

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dapat diartikan sebagai gabungan dua kegiatan yaitu kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Kegiatan belajar adalah kegiatan yang cenderung mengarah kepada peserta didik sedangkan kegiatan mengajar adalah kegiatan yang cenderung mengarah kepada guru atau pendidik. Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Sedangkan dalam (undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Yolandasari, 2020:17 pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dari beberapa pendapat dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan peserta didik dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dalam pembelajaran akan tercapai apabila guru dapat memahami karakteristik dari peserta didik dengan mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam memanfaatkan sumber belajar (Hardini, 2018).

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Pendidikan Pancasila mengajarkan peserta didik untuk memahami ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban, kewarganegaraan, cinta tanah air serta berjiwa nasional Indonesia, dalam hal ini diharapkan peserta didik dapat merealisasikan di kehidupan sehari – hari, sehingga Pendidikan Pancasila sangat ditekankan untuk diajarkan sejak dini.

Dalam proses pembelajaran pada kurikulum merdeka saat ini khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru dituntut untuk bisa menanamkan karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, mandiri, bergotong royong, berkebhinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. Selain itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru harus dapat merencanakan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam proses belajar sehingga dapat membantu memahami konsep materi yang diberikan oleh guru dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Sehingga dengan adanya media pembelajaran akan menjadi proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan menarik perhatian peserta didik (Anashanty, 2021). Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pada era modern saat ini, perlu mengakomodir terbentuknya daya literasi digital, kreatifitas, inovasi, dan sifat kritis peserta didik, juga perlu menjadikan berbagai permasalahan sosial sebagai sumber pembelajaran PKn kontekstual (Martini, 2018).

Seiring perkembangan zaman teknologi selalu membawa perubahan dalam perkembangan kehidupan terutama di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang terus menerus berjalan dari waktu ke waktu memberikan produk media yang dapat digunakan dalam aspek pendidikan. Apapun jenis teknologi dan media yang digunakan, hal terpenting yang harus diutamakan adalah bagaimana interaksi dua arah antara peserta didik dan pendidiknya harus saling timbal balik satu sama lainnya. Pemilihan jenis teknologi yang digunakan biasanya akan disesuaikan dengan kebutuhan penyelenggara pendidikan dan pelatihan. Karena, tidak ada teknologi yang paling bagus satu sama lain, namun teknologi yang dapat menyesuaikan dan menyenangkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, sehingga dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran, oleh karena itu dalam mewujudkan proses pembelajaran yang berbasis teknologi perlu didukung oleh guru yang kreatif dan inovatif dalam memasukkan teknologi saat proses pembelajaran melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah terdiri dari kata media yang berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesa. Media pembelajaran adalah sumber belajar baik berupa manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Wibawanto, 2017). Sedangkan menurut

Asyhar (2020) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media pembelajaran dapat didesain dengan memanfaatkan teknologi ketika proses pengaplikasian media pembelajaran oleh peserta didik saat proses belajar. Dalam hal ini dibutuhkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, sehingga dapat memudahkan ketika penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV UPTD SDN Kamal 2, bahwasanya proses pembelajaran yang dilakukan di UPTD SDN Kamal 2 sangat perlu diperhatikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Peserta didik kelas IV UPTD SDN Kamal 2 dalam proses pembelajarannya menerapkan model pembelajaran FGD (*Focus Group Discussion*) atau diskusi terarah secara berkelompok, peserta didik dibentuk secara berkelompok yang beranggotakan 4 orang. Dalam proses pembelajarannya guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dalam metode ceramah ini pembelajaran lebih didominasi oleh guru, peserta didik cenderung hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga dengan metode ceramah dalam proses pembelajaran kurang mengaktifkan peserta didik yang akhirnya kondisi kelas menjadi tidak kondusif dan peserta didik masih banyak yang berbicara dengan teman kelompoknya, sehingga dalam hal ini perlu adanya media

sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Pada proses pembelajaran di kelas belum adanya media pembelajaran konkret tiga dimensi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik hanya menggunakan printout gambar dan buku sebagai media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan kurang mengadaptasikan kondisi di era globalisasi selama proses pembelajaran, dari uraian tersebut didukung oleh pernyataan Anggraeny (2020) Pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karena materi yang disampaikan menarik perhatian siswa, selain itu dalam mengaitkan materi guru hanya menulis rangkuman materi di papan tulis dan peserta didik diminta untuk mencatat dan membacanya, lalu guru hanya menjelaskan secara beruntun materi yang diajarkan, hal ini dapat mengakibatkan peserta didik jenuh dan kurang memahami materi. Dalam hal ini tujuan pembelajaran akan tidak tercapai secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta kondisi yang terjadi dapat menurunkan motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang nilainya masih dibawah rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu perlu adanya inovasi dan kreatif dari guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila, sehingga peserta didik dapat tertarik dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran, selain itu peserta didik juga bersifat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil dari beberapa point wawancara dengan guru kelas IV UPTD SDN Kamal 2, dapat disimpulkan bahwasanya peserta didik lebih membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat membantu dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena dengan adanya media pembelajaran dapat mengemas materi secara singkat dan menarik serta dapat didesain dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat aktif ketika menggunakan media pembelajaran tersebut hal ini tentunya berbeda dengan pembelajaran yang hanya menggunakan seperti printout gambar, menyampaikan materi hanya dengan menulis di papan tulis yang membuat peserta didik mudah jenuh dan monoton. Dari uraian tersebut didukung oleh pernyataan (Miftah: 2013: 98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar. Sehingga dalam hal ini akan dapat mencapai dari sebuah tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis pra penelitian berupa angket yang sudah diisi oleh peserta didik bahwasanya peserta didik lebih menyukai ketika belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret dengan desain permainan sehingga dalam belajar tidak mudah jenuh. Sejalan dengan hal ini menurut Hamalik (dalam Wahyuningtyas,2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu sebanyak 100% peserta didik mengatakan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum ada media pembelajaran konkret tiga dimensi di UPTD SDN Kamal 2, dan berdasarkan hasil angket peserta didik dari segi kepemilikan *smartphone* menunjukkan sebanyak 22 peserta didik yang memiliki *smartphone* sendiri, 4 peserta didik yang *smartphone*-nya milik orang tua, akan tetapi ketika *smartphone*-nya dibutuhkan anaknya, orang tua tidak merasa keberatan dan sangat mendukung anaknya untuk bisa belajar teknologi yang semakin canggih saat ini.

Berdasarkan kondisi di UPTD SDN Kamal 2 masih banyak guru yang melaksanakan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru kebanyakan masih menggunakan metode ceramah. Dalam hal ini guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab guru yang begitu besar dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari bahwa ia sebagai guru merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan Pendidikan dan sebagai ujung tombak

keberhasilan Pendidikan. Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Galuh Sandra Pangesti (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Disk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Semester I SD/MI”. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, penilaian ahli materi dengan rata-rata 4,92 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh *peer reviewer* 1 dengan jumlah skor 89 dan rata-rata 4,45 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh *peer reviewer* 2 dengan rata-rata 4,75 dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan respon guru IPS kelas VI dengan rata-rata 3,80 dengan kategori “Baik”. Dan respon guru IPS kelas V dengan rata-rata 4,00 dengan kategori “Baik”. Dilihat dari respon peserta didik kelas V bahwasanya 100% peserta didik merespon positif dengan nilai rata-rata 13,33. Berdasarkan penelitian tersebut terhadap media pembelajaran *smart disk* dapat dinilai layak untuk digunakan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Maria Novi Trisari (2023) dengan judul “Pengembangan Media Kotak Misteri dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, penilaian ahli media dengan presentase sebesar 87,5%. Hasil kevalidan oleh ahli materi sebesar 85% dengan kategori “Sangat Valid”. Serta respon siswa dengan presentase sebesar 97,11% dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan penelitian tersebut terhadap media pembelajaran *smart disk* dapat dinilai sangat valid dan layak untuk digunakan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Neneng Baroro (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di MI Al - Ma`arif 02 Jombang Jember”. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh penilaian ahli media sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil kevalidan oleh ahli materi sebesar 84 % dan ahli Bahasa sebesar 88 %, serta respon guru kelas V sebesar 88%. Berdasarkan penelitian tersebut terhadap media pembelajaran *Explosion Box* dapat dinilai sangat valid dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan diatas dan pra penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan kebutuhan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang didesain dengan permainan dan berbasis teknologi yakni salah satunya media pembelajaran smart box berbasis *QR Code* yang dapat membantu untuk memudahkan proses belajar dan pembelajaran lebih menarik, sehingga dalam penelitian ini akan meneliti terkait judul “ Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis *QR Code* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas IV UPTD SDN Kamal 2”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2?
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2?
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2?

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Produk *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila suatu media pembelajaran berbentuk tiga dimensi dengan materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan
2. Bentuk media *Smart Box* antara lain :
 - a. Produk berupa kubus yang keempat sisinya sama dengan ukuran panjang 50 cm lebar 50 cm yang terbuat dari triplek
 - b. Keempat sisinya bisa dibuka tutup
3. Isi media *Smart Box* antara lain :
 - a. Pada sisi 1, berisi gambar lambang negara yaitu Garuda Pancasila dan dibawah gambar garuda Pancasila terdapat teks Pancasila, lalu simbol Pancasila pada gambar Garuda Pancasila yang berada ditengah dipindahkan dengan cara

menempelkan ke bagian simbol teks pada Pancasila sesuai nomor Pancasila.

Untuk simbol Pancasila didesain menggunakan magnet

- b. Pada sisi 2, berisikan tiga tokoh yang merumuskan pancasila yang didesain dengan permainan putar lingkaran berupa angka satu sampai tiga dan *QR Code*, lalu peserta didik dapat menscan *QR Code* tersebut sesuai nomor yang ditunjukkan oleh panah pada putaran lingkaran tersebut.
- c. Pada sisi 3, berisikan lima kantong perumusan pancasila yaitu dari sila kesatu sampai sila kelima dengan disediakan beberapa gambar yang mencerminkan kegiatan perilaku pancasila, peserta didik dapat memilih dari beberapa gambar tersebut dan memasukkan ke kantong yang sesuai dengan sila pancasila.
- d. Pada sisi 4, berisikan tentang memasang dengan tepat lambang sila satu sampai lima dengan makna pancasila yang disusun secara acak

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Menggunakan modul ajar Pendidikan Pancasila kurikulum merdeka kelas IV fase B dengan tema “Pancasila sebagai Nilai Kehidupan”
2. Jumlah peserta didik yang berpartisipasi pada penelitian adalah 26 peserta didik .
3. Jumlah produk yang dibuat pada penelitian adalah satu produk.
4. Terdapat satu capaian pembelajaran (CP), dengan tiga tujuan pembelajaran (TP) diselesaikan dalam dua kali pertemuan sehingga membutuhkan dua kali pertemuan
5. Hasil belajar yang dinilai adalah penilaian kognitif

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

a. Bagi Peserta Didik

1. Memberikan pengalaman langsung bagi Peserta didik
2. Membantu mempermudah dalam memahami pembelajaran
3. Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik serta mengurangi rasa bosan terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

b. Guru

1. Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan.
2. Membantu guru untuk mengoptimalkan belajar yang baik dan meningkatkan guru lebih kreatif dalam media berikutnya

c. Peneliti

Untuk menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran *Smart Box*.

1.7 Definisi Istilah

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011: 297).

1. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar

2. Smart Box Berbasis Barcode, menurut bahasa *Smart* artinya pintar atau cerdas, sedangkan *Box* artinya kotak. Sedangkan secara istilah *Smart Box* yaitu media visual tiga dimensi yang berbentuk kotak dengan keempat sisinya memiliki ukuran yang sama yang bisa ditutup dan dibuka ketika digunakan yang mana keempat sisinya terdapat materi pembelajaran yang salah satu sisinya didesain berbasis *QR Code*