

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebangsaan pada siswa. Dalam kurikulum merdeka pada sekolah dasar, pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar memiliki pemahaman mendalam tentang penerapan norma serta dapat menerapkannya. Namun proses pembelajaran pendidikan Pancasila masih terdapat kendala dalam penyediaan serta penggunaan media ajar dan konsep-konsep yang diajarkan masih terbilang abstrak yang mana hal ini menyulitkan siswa untuk memahami dan menginternalisasikan penerapan norma guna membentuk karakter siswa sekolah dasar.

Pendidikan karakter penting dilakukan untuk pembentukan kepribadian generasi muda dalam berinteraksi sosial, baik dalam lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah, karakter setiap siswa dapat terbentuk dengan pemahaman nilai sosial dan norma yang berlaku. Karakter adalah sifat yang melekat pada setiap individu, menjadi faktor utama yang memengaruhi perilaku dan tindakan mereka. Karakter dipengaruhi oleh berbagai situasi, kondisi, serta perasaan yang ada dalam hati seseorang. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus ditanamkan dan dikembangkan sejak usia dini (Slamet et al., 2024).

Pada kurikulum merdeka pendidikan karakter diintegrasikan dalam konsep yang lebih komprehensif yang disebut profil pelajar Pancasila, profil

pelajar Pancasila berfungsi sebagai panduan dalam pembentukan karakter siswa. Menurut Nuril Lubaba & Alfiansyah (2022) Kurikulum Merdeka merupakan sebuah sistem pendidikan yang fokus pada pengembangan profil siswa. Tujuannya adalah untuk membentuk karakter dan meningkatkan kompetensi mereka sesuai dengan potensi serta kebutuhan masing-masing. Menurut Kemendikbud Ristek 2021, profil pelajar merupakan tujuan utama bagi para pengembang pendidikan. Sesuai dengan visi dan misi Kemendikbud Ristek No.22 Tahun 2020, Pendidikan Pancasila adalah upaya untuk membentuk siswa yang tidak hanya memiliki kompetensi global, tetapi juga mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Rusnaini et al., 2021).

Menurut data observasi di SDN Junrejo 01 kota Batu pada tanggal 30 Oktober 2024, di dapatkan informasi bahwa di SDN Junrejo 01 kota Batu sudah terdapat jaringan internet yang dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis teknologi, akan tetapi jaringan internet masih sulit untuk digunakan dikelas V. Selain itu siswa bisa menggunakan lab komputer untuk kegiatan berbasis teknologi karena di lab komputer terdapat jaringan internet dan sarana yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Siswa kelas V juga sering menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran pendidikan Pancasila guru hanya menerapkan metode ceramah sebagai strategi dalam proses pembelajaran dan pada pembelajaran pendidikan Pancasila tidak ada penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar, guru juga tidak menggunakan fasilitas sekolah dengan baik seperti proyektor dan lab

komputer. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan pengembangan media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa mengakibatkan pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Mengacu pada informasi yang diperoleh melalui wawancara pada tanggal 30 Oktober 2024 ada sekitar 9 siswa dikelas 5A yang masih kesulitan dalam menyebutkan contoh penerapan norma dan 16 siswa masih belum mampu memahami materi penerapan norma dengan baik, siswa masih sulit untuk menerapkan norma dalam aktivitas sehari-hari dengan benar, salah satu contohnya yaitu siswa masih bingung dalam menentukan bersikap saat bertemu dengan teman yang berbeda agama dengannya. Siswa masih cenderung sulit membedakan macam-macam penerapan norma. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang memperlihatkan objek secara nyata yang membantu siswa berinteraksi langsung dengan menampilkan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami contoh konkret penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar dan membantu siswa memahami materi mengenai penerapan norma dengan lebih mudah dan mendalam.

Dalam upaya membantu permasalahan siswa pada materi penerapan norma, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mempermudah pemahaman akan tetapi juga dapat menarik minat siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi penerapan norma. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar

mengajar, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta memudahkan siswa memahami konsep yang di sampaikan oleh guru. Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan di berbagai bidang menjadi suatu keharusan. Salah satu bentuk pemanfaatan dari teknologi yaitu adanya pengembangan aplikasi *Augmented Reality* (AR), oleh karena itu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut maka diputuskan untuk dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang nantinya dapat digunakan siswa dan guru.

Augmented Reality (AR) adalah inovasi yang berpotensi besar guna menambah kualitas pembelajaran di sekolah. *Augmented Reality* (AR) merupakan penggabungan teknik objek digital ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi yang akan memvisualisasikan objek-objek secara nyata (Cahyaningsih, 2020). Teknologi ini dapat menggabungkan objek digital dengan lingkungan dunia nyata melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*. *Augmented Reality* (AR) bekerja dengan memanfaatkan kamera dan perangkat sensor untuk mendeteksi objek nyata yang kemudian akan menampilkan objek atau informasi digital yang relevan melalui layar. Dalam dunia pendidikan, *Augmented Reality* (AR) berkontribusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Leoni Indahsari & Sumirat, n.d.) Teknologi ini dapat memfasilitasi visualisasi konsep abstrak pada materi pendidikan Pancasila yang sulit dipahami oleh siswa, sehingga materi Pendidikan Pancasila dapat disampaikan dengan lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran Pancasila diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi penerapan norma serta dapat menerapkan norma yang diajarkan secara lebih efektif. Selain itu, aplikasi *Augmented Reality* (AR) dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang disajikan secara visual, pengembangan media berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V penting dilakukan untuk menggali potensi teknologi guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih baik.

Terdapat hasil penelitian dari Wibowo et al. (2022) pada media berbasis *Augmented Reality* sangat valid atau layak diimplementasikan pada proses pembelajaran dikelas. Kualitas media yang dikembangkan mendapatkan presentase skor 84,54% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5%. Sehingga, rerata presentase skor dari validasi ahli media dan materi sebesar 85,52% sehingga media sangat valid. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu dilakukan penelitian terkait implementasi penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan dari dua penelitian tersebut yaitu fokus materi, pada penelitian terdahulu fokus materi yang diteliti yaitu penggolongan hewan sehingga konteks dan tujuan pembelajaran yang diusung berbeda, selain itu pada penelitian terdahulu hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sedangkan pada penelitian ini

memfokuskan pada pengembangan media kartu norma berbasis *Augmented Reality*.

Penelitian lain yang sejenis juga dilakukan oleh Lifa Farida Panduwinata, et al., (2021). Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi tata cara penyimpanan arsip dapat dikatakan berhasil. Hal ini sesuai dengan yang diharapkan yaitu dapat mengasah pengetahuan siswa dalam memahami tata cara penyimpanan arsip sehingga lebih mudah dalam penyampaian materi tata cara penyimpanan arsip. Persamaan dari kedua penelitian yaitu sama-sama mengimplementasikan dan mengembangkan media berbasis teknologi *augmented reality*. Sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran kartu norma berbasis AR sedangkan penelitian terdahulu memfokuskan pada pengembangan media ajar berbasis AR untuk materi prosedur penyimpanan arsip

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dirancang khusus untuk menyajikan materi norma dalam pendidikan Pancasila. Media ini dirancang sebagai solusi untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya menerapkan norma. Dengan pendekatan yang inovatif, diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan dampak positif pada pembelajaran di kelas, tetapi juga membantu siswa untuk menerapkan nilai-nilai norma dalam berbagai aspek kehidupannya dan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran konsep-konsep abstrak dan meningkatkan kualitas pendidikan karakter yang ditanamkan melalui Pendidikan Pancasila.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu penerapan norma berbasis *Augmented Reality* pada pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Junrejo 01 kota Batu?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran kartu penerapan norma berbasis *augmented reality* pada pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Junrejo 01 Kota Batu

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Konten (Isi)

- a. Kartu norma berisi ilustrasi penerapan norma
- b. Aplikasi berisi konten *Augmented Reality* yang terdiri dari terdapat tiga tombol utama, yang pertama tombol penjelasan materi macam-macam norma, tombol ke dua yaitu kamera *Augmenter Reality*, dan yang terakhir tombol *quiz*
- c. *Barcode* pada kartu norma
- d. Pada aplikasi terdapat audio penjelasan penerapan norma secara sederhana dan *quiz* terkait materi penerapan norma.
- e. Objek 3D yang akan muncul saat *barcode* di *scan* menggunakan aplikasi
- f. Buku pedoman dalam bentuk cetak berisi materi penjelasan dari kartu norma
- g. Mata pelajaran yang di ambil yaitu pendidikan Pancasila kelas V

Materi :

Penerapan norma dalam kehidupan

Capaian pembelajaran :

Peserta didik mampu menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis penerapan norma sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

Tujuan pembelajaran :

Peserta didik mampu **memahami** dan mengenali bentuk-bentuk norma dalam kehidupan (C2)

Indikator pencapaian tujuan pembelajaran :

- Siswa mampu **mengidentifikasi** norma sebagai anggota keluarga (C1)
- Siswa mampu **mengidentifikasi** norma sebagai warga sekolah (C1)
- Siswa mampu **membedakan** penerapan norma (C2)
- Siswa mampu **menerapkan** norma (C3)
- Siswa mampu **menganalisis** jenis-jenis norma (C4)
- Siswa mampu **mempraktikkan** penerapan norma (P3)

2. Konstruk (Tampilan)

- a. Kartu norma dibuat dengan gambar depan belakang.
- b. Pada kartu norma menggunakan *font genty sans*
- c. Ukuran *font* 24 untuk kartu norma
- d. Dalam buku pedoman, jenis *font* yang digunakan adalah *Biski* dengan ukuran 18.
- e. Menggunakan kertas hvs dan *art paper*

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan di SDN Junrejo 01 Kota Batu, diketahui bahwa faktor penyebab permasalahan itu terjadi karena tidak adanya penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan Pancasila yang dianggap abstrak dan penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dikembangkan dalam rangka menciptakan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi *augmented reality*. Teknologi *augmented reality* sendiri merupakan inovasi signifikan yang berperan dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis AR menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga materi pelajaran terutama dalam materi penerapan norma, menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan. Manfaat dari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat untuk guru

Bagi para guru, penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat mempermudah penyampaian materi yang bersifat abstrak. Guru juga dapat meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat untuk sekolah

Media yang dikembangkan akan menjadi media tambahan bagi sekolah.

3. Manfaat untuk siswa

Penelitian dan pengembangan ini dapat membantu siswa memahami penerapan norma secara lebih interaktif dan mudah dipahami. Melalui media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini diharapkan siswa dapat memahami materi penerapan norma dengan baik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini mencakup sebagai berikut:

1. Asumsi dalam penelitian & pengembangan

- a. Kesiapan Teknologi di Sekolah di mana dapat diasumsikan bahwa teknologi di sekolah SDN Junrejo 01 kota Batu menyediakan fasilitas teknologi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.
- b. Kesiapan guru dalam hal ini mampu memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- c. Siswa dianggap telah memiliki keterampilan membaca yang cukup untuk memahami instruksi serta konten yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

2. Keterbatasan penelitian & pengembangan

- a. Pengembangan media kartu norma berbasis *Augmented Reality* hanya fokus pada materi penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari sehingga aplikasi *Augmented Reality* yang sudah dikembangkan

memiliki cakupan konten yang terbatas sehingga media pembelajaran tersebut tidak bisa digunakan dalam pembelajaran selain Pancasila.

- b. Lingkup penelitian yang terbatas, penelitian hanya akan diimplementasikan di kelas V SDN Junrejo kota 01 Batu sehingga hasil dari pengembangan media mungkin tidak sepenuhnya dapat digunakan pada kelas lain.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam judul penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran yaitu alat penunjang proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai.
2. Kartu norma merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang memiliki ilustrasi penerapan norma dan kode qr yang dapat discan untuk nantinya akan menampilkan gambar 3D.
3. Teknologi *Augmented Reality* merupakan sebuah inovasi yang menggabungkan elemen digital dengan lingkungan nyata secara *real-time*. Dalam penelitian ini, teknologi tersebut digunakan untuk menambahkan elemen visual interaktif, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan objek 3D yang berkaitan dengan penerapan norma. Seluruh proses ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler, seperti *smartphone*.
4. Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini mencakup materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan kepada siswa kelas V terkait pengenalan dan

pemahaman norma dalam kehidupan sehari-hari, seperti norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, norma hukum dan penerapannya.

