, sehingga siswa hanya menjadi penonton pasif tanpa kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Alternatif lainnya adalah *game* edukasi berbasis Android, yang terbukti menarik perhatian siswa karena menyajikan unsur hiburan dalam proses belajar. Meskipun demikian, *game* edukasi sering kali lebih menonjolkan aspek permainan dibandingkan pendalaman konsep atau nilai pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa tidak selalu meningkat secara bermakna.

Salah satu media yang memenuhi karakteristik tersebut adalah *Articulate Storyline*. Media ini memungkinkan pengembang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif dalam satu *platform* yang mudah dioperasikan. Berbeda dengan media lainnya, *Articulate Storyline* mendukung proses pembelajaran yang adaptif dan partisipatif, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi dan kuis interaktif. Dengan demikian, media ini memiliki potensi besar untuk menciptakan

pembelajaran yang *Mindful, meaningful, joyful*, dan mendorong *Deep Learning* di tingkat sekolah dasar.

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak pengembangan media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan antarmuka sederhana dan menyerupai tampilan *Microsoft PowerPoint*, sehingga mudah digunakan oleh guru, termasuk mereka yang belum berpengalaman dalam pemrograman. Melalui *Articulate Storyline*, pendidik dapat merancang media pembelajaran yang interaktif dengan mengombinasikan teks, gambar, video, audio, animasi, dan kuis secara terpadu. Desainnya yang intuitif memungkinkan guru mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dalam mendorong kemandirian belajar siswa.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian oleh Mulyawati dan Sukmanasa (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Articulate Storyline* mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui tampilan visual dan interaktif yang menarik. Media ini dinilai sangat layak digunakan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Temuan serupa juga diungkapkan oleh Nurhasanah dan Suprpto (2024), yang melaporkan bahwa integrasi *Articulate Storyline* dalam model pembelajaran berbasis masalah secara signifikan meningkatkan kemampuan analisis dan refleksi siswa. Proses belajar menjadi lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Heliawati, Lidiawati, dan Pursitasari (2022) menemukan bahwa penerapan *Articulate Storyline* yang dipadukan dengan unsur gamifikasi dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis sekaligus kemandirian belajar siswa. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa media interaktif ini menciptakan suasana belajar yang bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*) dan menyenangkan (*joyful*

learning). sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dan termotivasi untuk belajar.

Dengan demikian, *Articulate Storyline* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran digital yang tidak hanya mampu menarik minat belajar siswa, tetapi juga mendorong terwujudnya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*) dan menyenangkan (*joyful learning*). Media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan waktu yang fleksibel, mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi langsung dengan materi, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti sains, bahasa, dan tematik. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media *Articulate Storyline* dalam konteks Pendidikan Pancasila untuk mendukung pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*) dan menyenangkan (*joyful learning*).

Pemilihan materi Keragaman Budaya sebagai fokus pengembangan media dalam penelitian ini didasarkan pada relevansinya dengan dimensi *Profil Pelajar Pancasila*, khususnya berkebinekaan global. Materi ini memiliki peran penting dalam menanamkan nilai toleransi, menghargai perbedaan, serta memperkuat rasa persatuan dan identitas nasional sejak dini. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di sekolah dasar tempat penelitian dilakukan, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan perilaku kurang menghargai perbedaan, seperti bercanda dengan membawa isu suku atau ras, serta kurang tertarik mengenal budaya dari daerah lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kebinekaan belum sepenuhnya tertanam dalam diri peserta didik.

Salah satu faktor penyebabnya adalah pembelajaran yang masih bersifat konvensional, cenderung berpusat pada guru, serta belum memanfaatkan media digital interaktif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar bermakna dan

menyenangkan. Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian sebelumnya, media *Articulate Storyline* terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, penerapan media ini dalam konteks Pendidikan Pancasila, terutama pada materi Keragaman Budaya, masih sangat terbatas. Padahal, materi ini memiliki potensi besar dalam membentuk sikap toleransi, empati, serta semangat menghargai perbedaan sebagai bagian dari penguatan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Uraian di atas melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V Sekolah Dasar”.

Media pembelajaran berbasis *Deep Learning* ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, membantu peserta didik memahami konsep keragaman budaya secara kontekstual, serta menumbuhkan sikap saling menghargai dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ada permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, dengan metode dominan berupa ceramah serta penggunaan media terbatas seperti buku teks dan slide *PowerPoint* sehingga kurang menarik dan interaktif bagi siswa
2. Guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media digital interaktif yang mampu mendukung pembelajaran yang berkesadaran (*mindful learning*), bermakna (*meaningful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*), sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.
3. Sikap siswa dalam menghargai keberagaman budaya masih rendah, yang terlihat dari kurangnya rasa ingin tahu terhadap budaya daerah lain dan munculnya perilaku kurang menghargai perbedaan di lingkungan sekolah.

4. Sikap menghargai keragaman budaya di kalangan siswa masih kurang, terlihat dari rendahnya toleransi dan rasa ingin tahu terhadap budaya lain.
5. Pemanfaatan media pembelajaran digital terintegrasi *Deep Learning*, belum diterapkan secara optimal di sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi dan difokuskan oleh peneliti pada pengembangan pembelajaran berbasis *Deep Learning* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar dengan materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Pengembangan media ini tidak membahas seluruh materi, tetapi terbatas pada satu pokok bahasan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini tidak mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif, melainkan lebih menitikberatkan pada proses pengembangan media, kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* ditinjau dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang yang peneliti harapkan :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi pendidikan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Deep Learning* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku dapat menjadi salah satu rujukan dalam kajian pengembangan media digital interaktif. Selain itu, penelitian ini

juga dapat memperkaya literatur mengenai inovasi media pembelajaran yang mendukung pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan menggembirakan.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Dan dapat membantu siswa memahami dan menghargai keragaman budaya Indonesia melalui penyajian materi yang lebih mudah dipahami.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan praktis dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

c. Bagi Sekolah

Mendukung program sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital dan menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman berharga dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Menambah wawasan dan keterampilan dalam merancang media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Memberikan referensi dan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* untuk materi lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian sejenis dengan fokus pada aspek yang berbeda, misalnya peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa.