

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran, berperan dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan belajar yang menyenangkan dan visual [1].

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa sejak usia dini [2]. Namun, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, Faizah, dan Ningrum, menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini masih belum optimal. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta partisipasi aktif dalam pembelajaran [3]. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SDN Condongceatur, yaitu Ibu Marsilah, diperoleh informasi bahwa banyak siswa masih kesulitan dalam memahami dan membedakan simbol dari nilai Pancasila serta membedakan penerapan nilai-nilai Pancasila, terutama antara nilai sila kedua dan sila kelima. Selain itu, berdasarkan hasil observasi di kelas, terlihat bahwa sebagian siswa masih menunjukkan sikap kurang disiplin, kurang menghargai teman, serta kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut juga tercermin dari nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih banyak berada di sekitar batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bahkan beberapa siswa belum mencapai standar tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang memahami makna setiap sila secara mendalam. Fenomena tersebut memperlihatkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi

Pancasila agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai-nilai Pancasila secara menarik dan mudah dipahami. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi 2D berbasis *desktop* yang terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran [4]. Dengan adanya permainan yang disesuaikan dengan tema nilai-nilai Pancasila, siswa dapat belajar secara tidak langsung melalui pengalaman interaktif yang menyenangkan, karena penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran [5].

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Handayani dan Sari menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *game* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai post-test siswa dari 67,5 menjadi 86,2 setelah menggunakan Construct 2 [6]. Selain itu, pengembangan media *game* edukatif berbasis *Android* seperti *Perjalanan Si Maya* juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa sekolah dasar, penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, Widodo, dan Supardi menunjukkan bahwa media *game* edukatif *Perjalanan Si Maya* yang dikembangkan berbasis *Android* dapat berfungsi sebagai asesmen formatif yang mendorong siswa berpikir kritis sekaligus menumbuhkan minat belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan [7]. Temuan-temuan ini memperkuat dasar ilmiah bahwa pembelajaran berbasis *game* edukatif merupakan pendekatan yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik, karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran [5]. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran nilai-nilai Pancasila berbasis *game desktop* dipandang sebagai solusi yang tepat untuk membantu siswa memahami serta membedakan penerapan nilai-nilai setiap sila, terutama sila kedua dan sila kelima.

Dalam pengembangan media ini digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* karena dinilai sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan secara bertahap, mulai dari perancangan hingga implementasi [8].

Pemilihan *platform desktop* dalam pengembangan media ini didasarkan pada hasil observasi yang saya lakukan di SDN Condongcatur. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa sekolah memiliki kebijakan yang tidak memperbolehkan siswa membawa telepon genggam ke lingkungan sekolah. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa perangkat komputer lebih memungkinkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, karena dapat dioperasikan secara bersama oleh guru dan siswa. Fasilitas pembelajaran di SDN Condongcatur juga sudah memadai, karena guru selalu membawa laptop sehingga dapat dijadikan sebagai perangkat utama untuk menjalankan media, serta ketersediaan proyektor (*projector*) yang bisa menampilkan tampilan *game* edukasi yang ditayangkan kepada seluruh siswa.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi 2D berbasis *desktop* ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan dan teknologi, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital saat ini [9].

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* yang dikembangkan dari aspek tampilan, fungsionalitas, dan isi pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* dalam bentuk *game* edukasi nilai-nilai Pancasila.
2. Materi yang digunakan dalam *game* edukasi ini dibatasi pada pengenalan dan pemahaman dasar lima sila Pancasila, dengan penekanan khusus pada nilai sila kedua dan sila kelima, yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas II SD.
3. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.
4. Pengujian media hanya dilakukan melalui uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba terbatas kepada guru dan siswa kelas 2 di SDN Condongcatur, tanpa melibatkan analisis statistik inferensial.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *game* edukasi 2D interaktif yang dapat dijalankan pada perangkat komputer (*desktop/laptop*).

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* dalam bentuk *game* edukasi nilai-nilai Pancasila bagi siswa kelas II SDN Condongcatur dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar.
3. Menilai kelayakan media pembelajaran interaktif dari aspek tampilan, fungsionalitas, dan isi pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

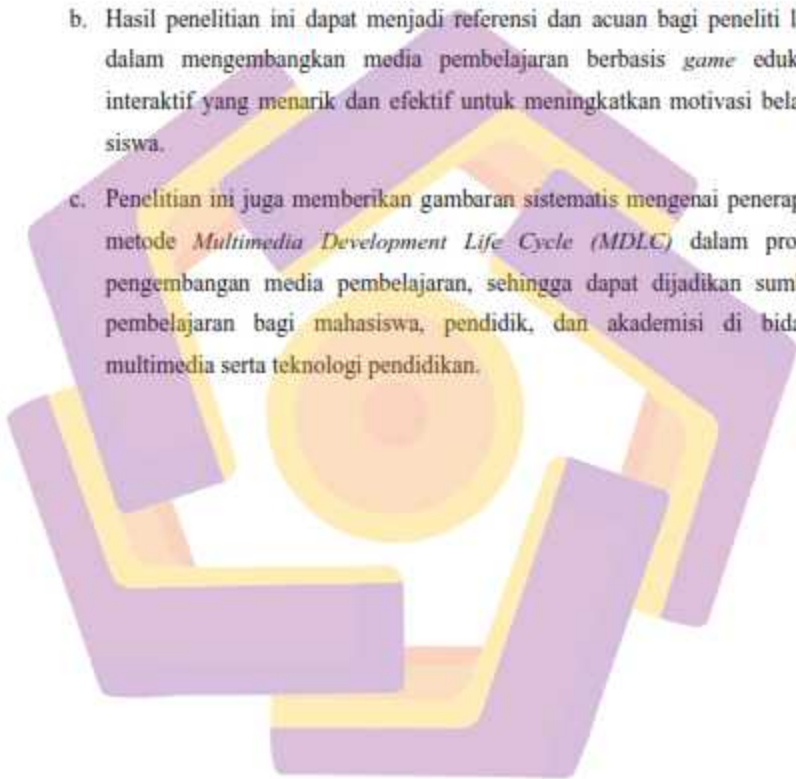
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara akademis maupun praktis, sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat untuk Objek Penelitian

- a. Bagi guru dan sekolah, media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa serta mempermudah penyampaian materi.
- b. Bagi siswa, media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui permainan edukatif, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi inovasi pembelajaran digital yang dapat diimplementasikan untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat untuk Penelitian

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang *multimedia* dan pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* untuk pendidikan karakter nilai-nilai Pancasila.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi interaktif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Penelitian ini juga memberikan gambaran sistematis mengenai penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam proses pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi mahasiswa, pendidik, dan akademisi di bidang multimedia serta teknologi pendidikan.



1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai isi penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori yang relevan dengan penelitian, penelitian terdahulu yang mendukung, kerangka berpikir, serta hipotesis penelitian (apabila ada).

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis penelitian, model pengembangan yang digunakan (*Multimedia Development Life Cycle/MDLC*), subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif, hasil validasi ahli media dan ahli materi, hasil uji coba (*alpha testing* dan *beta testing*), hasil *pretest* dan *posttest*, analisis peningkatan hasil belajar, serta pembahasan terhadap temuan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, peneliti selanjutnya, serta pengembangan media di masa mendatang