BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak pernah terlepas dari proses pengetahuan, setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan. Melalui pendidikan, manusia melaksanakan aktivitas belajar yaitu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman berupa perubahan tingkah laku dan kemampuan yang relatif konsisten karena adanya hubungan individu dengan lingkungan. Seseorang bisa dikatakan berhasil dalam proses belajar jika mendapatkan *insight*. Insight diperoleh jika seseorang melihat hubungan tertentu antara berbagai unsur dalam kondisi tertentu. Pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya menyampaikan materi pembelajaran yang mudah diterima oleh siswa. Selain itu, siswa harus berusaha menemukan hubungan antar bagian sehingga nantinya akan memperoleh *insight* agar dapat memahami keseluruhan situasi (Rahyudi, 2018).

Pada proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2017).

Pada abad 21 diharapkan peserta didik untuk lebih mengenal informasi, media, dan teknologi informasi komunikasi. Seiring waktu berjalan, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang pesat sehingga menjadikan pendidikan sangat dipengaruhi oleh berkembangnya IPTEK. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat membawa perubahan terhadap media pembelajaran. Hal ini berdampak pada munculnya berbagai macam bentuk media pembelajaran (Muhtasyam, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran sangat diperlukan adanya media pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, tidak monoton, dan menarik (Nursidik, 2018). Terbatasnya media yang digunakan selama proses pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman siswa maka penting bagi seorang pendidik untuk mampu mengembangkan media pembelajaran agar mendukung pembelajaran (Hasibuan et al., 2019).

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yaitu *software Construct 2* yang didesain khusus untuk tampilan 2 dimensi. Hal ini memudahkan siapa saja dalam mengembangkan aplikasi tanpa memerlukan *coding*. Dengan *Construct 2*, mengembangkan aplikasi cukup dengan *drag-and-drop*. *Software* ini dapat dijalankan menggunakan komputer dan dapat mengkonversi projek yang sudah dikerjakan dengan menggunakan fitur html5 yang juga dapat digunakan di *Android* dan dapat mempublish aplikasi yang dibuat ke beberapa *platform* (Muhtasyam, 2018).

Pengembangan aplikasi dengan sistem operasi *Android* sebagai media pembelajaran perlu dikembangkan. Aplikasi yang dikembangkan khusus pada materi Pancasila. Hal ini dimaksudkan karena tidak tersedianya media pembelajaran interaktif pada materi tersebut. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu memanfaatkan perangkat yang ada dan mempermudah proses pembelajaran di kelas karena pengembangan aplikasi menggunakan *Construct 2* tidak sulit dan tidak membutuhkan sistem *coding* dalam pengerjaannya (Syam & Izzati, 2020). Secara teknis media pembelajaran menggunakan aplikasi *Construct 2* ini mempunyai beberapa point lebih yaitu *usability* atau mudah dan sederhana dalam pengoperasiannya. Media pembelajaran ini juga *maintable* (dapat dikelola dengan mudah) dan tidak memerlukan banyak ruang dan dapat digunakan oleh siswa melalui *smartphone*. Media pembelajaran berbasis *Construct 2* berisi materi ajar, video, dan soal latihan yang akan di desain dengan berbagai gambar, audio, video, teks dan komponen pendukung lainnya sehingga lebih efisien, menarik, dan siswa dapat dengan mudah berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran khususnya pada materi Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang mengingatkan akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban seorang warga negara, sehingga segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak menyimpang dari apa yang diharapkan. Karena nilai pentingnya pendidikan ini telah diterapkan sejak dini di setiap arena pendidikan dari paling awal hingga

perguruan tinggi, sehingga para penerus bangsa menjadi kompeten dan siap menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Pengalaman mengembangkan Pancasila sebagai nilai integratif terus menerus dilakukan, misalnya melalui kegiatan pendidikan Pancasila baik dengan mata kuliah di perguruan tinggi dan mata pelajaran di sekolah (Ismail & Sri, 2020). Saat ini, melalui kurikulum merdeka di sekolah dasar terdapat mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pelajaran ini, Pancasila sebagai nilai bersama dan sebagai dasar filsafat negara disampaikan kepada generasi muda namun permasalahan pembelajaran pada materi pancasila juga masih terjadi di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara pada Agustus 2023 dengan Guru Kelas II SD Idea Baru Kalasan, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang terdapat pada kurikulum merdeka pada fase A kelas II materi Pancasila dengan Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila, ditemukan bahwa media yang digunakan guru sebatas buku, papan tulis, dan pembelajaran didominasi ceramah sehingga siswa belum bisa mendapatkan informasi baru secara mandiri dalam pembelajaran materi pancasila karena belum optimalnya penggunaan media selama proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memahami pembelajaran.

Pembelajaran yang optimal dapat dicapai dengan memenuhi beberapa faktor, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran. Siswa dapat terlatih untuk menemukan informasi dengan cara-cara yang baru melalui media pembelajaran tersebut. Visualisasi informasi dalam sebuah rangkaian gambar yang dipadukan perkembangan teknologi merupakan salah satu cara baru bagi siswa untuk menemukan informasi melalui visualisasi tersebut, sehingga materi pancasila yang sebagian besar memerlukan hafalan dapat dipahami siswa dengan mudah. Dengan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Kemenarikan, keindahan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran (Triana et al., 2021)

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bunyi dan simbol sila-sila Pancasila. Media tersebut dapat digunakan siswa untuk menemukan informasi dengan cara-cara yang baru dan dapat diakses secara *multiplatform*, sehingga dalam pembelajaran keaktifan siswa dapat meningkat serta materi yang disampaikan guru dapat dipahami secara optimal oleh siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Construct 2* Materi Pancasila Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terbatasnya media yang digunakan selama proses pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman siswa.
2. Diperlukan media pembelajaran yang efisien dan menarik yang di desain dengan berbagai animasi, gambar, audio, video dan teks agar mudah berintraksi dengan media pembelajaran tersebut.
3. Media yang digunakan guru sebatas buku, papan tulis, dan pembelajaran didominasi ceramah sehingga siswa belum bisa mendapatkan informasi baru secara mandiri dalam pembelajaran.
4. Kompetensi pengetahuan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dioptimalkan.
5. Siswa kelas II di Sekolah Dasar mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bunyi dan simbol sila-sila Pancasila.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* materi Pancasila kelas II Sekolah Dasar yang efisien dan menarik. Sehingga siswa bisa mendapatkan informasi baru secara mandiri dalam pembelajaran

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* pada materi Pancasila kelas II di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* pada materi Pancasila kelas II di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* materi Pancasila kelas II di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* materi Pancasila kelas II di Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* dengan *output* html5 pada materi Bunyi dan Simbol Sila-Sila Pancasila kelas II Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Konten

Pembelajaran 1. Bunyi dan Simbol Sila-Sila Pancasila

a. Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu:

1.1 Mengidentifikasi bunyi dan simbol sila-sila Pancasila

b. Profil Pelajar Pancasila:

1) Mandiri

2) Kreatif

3) Bernalar kritis

c. Produk media pembelajaran interaktif ini memuat halaman sebagai berikut:

1) Halaman judul

2) Petunjuk penggunaan aplikasi yang memuat fungsi tombol dalam media pembelajaran interaktif.

3) Materi pancasila yang memuat arti pancasila, simbol-simbol pancasila, bunyi sila pancasila, makna simbol sila-sila pancasila.

4) Evaluasi yang memuat soal-soal latihan beserta skor yang didapatkan siswa pada materi masing-masing.

5) Permainan interaktif yang memuat konten materi bunyi dan simbol sila-sila Pancasila.

2. Spesifikasi Dimensi atau Perwajahan

a. Produk media pembelajaran interaktif ini menggunakan *software Construct 2* dalam pengembangannya.

b. Produk media pembelajaran interaktif memiliki berbagai fitur yaitu petunjuk petunjuk navigasi, materi bunyi dan simbol sila-sila Pancasila,

soal latihan, dan permainan edukasi.

- c. Elemen elemen yang digunakan pada media pembelajaran interaktif seperti gambar, teks, dan audio.
- d. Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar serta mudah dipahami.
- e. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dan dapat memenuhi kriteria kebenaran dan kesesuaian standar isi, kejelasan dan kebahasaan kalimat.
- f. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pembelajaran langsung maupun tidak langsung.
- g. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.
- h. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbasis html5, sehingga dapat dibuka melalui berbagai sistem operasi seperti: Android, Windows, dan Linux (*multiplatform*).

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti. Selain itu dapat memberikan gambaran yang jelas tentang

efektifitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Construct 2* sebagai media pembelajaran pada materi pancasila kelas II Sekolah Dasar.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru sehingga termotivasi untuk belajar, dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* ini juga dapat mengoptimalkan pembelajaran dan aktivitas siswa pada materi pancasila kelas II di Sekolah Dasar.

c. Bagi Guru

Aplikasi *Construct 2* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan dan memanfaatkan teknologi sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat sebagai solusi mengoptimalkan pemahaman pembelajaran materi pancasila kelas II Sekolah Dasar dengan menerapkan aplikasi *Construct 2* sebagai media pembelajaran interaktif serta dapat meningkatkan kemajuan sekolah khususnya di bidang teknologi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* ini dapat digunakan oleh siswa kelas II SD untuk mempelajari materi bunyi dan simbol sila-sila pancasila yang dapat dijalankan di berbagai perangkat (*multiplatform*).
 - b. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* pada materi bunyi dan simbol sila-sila pancasila kelas II Sekolah Dasar, siswa dapat tertarik dan mempermudah pemahamannya dalam belajar karena media ini dilengkapi dengan gambar dan penjelasan yang menarik.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Construct 2* pada materi bunyi dan simbol sila-sila pancasila kelas II Sekolah Dasar.
 - b. Terbatasnya sekolah yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.