

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi di era 4.0 telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi yang kita rasakan pada zaman ini merupakan sebuah hal yang tidak dapat kita hindari. Dikarenakan teknologi terus mengalami perubahan seiring dengan majunya ilmu pengetahuan, yang dimana teknologi merupakan hasil dari pengetahuan. Majunya teknologi serta ilmu pengetahuan sangat berpengaruh terhadap media dalam pembelajaran khususnya di sekolah ataupun di berbagai lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah saat ini sudah mulai menyesuaikan terhadap berkembangnya teknologi dan informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma dalam pendidikan. Indonesia sudah masuk kedalam era Revolusi Industri 4.0. Yang dimana berkembangnya sebuah teknologi dan ilmu pengetahuan ini sudah dialami oleh hampir seluruh masyarakat dunia tidak terkecuali juga di Indonesia (Enny & Dianawaty 2019 ; Nurdyansyah, 2017).

Dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, ini bisa menjadi hal yang dapat dikolaborasikan oleh kita sebagai seorang pendidik untuk menggabungkan antara teknologi ke dalam sebuah media pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi kita dapat memperoleh sesuatu dengan cepat seperti mencari bahan ajar untuk proses pembelajaran maupun mencari media untuk pembelajaran. Teknologi bukan hal yang asing bagi kita, teknologi sudah ada sejak tahun 80-an. Dan di abad 21 ini disebut dengan era digital, yang mana pada era ini teknologi merupakan kebutuhan mendasar bagi orang dewasa maupun anak-anak. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan teknologi sangat dibutuhkan, karena teknologi dapat menarik minat dan juga memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan teknologi siswa dapat berinovasi dan juga memiliki keterampilan dalam kegiatan pembelajaran.

Paradigma dari pendidikan saat ini yakni bagaimana menciptakan generasi bangsa yang paham akan ilmu yang diajarkan. Bukan hanya pandai dalam mengingat, Akan tetapi siswa dituntut untuk menggunakan teknologi dan juga

memahami isi penyampaian dalam proses pembelajaran. Pendidikan Indonesia yang pada saat ini masih berpegang pada buku teks, sudah mulai tergantikan oleh produk digital di dalam pembelajaran seperti *e-modul*, *e-book* dll (Akbar, & Noviani 2019 ; Adawiyah, 2022 ; Effendi & Wahidy, 2019).

Menurunnya ketertarikan siswa terhadap membaca dan juga penggunaan gawai yang marak digunakan oleh anak-anak di sekolah dasar. Ini merupakan hal yang bisa kita manfaatkan sebagai seorang pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Sebagai seorang pendidik kita harus mampu dituntut untuk kreatif dan juga inovatif di dalam sebuah pembelajaran, agar penyampaian maupun ketertarikan anak terhadap materi yang disampaikan akan meningkat (Switri, 2022 ; Puspitaningrum, 2017).

Pembelajaran untuk generasi milenial, khususnya di sekolah dasar sangat berkaitan erat dengan perkembangan teknologi, dikarenakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi sudah mulai banyak di gunakan di beberapa sekolah. Yang dimana di dalam sebuah pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif, kreatif, dan juga menyenangkan yang diintegrasikan dalam karakteristik pembelajaran di abad 21 untuk generasi alpha dan z. Di samping pencapaian 4C (*critical, creative, communication, and collaboration*) yakni berfikir kritis, kreatif, komunikasi, dan berkolaborasi ke dalam sebuah pembelajaran untuk mengikuti perkembangan pada abad 21 ini (Aini, 2019 ; Asmaroini, 2017 ; Natal, Murdijanti & Rumiati 2022).

Kurangnya implementasi nilai-nilai Pancasila pada anak semakin hari makin marak terjadi. Menurunnya nilai moral bangsa menjadi realita nyata dan menjadi suguhan di setiap harinya. Siswa di Sekolah Dasar pun ikut menjadi subjek dalam penurunan nilai-nilai Pancasila. Di bulan Januari hingga April 2019 tercatat ada 37 kasus yang diadukan kepada KPAI. Yang menjadi dominasi dalam pengaduan tersebut yakni kasus perundungan dan juga kekerasan. Presentase tertinggi mencapai 25 kasus atau 67% dari jumlah keseluruhan terjadi di Sekolah Dasar. Perundungan dan juga kekerasan hanya sebagian kecil dari banyaknya kenakalan siswa yang tidak mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila. Ini merupakan bukti dari kelamnya

pendidikan di Indonesia yang belum berhasil dalam mendidik anak bangsa (Akhwani, Nafiah & Taufiq 2021).

Sekolah merupakan wadah bagi generasi bangsa yang menuntut ilmu. Yang suatu saat menjadi pemimpin dan juga merupakan tonggak utama dalam membangun sumberdaya yang berkualitas. Hal tersebut dapat direalisasikan dengan melakukan penguatan dalam nilai-nilai Pancasila agar ideologi bangsa Indonesia dapat menjadi landasan utama dalam membangun peradaban bangsa di masa yang akan datang. Sejatinya Pendidikan harus mampu menjadikan individu yang memiliki perilaku, pemahaman dan juga nilai karakter yang tinggi. Lebih dari itu, pendidikan juga harus mampu memelihara dan menjaga ideologi dari sebuah bangsa agar tidak goyah dengan budaya yang tidak sejalan dengan cita-cita bangsa Indonesia. Pembelajaran PKn menjadi salah satu upaya untuk mencapai tingkat karakter, perilaku dan juga pemahaman peserta didik dilandasi oleh nilai Pancasila. Agar kelak Pancasila tetap menjadi ideologi yang diimplementasikan dan juga dipahami oleh para peserta didik pada zaman ini (Maharani, Furnamasari, & Dewi, 2021).

Di Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran PKn mempunyai sebuah peran yang sangat penting bagi peserta didik, dikarenakan dalam mata pelajaran PKn merupakan dasar bagi peserta didik untuk mempelajari nilai pedoman hidup bagi kehidupan berbangsa dan bernegara yang terstruktur sehingga dapat mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari serta menjadi sebuah pemersatu bangsa Indonesia. Dengan demikian dalam penerapan pembelajaran PKn sudah sepatutnya memerlukan sebuah pemahaman konsep dari nilai pedoman kehidupan dalam berbangsa. Lebih lanjut, dalam pemahaman dalam mata pelajaran PKn di era modern ini sangatlah diperlukan untuk seseorang. Namun demikian, pada kenyataannya pembelajaran PKn di sekolah terutama di jenjang Sekolah Dasar (SD) peserta didik kurang mendapatkan sebuah ketertarikan dalam proses pembelajarannya. Siswa terkadang beranggapan bahwa mata pelajaran dirasakan kurang bermakna. Sehingga pemahaman konsep dari peserta didik sangat rendah dan juga mengerjakan tes mata pelajaran PKn dengan instan, cepat tanpa dipikirkan terlebih dahulu (Kristanto, 2019).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan sebuah mata pelajaran yang menekankan tentang penanaman nilai-nilai dalam Pancasila dan diimplementasikan pada kehidupan agar mampu menjadi warga negara yang taat dan patuh terhadap aturan yang sudah ditetapkan oleh UUD 1945 maupun agama. Maka dari itu pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan harus diajarkan kepada siswa agar bisa menjadi warga Negara yang baik dan menjadikan pondasi di bangsa Indonesia di masa depan (Lubis, 2020).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Pancasila selalu digunakan dalam sistem pendidikan peserta didik di SD. Adanya Pancasila menjadikan pembelajaran lebih terarah dan terstruktur pada cita-cita luhur dari bangsa Indonesia. Pancasila secara etimologi berasal dari kata sansekerta. Pancasila yang berarti panca atau lima dan sila yang berarti Bersatu. Pancasila memiliki lima implikasi penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Makaperlu diingat bahwa Pancasila merupakan peraturan yang harus muncul atas dasar kesadaran diri setiap warga negara Indonesia (Adawiyah, 2021).

Pengajaran pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan seorang pendidik agar dapat terciptanya situasi pembelajaran agar peserta didik mau belajar. Tujuan dari sebuah pengajaran ialah agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Mengajar dan belajar adalah dua kegiatan yang saling berkaitan, bagaimanapun baiknya seorang pendidik ketika mengajar, jika tidak terjadi proses belajar, maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut tidak baik atau tidak berhasil. Sebaliknya, meskipun seorang pendidik menggunakan metode sederhana dalam pembelajaran, tetapi bisa mendorong peserta didik untuk mau belajar, maka pembelajaran bisa dikatakan cukup berhasil.

Praktek mengajar PKn selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional. Selama mengajar, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa cuma menjadi pendengar di dalam kelas, kemudian menjawab soal. Pembelajaran berlangsung monoton, dan guru menjadi satusatunya sumber informasi. Selain itu, mengajar PKn jarang menggunakan media yang menunjang. Pembelajaran seperti ini jelas amat membosankan (Lisnawati, Furnamasari & Dewi, 2022).

Berdasarkan hasil kegiatan observasi di Sekolah Dasar Negeri 102 Cikudayasa dan Sekolah Dasar Negeri Rancamanyar 06 melalui wawancara kepada guru wali kelas, permasalahan yang sering muncul dari proses pembelajaran PKn mengenai materi Pancasila diantaranya pembelajaran menggunakan cara konvensional yang dimana masih menerapkan indoktrinasi atau sekedar hafalan, serta kurangnya inovasi dikarenakan minimnya media penunjang berbasis digital untuk menyampaikan materi tersebut, sehingga guru sulit menyampaikan materi pembelajaran mengenai pengenalan Pancasila di sekolah dasar.

Berkaitan dengan hal di atas, Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk siswa yang harus direncanakan oleh guru untuk pemberian materi kepada siswa. Salah satunya dengan menggunakan multimedia berbasis *augmented reality* (AR) sebagai media edukasi siswa dalam pembelajaran yang memberikan paradigma baru mengenai media edukasi yang ada pada saat ini, yang dimana penyampaian informasi bukan hanya menggunakan objek secara nyata akan tetapi penyampaian informasi bisa dilakukan dalam bentuk virtual. AR dapat memberikan kesempatan belajar guna meningkatkan kemampuan spasial siswa dan untuk membantu guru mengimplementasikan kesempatan belajar tersebut di dalam kelas. AR merupakan teknologi yang memadukan benda maya dalam bentuk 3 dimensi ke dalam lingkungan dan menampilkan dalam waktu yang nyata (*real time*) (Turhan, Metin & Çevik, 2022 ; Salamah, 2017).

Konsep dari *augmented reality* yakni mengintegrasikan antara dunia maya dengan dunia nyata untuk memperoleh informasi dari data yang diambil dalam sebuah sistem sehingga batas antara keduanya menjadi makin menipis. Selain itu AR juga dapat menciptakan interaksi yang *real time* antara dunia nyata dan dunia maya sehingga informasi tersebut menjadi lebih interaktif. Suharso (2011) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran menggunakan teknologi AR dapat mempermudah tugas guru dalam menyajikan materi, mempersingkat durasi waktu yang dibutuhkan dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Lebih lanjut, disebutkan bahwa *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat, motivasi dan pengalaman siswa, berperan dalam mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di

lingkungan *virtual* ke dalam lingkungan nyata, oleh karena itu lebih disukai oleh siswa dalam dalam pembelajaran (Suciliyana, 2020 ; Yildiz, 2022 ; Jamrus & Razali, 2021).

Sejalan dengan hal diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PKn Dalam Materi Garuda Pancasila di Sekolah Dasar” yang menjadikan mata pelajaran lebih PKn lebih kreatif dan inovatif juga tidak kalah bersaing dengan mata pelajaran yang lain dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di abad 21 ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan desain multimedia *Augmented Reality* dalam materi Garuda Pancasila di sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran pengembangan *Augmented Reality* dapat meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran Garuda Pancasila di Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana respon guru serta siswa terkait multimedia pembelajaran Garuda Pancasila berbasis *Augmented Reality* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait rancangan media pembelajaran adalah:

1. Untuk mendesain pembelajaran Garuda Pancasila berbasis multimedia *Augmented Reality* di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan desain multimedia *Augmented Reality* yang di kembangkan dalam materi Garuda Pancasila.
3. Untuk mendeskripsikan respon dan keterimaan guru serta siswa terhadap multimedia pembelajaran Garuda Pancasila berbasis *Augmented Reality*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari tujuan dari yang telah dirumuskan, bahwa penelitian ini bisa memberikan manfaat. Berikut merupakan manfaat dari yang diharapkan dari guru dalam menamamkan nilai Pancasila menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian mampu memberi pengetahuan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menggunakan multimedia berbasis *augmented reality*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : dapat meningkatkan motivasi belajar dalam memperoleh pengetahuan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila menggunakan multimedia berbasis *augmented reality*.
- b. Bagi guru : penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memperoleh pengetahuan mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif.
- c. Bagi peneliti : memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran sebagai bekal untuk mengajar.
- d. Bagi sekolah : menambah pengetahuan dalam mengembangkan multimedia dalam pembelajaran yang berkualitas dan relevan.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Struktur laporan penelitian yang berjudul Rancang Bangun Multimedia Berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran PKn dalam materi Garuda Pancasila di Sekolah Dasar sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab satu atau pendahuluan akan berisi mengenai latar belakang penelitian yang menjelaskan tentang media dalam pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar kemudian terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

B. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab dua yakni Kajian Pustaka, didalamnya menjelaskan tentang kajian pustaka dengan memuat teori mengenai variabel-variabel yang akan diteliti seperti, Multimedia dalam Pembelajaran, *Augmented Reality*, Pembelajaran PKn, dan Pancasila, serta penelitian-penelitian relevan tentang penelitian yang akan dilakukan.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab tiga di menjelaskan tentang Metodologi Penelitian didalamnya yang menguraikan metode dan model yang memuat desain penelitian yang akan dilakukan yakni instrumen penelitian, partisipan penelitian, prosedur penelitian, dan teknik dalam menganalisis data.

D. BAB IV PEMBAHASAN

Bab empat berisi tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, pada bab ini menjelaskan secara deskriptif dari hasil analisis yang diperoleh pada saat penelitian dan setelahnya. Selain itu, dihubungkan dengan hasil penelitian lainnya yang relevan dan dianggap berhasil, sehingga menguatkan argument dari penelitian yang sudah dilaksanakan.

E. BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi tentang hasil penelitian atas jawaban rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirancang, rekomendasi dan implikasi dari penelitian yang telah dilakukan.