

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peserta didik adalah bagian dari masyarakat yang mengembangkan potensi melalui beberapa metode dengan tingkat dan jenis Pendidikan dengan melalui proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 (Najdah Thalib, 2023) mengenai tentang sistem Pendidikan nasional, pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan nasional bertujuan meningkatkan kemampuan individual dengan sepenuhnya, membentuk karakter, dan membangun peradapan bangsa yang bermartabat dengan upaya meningkatkan kehidupan intelektual bangsa. Oleh karena itu supaya potensi peserta didik dapat di kembangkan supaya menjadi orang yang beriman dan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan,kompeten,kreatif, mandiri,serta bisa menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Kartini & Dewi, 2020).

Pendidikan merupakan langkah proses untuk meningkatkan sikap dan tingkah laku seseorang dalam proses mendewasakan manusia dengan melalui proses pengajaran, pelatihan, perbuatan dan cara-cara yang mendidik. Pendidikan juga merupakan sebuah keharusan bagi berkembangnya bangsa Indonesia untuk mendidik segenap rakyat bukan hanya golongan tertentu saja (Azzahra et al., 2023).

Pancasila memiliki arti penting bagi bangsa Indonesia, termasuk didalam fungsi Pancasila bagi bangsa Indonesia. Secara umum fungsi dan peranan Pancasila menurut Tap MPR No. III/MPR/2000 tentang sumber hukum nasional dan tata

urutan perundang dinyatakan maksud bahwa Pancasila berfungsi sebagai dasar negara. Hal ini mengandung maksud bahwa Pancasila digunakan sebagai dasar untuk mengatur politik, ekonomi, sosial budaya, dan pertahanan keamanan (Turmudi.2022).

Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila yang memiliki nilai-nilai dari setiap butirnya perlu untuk tetap diberikan pemahaman kepada setiap generasi penerus bangsa atau biasa disebut pemberian pelajaran integrasi nasional. Pemberian pembelajaran mengenai nilai-nilai Pancasila agar terjadinya disintegrasi bangsa (Pertwi, 2024).

Pembelajaran nilai-nilai Pancasila sangat diperlukan dari sejak dini. Terutama pada pembelajaran ditingkat Pendidikan sekolah dasar (SD). Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini memberikan dampak di sector Pendidikan. dengan adanya perkembangan di sektor Pendidikan munculnya perubahan kebutuhan pembelajaran. Media di zaman sekarang menjadi salah satu perantara pembelajaran guna memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Salah satu yang menjadi siswa tertarik untuk melihat, memahami suatu materi yang disampaikan dengan cara melalui multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai suatu alat agar mutu kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan guru meningkat (Yayuk Hidayah, 2021).

Media pembelajaran sebenarnya dapat digunakan pada semua mata pembelajaran, salah satunya pada PKN (pendidikan kewarganegaraan). Mata pelajaran PKN (Pendidikan kewarganegaraan) sendiri memiliki tujuan guna terbinanya nilai, moral, serta norma yang berlaku di masyarakat berkesinambungan

secara utuh serta terbentuknya watak setiap individu yang baik sadar akan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Wela Septiana, 2023).

Adobe illustrator yang merupakan sebuah *software* desain berbasis *vector* yang lebih dikenal sebagai *software* desain dengan memiliki banyak keunggulan fitur yang dapat diandalkan dalam proses pembuatan desain yang kreatif. *Adobe illustrator* juga dapat digunakan dengan beragam fasilitas fitur yang dimilikinya salah satunya dapat membuat media pembelajaran interaktif (Laili et al., 2023).

Dengan adanya multimedia interaktif yang memungkinkan guru dapat berinteraksi secara aktif dengan adanya materi yang di pelajari melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan. Daripada itu multimedia interaktif juga bisa menjadikan siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan seperti bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksperimen dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila (Jafnihirda, 2022).

Multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki fleksibilitas dengan memberikan kesempatan agar dapat menggabungkan elemen-elemen interaktif yang beragam guna untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi nilai-nilai Pancasila (Harefa et al.2023).

SDIT An Najah yang berada di kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten. Saat ini SDIT An Najah yang memiliki Akreditasi A dengan memiliki 16 ruang kelas yang keseluruhan peserta didik berjumlah 690 siswa. Memiliki sarana prasarana LCD sebagai alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, terdapat guru yang berjumlah 41 guru. Sarana prasarana yang terdapat di SDIT An Najah Jatinom adalah LCD dan *sound system*.

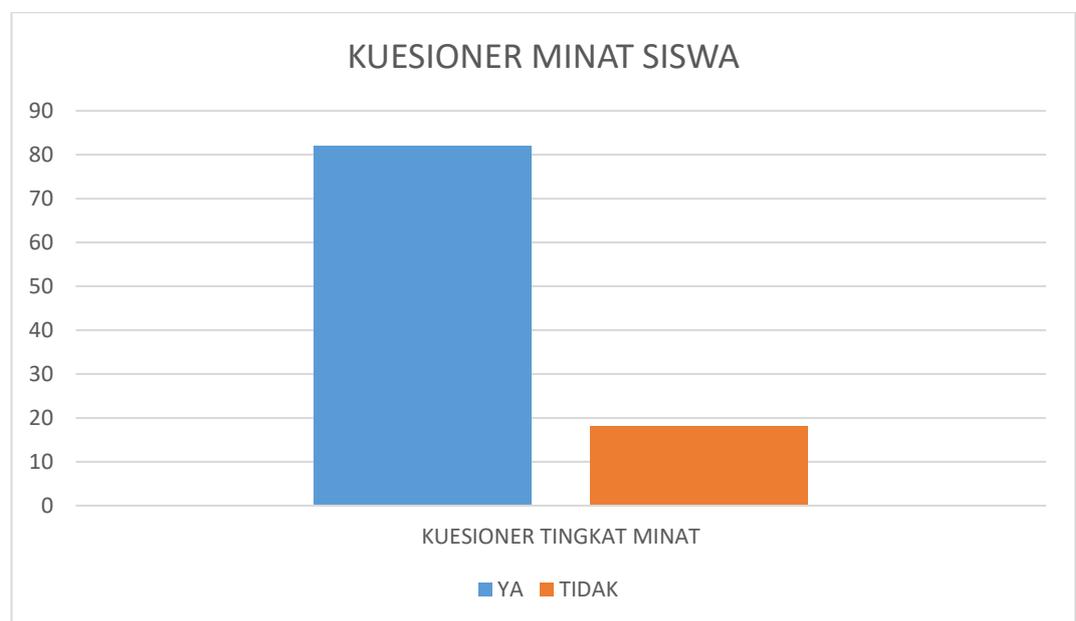
Sehubung dengan perancangan multimedia pada bidang pendidikan khususnya materi pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan mengenai pancasila sebagai nilai kehidupan supaya siswa dapat mengukur dan memahami materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, yang di kemas menjadi media interaktif. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik dapat mengukur rasa ingin tahu dan pemahaman siswa. Dengan begitu siswa dapat lebih terbantu dalam memahami materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Hasil dari wawancara dengan ibu Umi Malikhah selaku guru ppkn kelas 4 SDIT An najah dengan data murid kelas 4 sejumlah 26 siswa. Ibu Umi Mulikhah juga menyampaikan proses pembelajaran yang masih bersifat konvesional dengan keterbatasan materi dalam yang di sampaikan sehingga pengetahuan siswa terbatas pada pengalaman belajarnya.

Oleh karena itu muncul inisiatif dari penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang berisi tentang materi, gambar dan kuis terdapat hasil nilai untuk proses perhitungan data menggunakan angket kuesioner untuk mengukur minat siswa pada pembelajaran dengan menggunakan skala likert. Media ini membuat penjelasan pada materi khususnya Pancasila sebagai nilai kehidupan dengan menggunakan kurikulum merdeka, di harapkan media interaktif ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Media pembelajaran interaktif ini juga di lengkapi materi dan kuis didalamnya terdapat ilustrasi gambar di sertai penjelasan pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan serta kuis yang dapat mengukur siswa dalam belajar. Kelebihan media pembelajaran interaktif yang akan dilalukan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dalam teknologi di era digital. Media pembelajaran

ini juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, hal ini dapat meningkatkan minat siswa dengan pembelajaran materi.

Dengan rata-rata pada nilai peserta didik tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sejumlah 64,6 dengan total 26 siswa pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Dengan dibuatnya multimedia pembelajaran interaktif dengan begitu siswa bisa dapat terbantu dalam mempelajari dan dapat mengukur minat siswa dalam mempelajari materi Pancasila sebagai nilai kehidupan pada kelas IV SDIT An Najah.

Berdasarkan perhitungan kuesioner untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap pembuatan media pembelajaran pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV SDIT An Najah menurut gambar 1.1



Gambar 1. 1 Hasil Data Kuesioner Tingkat Minat

Sehingga Penulis membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan judul “Rancang bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Pancasila Sebagai Nilai

Kehidupan Pada Materi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang di harapkan rancangan media interaktif yang di buat berguna untuk menambah minat belajar dan motivasi siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

- a. Bagaimana membangun multimedia pembelajaran interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan pada siswa kelas IV SDIT An Najah Jatinom?
- b. Bagaimana tingkat minat belajar siswa terhadap media pembelajaran materi Pancasila sebagai nilai kehidupan yang dibuat untuk kelas IV SDIT An Najah Jatinom?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang penulis ambil sebagai berikut:

- a. Pada media pembelajaran interaktif yang akan peneliti buat terdapat fitur *background*, kuis dan isi materi Pancasila sebagai nilai kehidupan.
- b. Fitur pada media hanya meliputi Tampilan Utama, Tampilan menu, Tampilan pengenalan Pancasila, Tampilan nilai-nilai Pancasila, tampilan kuis untuk siswa kelas IV SDIT An Najah.
- c. Mengetahui tingkat minat siswa hanya menggunakan kuesioner
- d. Perhitungan angket kuesioner bagi ahli media, ahli materi dan siswa menggunakan skala likert.

- e. *Output* multimedia pembelajaran interaktif pancasila sebagai nilai kehidupan berupa aplikasi desktop (.exe).

1.4. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan di atas, diharapkan dengan adanya penelitian ini pembaca akan:

- a. Merancangan multimedia pembelajaran interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan pada materi kelas IV SDIT An Najah Jatinom.
- b. Mengetahui minat siswa pada pembelajaran multimedia interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan pada materi kelas 4 SDIT An Najah Jatinom.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, manfaat perancangan multimedia pembelajaran interaktif Pancasila bagi siswa sekolah dasar sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
 - 1. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu (S1) Jurusan Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.
 - 2. Menambah wawasan penulis mengenai pentingnya nilai-nilai Pancasila bagi siswa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- b. Bagi pengguna
 - 1. Memudahkan pengguna dalam mempelajari materi Pancasila sebagai nilai kehidupan.

2. Sebagai sarana untuk pembelajaran Pancasila sebagai nilai kehidupan pada materi siswa kelas IV.
 3. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat mengukur pemahaman siswa kelas IV.
- c. Bagi Perguruan Tinggi

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain dalam penyusunan laporan skripsi dan menjadi referensi di STMIK AMIKOM Surakarta.