

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Pendidikan bisa dianggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku terutama perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan masyarakat. Pendidikan sebagai sebuah kegiatan dan proses aktivitas yang disengaja merupakan gejala masyarakat ketika sudah mulai disadari pentingnya upaya untuk membentuk, mengarahkan, dan mengatur manusia sebagaimana dicita-citakan masyarakat (Hazizah Isnaini, 2023). Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup (Lutfiyyah Azzahra, 2023). Pendidikan juga digunakan sebagai pengembangan serta memelihara kepribadian yang sejalan dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya sekitar. Salah satu bagian penting dari suatu sistem pendidikan itu sendiri adalah adanya kurikulum Pendidikan.

Kurikulum diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah proses pendidikan. Kurikulum di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dari tahun 1947 hingga kurikulum merdeka, yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan kemajuan zaman. Sepanjang periode tersebut, kurikulum Indonesia telah diperbarui sebanyak 11 kali, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013, dan yang terakhir adalah kurikulum merdeka yang masih diterapkan hingga kini (Ahmad Dhomiri et al., 2023). Pada saat ini hadirnya sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Pada kurikulum

merdeka ini, desain pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stress dan tekanan serta menunjukkan bakat alaminya (Rahayu et al., 2022). Dalam penerapan Kurikulum Merdeka ini terdapat perubahan dalam mata pelajaran salah satunya adalah PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Mata pelajaran PPKn setelah diterapkannya Kurikulum Merdeka berubah menjadi PP (Pendidikan Pancasila).

Pendidikan Pancasila melalui Kurikulum Merdeka mengedepankan proses belajar yang menyenangkan dan relevan sehingga siswa mampu memahami cara mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama dari Pendidikan Pancasila ini adalah untuk mewujudkan nilai-nilai dan akhlak setiap warga negara dalam Pancasila, nilai dan norma Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan komitmen Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen pada persatuan Republik Indonesia (Zulfikar & Dewi, 2021). Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran pokok di Sekolah Dasar, dalam mengerjakannya harus memperhatikan lingkungan dimana mata pelajaran Pendidikan Pancasila tersebut di berikan. Pendidikan Pancasila mengajarkan berbagai macam materi seperti materi Pancasila dan simbol-simbol Pancasila. Pancasila yang mempersatukan bangsa Indonesia, sehingga dari tiap-tiap makna simbol-simbol sila Pancasila tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Sulisti, 2023).

Seiring dengan kondisi zaman semakin maju. Setiap orang tua menginginkan anaknya tumbuh dan berkembang dengan baik, dan berusaha untuk meningkatkan kemampuan. Salah satunya mengupayakan peserta didik mampu mengenal simbol dan sila-sila Pancasila demi untuk memperkaya pengetahuan tentang kenegaraan dan pancasila (Hasanah, Iswatul, Mustafa, 2023). Pada

perkembangan zaman ini teknologi memiliki kemajuan yang pesat dan global. Kemajuan ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik dalam bidang politik, ekonomi, kebudayaan, bahkan pendidikan. Pengaruh kemajuan teknologi ini tentu tidak luput dari kemajuan ilmu pengetahuan (Fitri et al., 2022). Perkembangan zaman pada saat ini khususnya dalam dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat cepat karena dihadapkan dengan kebaruan di bidang teknologi dan memegang peranan penting dalam pelatihan dan pendidikan (Aprilia et al., 2024). Pemilihan teknologi yang tepat dalam pendidikan dapat menghasilkan berbagai alternatif dalam pembentukan fasilitas dalam proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukannya proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang mampu bekerja secara lebih efektif dan efisien (Syaila Marlia Rizaldi, 2024).

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal (Ikhsani et al., 2023). Pembelajaran ideal ini dibutuhkannya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian serta dapat melibatkan peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran (Syaila Marlia Rizaldi, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 November 2024 di SD Muhammadiyah 5 Kota Batu diketahui bahwa SD

Muhammadiyah 5 Kota Batu merupakan sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Fasilitas di SD Muhammadiyah 5 Batu cukup memadai yaitu tersedia LCD, Proyektor yang dapat menunjang pembelajaran. Selain itu, di sekolah juga menggunakan media konkret seperti papan penjumlahan dan media yang berasal dari alam sekitar, misalnya menggunakan media biji-bijian untuk berhitung. Di kelas 1 SD Muhammadiyah 5 Kota Batu terdapat poster Pancasila dan Sila-sila dalam Pancasila yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah kemudian memberikan soal dan tugas untuk peserta didik. Guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang digunakan oleh kurikulum merdeka. Selain itu, ditemukan bahwa guru kurang memanfaatkan teknologi selama pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dikelas bersifat monoton meskipun siswa sudah mengenal teknologi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik siswa mengalami kebosanan dan penurunan minat belajar pada pembelajaran.

Siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah 5 Batu merupakan peserta didik yang kurang aktif Mereka juga kurang antusias ketika melakukan presentasi atau menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu mereka juga kurang aktif saat melakukan kerjasama dengan kelompok. Ketika pembelajaran dilengkapi dengan bahan ajar serta diselingi dengan game interaktif mereka akan menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dan menjadi lebih memahami pembelajaran. Mereka juga senang apabila diberikan bahan ajar atau LKPD dengan tampilan yang menarik serta memanfaatkan teknologi yang belum terdapat dalam buku cetak.

Ketika diajarkan materi mengenai Pancasila dan simbol-simbol Pancasila, peserta didik kelas 1 masih belum mampu mengingat mengenai bunyi Pancasila

dan simbol-simbol Pancasila secara berurutan. Selama pembelajaran, peserta didik tidak memiliki kegiatan yang mampu membuat peserta didik berperan aktif dan menunjang materi Aku Cinta Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan peserta didik serta membuat peserta didik tidak bosan dalam penggunaan media tersebut. Salah satu media permainan yang dapat menarik dan menyenangkan peserta didik salah satunya adalah media interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru untuk berinteraksi secara langsung antara pengguna dengan perangkat saat pembelajaran. Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa fitur diantaranya, grafik, teks, audio, video dan animasi (Rihani et al., 2022). Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara (Neha et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas 1 SD Muhammadiyah 05 Batu, diketahui bahwa peserta didik kelas 1 menyukai pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti video pembelajaran. Peserta didik kelas 1 juga menyukai pembelajaran dengan menggunakan game interaktif seperti *WordWall* dan *Educaplay*. Dari persoalan di atas, proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran ialah proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik secara menarik saat proses belajar mengajar terjadi. Adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat

dipergunakan oleh guru untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan media *Articulate Storyline*.

Articulate storyline ialah sebuah software atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran. *Software Articulate Storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah storyline project yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD, .swf, dan *website* (Juhaeni et al., 2021). *Articulate storyline* merupakan *software* yang memiliki fitur hampir mirip dengan microsoft powerpoint. *Articulate storyline* dilengkapi lebih banyak fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. Slide yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik (Rianto, 2020). Adanya fitur interaktif yang dimiliki pada *Articulate Storyline* ini menjadikan tampilan sebuah konten pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton, dan dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media interaktif *Articulate Storyline* ini sangat penting untuk dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan bervariasi.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti akan mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikemas secara menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Media ini dikemas dengan disertai beberapa menu seperti menu materi, quiz, dan video pembelajaran. Media interaktif ini dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik hanya dengan menggunakan link yang diberikan oleh guru.

Kelebihan *Articulate Storyline* dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian ketika pembelajaran, menambah pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi dengan memanfaatkan fitur berupa tulisan, suara, dan video mengenai materi yang akan diajarkan. Kelebihan lainnya yang dimiliki *articulate storyline* adalah fitur desain yang mirip *Microsoft Powerpoint*, sehingga mudah digunakan bagi pemula, yang membedakan adalah adanya fitur trigger atau tombol otomatis pada *articulate storyline* yang dengan mudah diinput tanpa memasukkan kodekode yang rumit. Publikasi hasil desain yang telah dibuat dapat diubah menjadi berbasis website yang terbukti efektif mempermudah guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Santyasa, Juniantari, & Santyadiputra, 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD Muhammadiyah 5 Kota Batu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD Muhammadiyah 5 Kota Batu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD Muhammadiyah 5 Kota Batu.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa media interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi Aku Cinta Pancasila dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Konstruk Produk

- a. Aplikasi ini terdiri dari 20 halaman
- b. Pada halaman pertama terdapat Cover dan halaman untuk log in dari media interaktif dan disertai dengan tombol start
- c. Pada halaman 2 setelah tombol start diklik maka akan muncul tombol materi, video pembelajaran, dan quiz
- d. Setelah di klik materi, maka akan muncul materi mengenai pancasila dan sila-sila pancasila disertai gambar dan panah untuk memilih materi selanjutnya
- e. Pada tombol video pembelajaran akan ditayangkan media pembelajaran tentang penjelasan Pancasila dan sila-sila Pancasila
- f. Pada tombol quiz maka akan muncul quiz sesuai materi yang nantinya akan dapat tertulis salah dan benarnya
- g. Selain itu, dalam media ini terdapat pula barcode yang berisi mengenai permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik antusias dan senang dalam menggunakan media

2. Konten Produk

Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas

I. Media pembelajaran ini sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku Cinta Pancasila. Pada kegiatan ini terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Capaian Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga; mengenal para perumus Pancasila.

Tabel 1. 2 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik mampu mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam Lambang negara Garuda Pancasila	1. Melalui media interaktif berbasis Articulate Storyline peserta didik mampu mengenali gambar lambang negara Garuda Pancasila (C1)
	2. Melalui media interaktif berbasis Articulate Storyline peserta didik mampu mengenal dan mendalami pengertian Pancasila (C2)
	3. Melalui media interaktif berbasis Articulate Storyline peserta didik mampu menelaah simbol-simbol dari sila-sila Pancasila (C4)
	4. Melalui media interaktif berbasis Articulate Storyline peserta didik mampu mendesain simbol-simbol Pancasila dengan artinya (P5)

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Permasalahan yang terjadi pada SD Muhammadiyah 5 Kota Batu adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu masih banyak peserta didik yang kurang memahami simbol-simbol dan sila-sila dalam Pancasila. Masalah ini penting untuk dipecahkan karena karena menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik pada saat mengikuti pembelajaran. Maka dari itu pentingnya dikembangkan suatu produk yang dapat mengatasi masalah tersebut seperti media pembelajaran, salah satunya adalah media interaktif berbasis Articulate Storyline.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Supaya penelitian lebih fokus pada permasalahan yang akan diselesaikan melalui pengembangan media pembelajaran, maka perlu adanya asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Peserta didik memahami teknologi dengan menggunakan Laptop atau computer.
- b. Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila
- c. Peserta didik telah menempuh pendidikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila
- d. Tersedianya fasilitas teknologi sebagai bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik kelas 1

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline ini dikembangkan hanya untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar
- b. Pengembangan media interaktif ini hanya terfokus dan terbatas pada materi Aku Cinta Pancasila mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1

H. Definisi Operasional

Sebagai penegas makna istilah dalam penelitian, diperlukannya definisi operasional secara konseptual yang menggambarkan karakteristik yang akan dikembangkan. Adapun definisi operasional yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan ataupun materi dari sumber belajar yang mampu untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga proses belajar menjadi efektif dan efisien.

2. Media Interaktif

Suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

3. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline ialah sebuah software atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran yang digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis e-learning software ini dapat menghadirkan sebuah storyline project yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD, .swf, dan website.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang dikembangkan untuk memahami cara mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.