

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting dalam sistem pendidikan Indonesia. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai dasar ideologi bangsa Indonesia, dan membangun karakter siswa. Pancasila disahkan sebagai dasar negara Indonesia pada tanggal 18 Agustus 1945 dan menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai dalam pancasila tidak hanya tertuang dalam bentuk teks, tetapi juga dilambangkan dalam lambang negara. Lambang Negara merupakan simbol resmi yang mencerminkan identitas, nilai-nilai, dan cita-cita suatu bangsa. Di Indonesia, lambang negara tersebut dikenal dengan nama Garuda Pancasila, yang tidak hanya melambangkan kedaulatan negara, tetapi juga menggambarkan nilai-nilai nasional yang berakar pada Pancasila dan semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang memiliki arti “Berbeda-beda tetapi tetap satu”. Lambang Negara Indonesia dirancang oleh Sultan Hamid II dari Pontianak dan disempurnakan oleh Presiden Soekarno, lalu diresmikan pada 11 Februari 1950.

Pendidikan pancasila termasuk dalam pembelajaran PPKn disekolah dasar, PPKn merupakan mata pelajaran wajib dipelajari pada tahap Sekolah Dasar. Khususnya pada kelas 2, materi PPKn yang diajarkan cenderung cukup sulit dipahami oleh siswa di kelas 2. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 mengenai standar isi pendidikan dasar dan menengah, ruang lingkup materi PPKn untuk kelas 2 meliputi pemahaman

terhadap makna Lambang Negara dan Sila-sila Pancasila. SD Negeri Banaran Boyolali merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran tentang mengenal Lambang Negara dan Sila-Sila Pancasila masih kurang efektif.

Untuk menghindari kebosanan siswa-siswi saat menerima materi pelajaran, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menciptakan aplikasi pembelajaran interaktif yang menarik perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan kegiatan belajar mengajar dikelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani ataupun cepat bosan (Melliana and Wicaksono 2022).

Dengan memproduksi aplikasi pembelajaran yang khusus ditujukan untuk siswa kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali, diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang arti Lambang Negara dan Sila-Sila Pancasila. Aplikasi pembelajaran ini akan menyajikan informasi yang relevan, menarik, dan mudah diakses sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi pembelajaran ini juga dapat menjadi sumber referensi bagi para guru dalam mengajarkan materi tentang lambang negara dan sila-sila pancasila.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis akan mengambil judul “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Menenal Lambang Negara dan Sila-Sila Pancasila” sebagai cara lain dalam proses belajar mengajar dengan pembelajaran interaktif yang mampu menarik minat siswa yang lebih komunikatif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terkait dengan penulisan tugas akhir, berdasarkan latar belakang diatas adalah “Bagaimana agar siswa kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali dapat lebih tertarik dalam memahami materi mengenal lambang negara dan sila-sila pancasila?”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah penyusunan tugas akhir ini maka penulis membatasi masalah sesuai dengan rumusan masalah yang ada, antara lain :

- a. Penulis mengambil lokasi objek penulisan tugas akhir di SD Negeri Banaran Boyolali.
- b. Penulis mengambil data di kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali.
- c. Aplikasi pembelajaran meliputi lambang negara, sila-sila pancasila(Sucipto, Soeharti, and S 2023).
- d. Aplikasi yang digunakan Adobe Animate 2022.
- e. Struktur Navigasi yang digunakan yaitu Struktur *Hierarki*.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan dari Tugas Akhir ini adalah:

1.4.1 Bagi SD Negeri Banaran Boyolali

Dengan adanya aplikasi pembelajaran interaktif dapat membantu proses belajar mengajar di SD Negeri Banaran Boyolali agar dapat memahami materi PPKn untuk kelas 2 di SD Banaran Boyolali untuk sub bab lambang negara dan sila-sila Pancasila.

1.4.2 Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat memenuhi kelulusan pada jenjang Diploma III (D3) Prodi Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah:

1.5.1 Bagi SD Negeri Banaran Boyolali dan Peserta Didik

Dengan adanya aplikasi pembelajaran media interaktif ini sebagai alat bantu belajar mengajar di SDN Banaran Boyolali, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami serta meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar. Pada akhirnya dapat meningkatkan nilai bagi siswa pada sub materi mengenal Lambang Negara dan Sila-Sila Pancasila

1.5.2 Bagi Penulis

Adanya Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan menerapkan teori tentang perancangan multimedia interaktif yang telah dipelajari.

1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Penulisan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta mengenai permasalahan yang terkait dengan judul tugas akhir.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1.6.1 Metode Observasi

Metode Observasi adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan

melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap objek sasaran (Hasibuan et al. 2023). Metode observasi juga bisa dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan. Penulis melakukan observasi di SD Negeri Banaran Boyolali bagi kelas 2 dengan fokus pada materi mengenal lambang negara dan sila-sila Pancasila. Penulis mengamati penyampaian materi oleh guru dan respon peserta didik. Peserta didik merasa bosan karena materi disampaikan hanya dengan tulisan dan lisan, sehingga mereka kurang memahami isi materi. Selain itu, penulis mengamati data nilai dari hasil ujian semester. Data nilai tersebut akan digunakan sebagai pembanding untuk menilai efektivitas penyampaian materi manual menggunakan papan tulis dengan penyampaian menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif.

Berikut adalah data nilai hasil ujian kelas 2 tahun ajaran 2024/2025 dengan KKM (Kriteria Kelulusan Minimum) 68 di SD Negeri Banaran:

Tabel 1.1 Data nilai Mata Pelajaran Pancasila kelas 2 Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama Siswa	Nilai Siswa
1.	Azizah Azkia Putri	66
2.	Alin Maharani Syifa	75
3.	Fadlan Arkhana	75
4.	Kannaya Khairana Putri	68
5.	Lukman Nur Wijaya	60
6.	Muhammad Rizki	68
7.	Reya Amanda Fitri	67
8.	Reza Naufal Malik	60
9.	Sakura Maharani	65
10.	Vino Bastian Putra	55
11.	Yusuf Nugroho	65
12.	Zaki Aditya	60

(Sumber data diolah tahun 2025)

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu Teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Rivaldi, Feriawan, and Nur n.d.). Data yang dikumpulkan melalui metode tanya jawab dengan Ibu Anisa selaku wali kelas sekaligus sebagai guru mata Pelajaran PPKn sub materi lambang negara dan sila-sila pancasila di kelas 2 di SD Negeri Banaran. Bu Anisa menjelaskan bahwa metode belajar – mengajar di kelas masih dilakukan menggunakan buku dan penjelasan lisan, terutama untuk mata Pelajaran Pancasila tentang Lambang Negara dan Sila-Sila Pancasila. Penulis juga melakukan wawancara sederhana dengan murid kelas 2 yang dimana murid mengatakan bahwa belajar masih menggunakan buku sehingga pembelajaran terasa membosankan.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Penulis melakukan studi Pustaka untuk mengumpulkan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan tugas akhir, salah satunya mengambil di Perpustakaan STMIK Amikom Surakarta.

1.6.4 Metode Kuisioner

Penulis melakukan kuisioner dengan cara memberikan *pre-test* kepada siswa kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali sebelum aplikasi pembelajaran digunakan. Kemudian pada saat aplikasi telah digunakan, penulis memberikan *post-test* kepada siswa guna untuk membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* untuk dapat mengetahui apakah aplikasi pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa atau tidak. Penulis menggunakan skla N-gin untuk mengolah data nilai *pre-test* dan *post-test*.

Rumus skala N-gain yaitu:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pre-test}}$$

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata dalam Bahasa latin, yaitu *multi* yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan *media* yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang berarti perantara atau alat penghubung. Media dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Robin 2021). Media juga mencakup semua sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta minat peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menjadikannya lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.7.2 Multimedia Interaktif

Media pembelajaran interaktif berasal dari kata *interaksi*, yang berarti saling melakukan tindakan, menjalin hubungan, dan saling memengaruhi. Interaksi muncul karena adanya hubungan sebab-akibat, yakni adanya aksi yang menimbulkan reaksi. Menurut Warsita (2008), interaktif dapat diartikan sebagai suatu bentuk komunikasi dua arah yang bersifat saling aktif, saling merespons, dan saling berhubungan dengan adanya timbal balik antara pihak-pihak yang

terlibat. Dalam konteks teknologi komputer, interaktif merujuk pada proses dialog antara komputer dengan komputer lainnya atau antara komputer dengan terminal (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini 2022).

1.7.3 Komponen Multimedia

Menurut (Robin 2021) ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi, dan video.

1.7.3.1 Teks

Teks adalah elemen dasar dalam multimedia. Teks digunakan untuk memberikan penjelasan atau keterangan pada bagian-bagian multimedia.

1.7.3.2 Suara

Audio dalam multimedia adalah komponen suara yang digunakan untuk mendukung penyampaian informasi, memperkaya pengalaman pengguna, dan meningkatkan daya tarik presentasi dalam berbagai bentuk media digital.

1.7.3.3 Gambar

Gambar dalam multimedia adalah elemen visual statis yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memperkuat pesan, atau mempercantik tampilan dalam suatu media digital. Gambar bisa diproduksi secara manual atau dengan teknologi grafis komputer. Biasanya gambar berbentuk ikon, symbol, diagram, atau grafik.

1.7.3.4 Animasi

Animasi dalam multimedia adalah elemen visual bergerak yang diciptakan dari rangkaian gambar atau objek yang ditampilkan secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak. Animasi bermacam-macam bisa animasi 2D, animasi 3D, *stop motion*, atau *motion graphics*.

1.7.3.5 Video

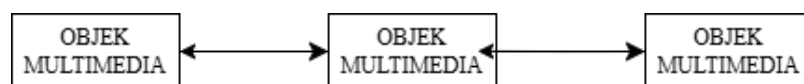
Video digunakan untuk menyampaikan informasi, memberikan pengalaman visual dan audio secara bersamaan. Video merupakan salah satu elemen paling efektif dalam multimedia karena mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan cepat dan jelas.

1.7.4 Struktur Navigasi

Struktur navigasi berperan sebagai panduan alur dalam sebuah aplikasi multimedia. Fungsinya adalah untuk menjelaskan secara rinci hubungan serta alur kerja dari setiap elemen yang terlibat diaplikasi tersebut (Fauzan Febriansyah and Sumaryana 2021).

1.7.4.1 Struktur *Linear*

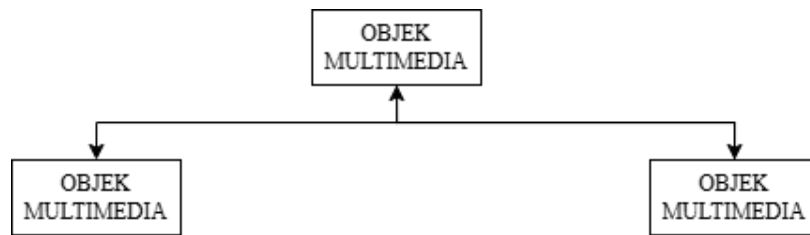
Struktur *linear* adalah struktur navigasi yang paling sederhana. Dalam menampilkan aplikasi multimedia terdapat dua menu yakni maju (*next*) dan mundur (*back*).



Gambar 1.1 Struktur *Linear*

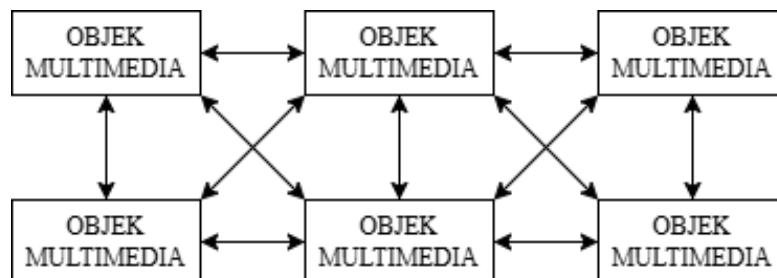
1.7.4.2 Struktur *Hierarki*

Struktur *hierarki* adalah struktur yang menggunakan sistem percabangan untuk menampilkan informasi yang berdasarkan kriteria tertentu. Informasi yang terdapat pada halaman utama disebut *parent* (induk) dan informasi pada cabangnya disebut *child* (anak). Struktur ini mirip dengan bentuk pohon, Dimana halaman utama (home) berperan sebagai pusat, dan cabang-cabang menuju sub-halaman atau konten yang lebih spesifik.

Gambar 1.2 Struktur *Hiearki*

1.7.4.3 Struktur Non-Linear

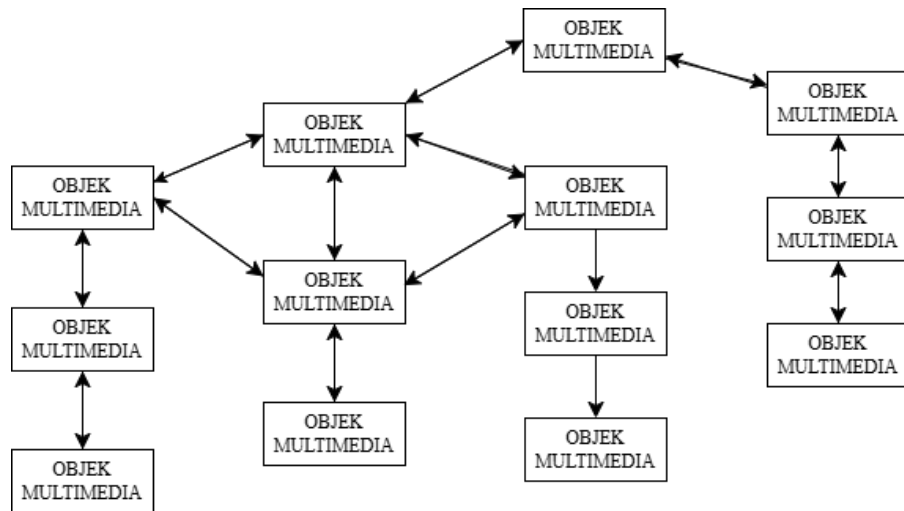
Struktur non-*linear* dalam multimedia merupakan cara penyusunan konten yang memberi kebebasan kepada pengguna untuk menjelajahi informasi tanpa harus mengikuti urutan yang ditentukan. Pada struktur ini, pengguna dapat menentukan sendiri topik atau jalur yang ingin diakses sesuai dengan minat atau kebutuhannya, berbeda dengan struktur *linear* yang menurut alur berurutan dari awal hingga akhir.



Gambar 1.3 Struktur Non-Linear

1.7.4.4 Struktur Kombinasi

Struktur kombinasi dalam multimedia merupakan kombinasi dari berbagai jenis struktur navigasi, yang diterapkan secara bersamaan dalam satu aplikasi. Tujuan dari struktur ini adalah untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi pengguna dalam mengakses informasi, sesuai dengan konteks dan kebutuhan yang berbeda-beda.



Gambar 1.4 Struktur Kombinasi

1.7.5 Lambang Negara

Lambang negara Indonesia adalah Garuda Pancasila dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika”. Lambang ini menampilkan burung Garuda yang menghadap ke kanan (dari sudut pandang burung), dengan perisai berbentuk hati yang tergantung di lehernya melalui rantai, serta pita bertuliskan semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang berarti “Berbeda-beda tetapi tetap satu” yang dicengkram oleh cakar Garuda. Burung Garuda Pancasila sebagai lambang negara memiliki Sejarah yang Panjang bahkan sejak zaman sebelum berdirinya Indonesia melalui kisah dalam pewayangan (Santoso et al. 2023).



Gambar 1.5 Lambang Negara

1.7.6 Sila-Sila Pancasila

Menurut (Damayanti and Nawawi 2023) Sila-Sila yang terkandung dalam Pancasila sebagai berikut :

1. Sila pertama Pancasila, Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung nilai ketuhanan.
2. Sila kedua Pancasila, Kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung nilai kemanusiaan.
3. Sila ketiga Pancasila, Persatuan Indonesia mengandung nilai persatuan.
4. Sila keempat Pancasila, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan mengandung nilai kerakyatan.
5. Sila kelima Pancasila, Keadilan social bagi seluruh rakyat Indonesia mengandung nilai keadilan.



Gambar 1.6 Lambang Sila-Sila Pancasila

1.7.7 *Storyboard*

Storyboard adalah Kumpulan kata yang merangkum garis besar dari setiap alur cerita hingga akhir, yang kemudian diwujudkan dalam rangkaian gambar secara menyeluruh dan detail, sehingga membentuk sebuah cerita singkat (Pokhrel 2024).

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Pada penggunaan aplikasi Adobe Animate Spesifikasi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

<i>Hardware</i>	Keterangan
<i>Processor</i>	Intel(R) Celeron(R) N4020 CPU @ 1.10GHz 1.10 GHz
Sistem type	Sistem operasi 64-bit, prosesor berbasis x64
RAM	4,00 GB
<i>Hardisk</i>	256 GB SSD

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini diantaranya:

1.8.2.1 Windows

Windows merupakan salah satu perangkat lunak sistem operasi yang

dikembangkan oleh Microsoft Inc dan paling banyak digunakan oleh pengguna PC. Berawal dari *DosShell for DOS 6*, Windows dikembangkan untuk bersaing dengan *Apple Macintosh* yang memakai GUI. Saat ini, Windows didukung oleh berbagai jenis perangkat keras dan lunak berkat jumlah penggunaanya yang sangat besar (Sandhiyadini Rosari et al. 2023). Penulis menggunakan Windows 11 sebagai sistem operasi untuk membuat aplikasi. Didalam windows 11 memuat berbagai *software* salah satunya Microsoft Word yang digunakan untuk menulis naskah tugas akhir.

1.8.2.2 Adobe Animate

Adobe Animate merupakan versi pengembangan dari Adobe Flash yang tergolong dalam perangkat lunak multimedia. Aplikasi ini berfungsi sebagai *software* untuk membuat animasi berbasis grafik (Hendrick et al. 2024). Penulis menggunakan Adobe Animate 2022 untuk membuat animasi multimedia.

1.8.2.3 Corel Draw

Corel Draw merupakan software desain grafis berbasis vector yang dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis karya visual seperti logo, brosur, dan ilustrasi. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya dalam memanipulasi gambar vector tanpa kehilangan kualitas meskipun ukurannya diubah. Perangkat lunak ini menjadi salah satu alat andalan bagi desainer grafis dalam menunjang proses visualisasi, termasuk dalam pembuatan desain antarmuka pengguna (Hasan et al. 2025). Penulis menggunakan *Corel Draw 2024* untuk merancang elemen-elemen yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, rencana kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi paparan mengenai uraian gambaran umum objek yaitu SD Negeri Banaran Boyolali pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan penjelasan tugas pokok masing-masing bagian dalam struktur organisasi SD Negeri Banaran Boyolali.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan rencana

