

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang sekolah termasuk sekolah dasar karena didalam mata pelajaran pendidikan pancasila diajarkan nilai-nilai yang dapat membentuk moral bagi setiap individu dan juga dapat membentuk sikap peserta didik semenjak dini agar mempunyai nilai-nilai sikap dan kepribadian yang sesuai dengan nilai yang terkandung dalam sila pancasila. Pembelajaran pendidikan pancasila sendiri telah dimulai sejak kelas 1 di tingkat sekolah dasar pada pembelajaran ini materi yang dipaparkan adalah mengenai bunyi, lambang dan pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila adalah dasar negara yang terdiri dari lima alinea yaitu (1) Ketuhanan yang maha esa (2) Kemanusiaan yang adil dan beradab (3) Persatuan Indonesia (4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan (5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Menurut Chorika (2023) menyatakan bahwa Pancasila mempunyai nilai yang begitu penting bagi kehidupan dan sikap masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila digunakan sebagai arah dan tujuan oleh bangsa Indonesia dalam bersikap yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalamnya.

Demi memenuhi pembelajaran pendidikan pancasila yang nyaman dan menarik bagi peserta didik perlu memperhatikan penyusunan perangkat-perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar, baik itu rancangan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran serta sarana dan

prasarana yang dibutuhkan, agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuannya maka salah satunya guru dapat memanfaatkan teknologi karena pada saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat dan perkembangan teknologi juga dapat menambah informasi bagi peserta didik, maka dari itu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran sangatlah tepat, salah satunya dalam membuat sebuah media pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat peserta didik dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pendidik yang dijadikan sebagai penyampaian materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efisien. Dalam menentukan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan belajar anak dan materi yang akan disampaikan. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah membuat pengalaman belajar yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam setiap proses kegiatan belajar. Selain itu menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran dapat memuat beberapa elemen seperti gambar, audio, video dan lain sebagainya sehingga hal ini dapat memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik maka dalam hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada saat observasi dan wawancara di SDN 3 Kucur Malang di kelas 1 telah ditemukan bahwasanya peserta didik memiliki kesulitan dalam

pembelajaran pendidikan pancasila, peserta didik tidak memahami dan mengenali pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu penyebabnya adalah peserta didik kelas 1 yang berusia 6-7 tahun ini memiliki kesulitan ketika diajak bernalar yakni dalam materi pengamalan sila pancasila peserta didik tidak dapat menyebutkan apa saja pengamalan sila pancasila yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat pembelajaran telah dipaparkan mengenai contoh perilaku pengamalan sila pancasila namun peserta didik tetap tidak memahaminya, hal ini dapat diketahui ketika pada saat awal kegiatan pembelajaran hingga evaluasi.

Dari permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan sebuah contoh yang dapat dijadikan gambaran mengenai perilaku yang mencerminkan pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada saat pembelajaran sendiri dapat diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan terbatas yakni hanya melalui buku cetak. Saat wawancara dengan guru kelas 1 beliau mengungkapkan bahwa belum ada media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan dalam materi pengamalan sila pancasila, maka dari itu pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan.

Pada uraian permasalahan diatas maka solusi yang dapat digunakan dalam menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi pengamalan sila pancasila adalah dengan menerapkan sebuah media pembelajaran. Di era digital saat ini teknologi dapat dimanfaatkan dalam merancang sebuah media pembelajaran. Salah satunya dengan merancang multimedia interaktif karena di kelas 1 SDN 3 Kukur sendiri belum pernah menggunakan multimedia

interaktif pada saat pembelajaran. Sedangkan dapat diketahui bahwa peserta didik kurang memahami materi dan media yang digunakan hanya melalui buku cetak saja sebagai contoh pengamalan sila pancasila sehingga peserta didik masih kurang memahami materi tersebut.

Pada perancangan multimedia interaktif ini dapat menggunakan aplikasi Microsoft powerpoint adalah salah satu *software* yang dapat digunakan dalam mengembangkan media interaktif. Menurut Gunawan et al. (2022) Media pembelajaran dapat dinyatakan interaktif jika peserta didik bukan hanya melihat dan mendengar namun secara nyata berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran itu, dengan begitu peserta didik telah diajak dalam penggunaan media pembelajaran. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang dapat membuat peserta didik ikut berinteraksi dalam penggunaannya, oleh karena itu dalam merancang powerpoint interaktif ini akan dikembangkan menjadi *game* edukasi, dengan adanya *game* edukasi peserta didik akan merasakan belajar sambil bermain sehingga tidak merasa bosan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu peserta didik sekolah dasar memiliki minat pada gambar animasi sehingga penerapan media interaktif dengan menggunakan powerpoint berbasis *game* edukasi akan diminati peserta didik.

Saat ini teknologi telah berkembang dengan pesat, banyak peserta didik yang sudah dapat mengoperasikan alat-alat digital seperti smartphone, televisi, tablet dan lain sebagainya, kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Seperti yang telah dipaparkan oleh Dwiqi Gede et al. (2020) yang menyatakan bahwa pada era

digital teknologi bisa digunakan dengan maksimal untuk menunjang proses Pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik dalam menyusun dan menyampaikan informasi kepada peserta didik.. Salah satunya dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang bisa membangkitkan minat belajar, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan berpengaruh secara psikologis bagi anak. Oleh karena itu salah satu cara dalam menciptakan sebuah media pembelajaran adalah dengan memperhatikan keunikan dan kegunaan dari media itu sendiri hal ini agar peserta didik menjadi tertarik sehingga minat belajar mereka akan bertambah.

Pada era digital saat ini dapat digunakan untuk menyusun sebuah perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan multimedia. Multimedia adalah komputer untuk menampilkan dan memadukan beberapa elemen seperti teks, suara, gambar, animasi hingga video dimana penggunaanya dapat melakukan interaksi dengan komputer bahkan berkarya. Salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah powerpoint, powerpoint dapat memuat beberapa elemen seperti teks, gambar, video maupun audio yang dapat memberikan respon kepada penggunaanya. Oleh karena itu powerpoint juga dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran karena pada saat ini peserta didik lebih tertarik pada suatu gambar animasi maupun video sehingga ketertarikan tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dan tercapainya kegiatan pembelajaran yang dapat dipahami.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Octaviani (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa penggunaan media tersebut pada saat pembelajaran sangat diminati peserta didik sehingga pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dari kegiatan pembelajaran sebelumnya. Penelitian sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Sholihah et al. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Powerpoint Materi Siklus MakhluK Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa penerapan media game powerpoint interaktif mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dan melalui media tersebut peserta didik menjadi termotivasi untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah di uraikan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif dapat mengoptimalkan semangat dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi aktif dan membantu pemahaman peserta didik pada suatu materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menyusun sebuah media pembelajaran berupa powerpoint interaktif yang dikembangkan dengan menambahkan *game* edukasi agar dapat menambah keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi ini didalamnya memiliki gambar animasi, teks, audio dan dapat memberikan respon atau *feedback* kepada penggunanya. Jadi berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti menggunakan penelitian pengembangan yang

berjudul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas. Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana pengembangan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila kelas 1 sekolah dasar?”

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yakni mengenai mendeskripsikan proses pengembangan media powerpoint interaktif pada materi pengamalan sila Pancasila kelas 1 sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam pengembangan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila kelas 1 sekolah dasar akan dikembangkan dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Konten

- a. Capaian pembelajaran yakni: Peserta didik mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Materi pembelajaran: Pengamalan sila pancasila
- c. Tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut: Peserta didik dapat memahami pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

d. Indikator tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mampu mengenali lambang-lambang sila Pancasila
2. Peserta didik mampu menentukan contoh pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

2. Konstruk

Tampilan powerpoint interaktif berbasis game edukasi ini yakni bagian pertama tampilan media ini terdapat gambar animasi dan ada beberapa pilihan menu. yakni petunjuk penggunaan media, menu belajar dan menu bermain pada menu belajar terdapat sebuah materi yakni mengenai bunyi sila Pancasila beserta gambar lambang-lambang sila Pancasila dalam bentuk animasi. Kemudian terdapat juga materi berupa contoh-contoh perbuatan mengamalkan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Adapula menu bermain pada menu ini terdapat beberapa permainan seperti mengelompokkan dan memilih, di menu ini nanti akan disediakan berupa gambar animasi yang bercerita mengenai perbuatan yang mengandung pengamalan sila Pancasila untuk dicocokkan pada lambang sila Pancasila yang sesuai dengan gambar animasi yang disajikan.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat dari penelitian dan pengembangan media powerpoint interaktif berbasis game edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila kelas 1 sekolah

dasar adalah sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai referensi pengetahuan terkait proses dan cara mengembangkan sebuah media atau perangkat pembelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik: Manfaat media power point interaktif berbasis game edukasi bagi peserta didik adalah dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pengamalan sila Pancasila dan juga meningkatkan semangat belajar.
- b. Bagi Guru: Manfaat media powerpoint interaktif berbasis game edukasi bagi Guru yaitu dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pengamalan sila Pancasila di kelas 1 pada kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila.
- c. Bagi Peneliti: Pengembangan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi dapat menambah pengetahuan bagi calon pendidik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Untuk menunjang penelitian yang dilakukan diperlukan asumsi dan keterbatasan penelitian guna merampungkan permasalahan yang diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Terdapat asumsi dan keterbatasan penelitian antara lain yakni:

1. Asumsi

1. SDN 3 Kucur sudah menerapkan kurikulum merdeka.
2. Peserta didik sudah menghafal bunyi lima sila pancasila.

3. Di kelas 1 SDN 3 Kucur sudah terdapat sarana seperti LCD atau proyektor untuk menunjang penerapan media pembelajaran tersebut.
2. Keterbatasan
 1. Hanya dapat digunakan di kelas 1 sekolah dasar pada pembelajaran pendidikan pancasila
 2. Hanya dapat digunakan pada materi pengamalan sila pancasila pada semester 1
 3. Uji coba produk hanya di SDN 3 Kucur Malang

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan
Pengembangan adalah suatu usaha dalam membuat produk yang akan di kembangkan atau memodifikasi produk yang sudah ada sebelumnya.
2. Media
Media adalah sebuah alat pendukung yang dimanfaatkan pada pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran.
3. Powerpoint interaktif
Powerpoint interaktif adalah sebuah produk digital yang disusun secara sistematis dimana didalamnya mengandung beberapa unsur seperti teks, audio, video dan gambar.
4. *Game* edukasi
Game edukasi adalah sebuah metode yang dirancang dengan menggunakan *game* yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

5. Pengamalan Sila

Pengamalan sila adalah suatu penerapan perbuatan yang mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila

6. Pancasila

Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang dijadikan sebagai pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia.

