

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Dalam peranannya, pendidikan bertujuan dalam membentuk peserta didik menjadi manusia dengan karakter mulia juga mengubah perilaku dan sikapnya menjadi lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa satuan pendidikan bertujuan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan undang-undang tersebut tujuan adanya pendidikan bukan hanya sekedar membentuk peserta didik yang cerdas secara kognitif, namun juga bertujuan dalam membentuk peserta didik dengan karakter mulia. Sejalan dengan pendapat Juliardi (2015) yang menyatakan bahwa pendidikan bukan hanya berkaitan dengan kapasitas belajar, melainkan juga dalam pembentukan karakter dari peserta didik.

Proses berjalannya pendidikan tentu tidak terlepas dari sebuah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan interaksi antara guru sebagai pengantar bahan ajar dengan siswa sebagai objeknya. Menurut Warsita (2008) Pembelajaran adalah usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan dalam membelajarkan peserta didik. Menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sengaja dibuat untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Dalam proses pembelajaran harus berlangsung secara interaktif antara guru dan juga siswa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara dengan karakter dan budi pekerti yang luhur. Dalam mata pelajaran PPKn terdapat pembahasan mengenai Pancasila. Menurut Kaelan (dalam asmaroini, 2016), untuk membentuk karakter bangsa Indonesia harus didasarkan pada dasar filosofis dari bangsa Indonesia itu sendiri. Bangsa Indonesia telah memilih dan menetapkan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia yang menjadi pandangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Karena itu, maka karakter yang seharusnya dimiliki oleh bangsa Indonesia ialah karakter yang mencerminkan sila setiap Pancasila hal tersebut merupakan salah satu tujuan yang hendak dicapai dari mata pelajaran PPKn ini. Berdasarkan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Adam (2022) mengenai pembelajaran PPKn pada materi Pancasila seolah hanya sekedar Dasar Negara yang perlu dihafalkan saja dan belum mendarah daging pada diri setiap siswa. Masih banyak siswa yang belum mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar dapat membelajarkan siswa memahami dan menerapkan arti penting dari setiap sila Pancasila.

Jean Piaget (dalam Ibda, 2015) menjelaskan bahwa, anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional kongkret, mereka hanya mampu menggunakan operasi dan logika untuk objek yang nyata saja. Pada tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animism (menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya) dan artificialisme (kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia) kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Tanpa adanya objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Jarvis, dalam Marinda 2020). Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan kemampuan mengelompokkan secara memadai, melakukan pengurutan, dan menangani konsep angka. Tetapi, selama tahap ini proses pemikiran diarahkan pada kejadian riil yang diamati oleh anak. Anak dapat melakukan operasi problem yang agak kompleks selama problem itu konkret dan tidak abstrak.

**Silvia Agustini, 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA**

**BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

Albert Bandura (dalam Lesilolo, 2018) mengemukakan teori belajar sosial bahwa suatu perilaku belajar adalah hasil dari kemampuan individu dalam memaknai suatu pengetahuan atau informasi, memaknai suatu model yang ditiru, kemudian mengolahnya secara kognitif dan menentukan tindakan yang sesuai dengan tujuan. Dalam belajar setiap individu dapat menyadari bahwa perilaku yang dilakukan memiliki tujuan dan konsekuensi tersendiri. Bentuk belajar sosial Albert Bandura adalah individu mengolah sendiri pengetahuan atau informasi yang diperoleh dari pengamatan model di sekitar lingkungan. Individu mengatur dan menyusun semua informasi dalam kode-kode tertentu. Proses penyusunan setiap kode dilakukan berulang-ulang sehingga individu kapan saja dengan tepat memberi tanggapan aktual. Proses belajar seperti ini sangat efektif untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan individu, karena belajar merupakan keseluruhan aktivitas manusia mencakup segala proses yang saling mempengaruhi antara organisme yang hidup dalam lingkungan sosial (Fithri, 2015).

Berkaitan dengan pembelajaran inovatif, pesatnya perkembangan teknologi dapat menunjang proses pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Di Indonesia sendiri, penerapan media pembelajaran ini sudah diserukan oleh pemerintah. Mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan belajar serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir, berkomunikasi, dan berkreasi (Shalikhah, 2016). Media pembelajaran berbasis ICT dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran biasanya berupa *game* edukasi, *e-learning*, internet atau *m-learning* yang sengaja dibuat. Selain itu, penggunaan sistem *barcode* dalam dunia pendidikan juga sudah mulai diterapkan seperti pada presensi kehadiran siswa dan kartu rencana studi (Firmansyah, 2019).

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan memberikan pengaruh positif bagi para pendidik untuk mengkolaborasikan teknologi dalam dunia pembelajaran salah satunya, memanfaatkan *QR Code*

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA**

**BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam sebuah media pembelajaran. Penggunaan sistem *barcode* dengan jenis *QR Code* pada pembelajaran masih jarang digunakan. Semakin majunya peradaban, *barcode* mengalami evolusi yang ditandai dengan hadirnya sistem *barcode* dua dimensi seperti *QR Code*. Perbedaannya dapat dilihat dari bentuk dan pembacaan pada sistem, *barcode* hanya dapat dibaca dengan satu arah saja, sedangkan *QR Code* memiliki keunggulan untuk dapat dibaca dari segala arah dan tetap terbaca meskipun bagiannya sudah rusak ataupun kotor. Penggunaan *QR Code* ini akan menjadi sesuatu hal yang menarik bagi siswa karena keberadaannya dalam dunia pembelajaran yang masih sangat jarang.

Media pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai bentuk untuk menunjang proses pembelajaran. Namun tentu hadirnya media pembelajaran ini harus dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Sejalan dengan Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016, bahwa “proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan serta psikologis peserta didik”. Berdasarkan paparan tersebut, maka setiap satuan pendidikan dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan dengan melibatkan siswa sebagai pusat belajar agar siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang hanya mengandalkan buku guru juga buku siswa sehingga menyebabkan siswa bosan dan cenderung tidak memperhatikan materi yang diberikan guru. Seftriana *et al* (2020) menyatakan bahwa permasalahan ketika pembelajaran yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran. Selaras dengan pendapat Sari *et al* (2022) yang mengatakan ketersediaan media di sekolah juga tidak digunakan dengan optimal oleh guru. Tentunya dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik juga kebutuhan siswa dikelas agar media tersebut dapat membantu berlangsungnya pembelajaran. Prabowo (dalam Wijaya & Mustika,

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA**

**BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2022) mengemukakan bahwa penggunaan media yang kurang tepat juga menjadi masalah dalam pembelajaran.

Media pembelajaran diorama menurut Munadi (dalam Rohmah, 2013) adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan keadaan atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Penggunaan diorama dalam pembelajaran dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Media diorama akan membuat siswa merasa senang, meningkatkan rasa ingin tahu, dan memudahkan siswa dalam memahami bahkan menerapkan materi pembelajaran yang disampaikan dengan adanya pemandangan konkret sehingga pembelajaran bukan hanya sekedar mendengarkan, membaca, menulis, dan menghafal saja (Sadiman *et al*, dalam Simbolon, 2019). Menggunakan media pembelajaran diorama akan menumbuhkan minat dan antusias siswa dalam pembelajaran (Hidayati, 2017).

Melalui kegiatan MBKM Prodi PGSD yang diselenggarakan oleh Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Prodi PGSD, peneliti memilih SDN Jelegong 01 Rancaekek untuk melaksanakan program magang tersebut dan diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam pembelajaran di kelas V berupa kurang bervariasinya metode yang digunakan oleh guru dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adam (2022) ditemukan pula masalah yang serupa saat melakukan MBKM bahwa materi penerapan nilai-nilai Pancasila hanya sekedar hafalan semata dan belum mendarah daging pada diri setiap siswanya. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa yang individualis, egois, dan kurang dalam berinteraksi sosial.

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan diatas berdasarkan teori kognitif Piaget, teori belajar sosial, dan peraturan Kemendikbud Nomor 22 Tahun 2016 salah satunya adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn pada materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Salah satu pengembangan media yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA**

**BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diorama dengan mengintegrasikan ICT berupa *QR Code* sebagai penguatan materi penerepan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila agar materi tersebut bukan hanya sebatas pemahaman saja melainkan juga sesuatu yang perlu diterapkan dalam kehidupan. Oleh karena itu, media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi penerapan nilai-nilai dalam sila-sila Pancasila kelas V SD ini dibuat dan dikembangkan dengan komponen-komponen pengisi diorama yang menarik agar siswa dapat mempelajari, memahami bahkan menerapkan pembelajaran ini secara menyenangkan. Melalui media pembelajaran ini siswa akan mengikuti pembelajaran dengan senang hati, tidak bosan, dan tidak merasa terbebani.

Media pembelajaran diorama yang dikembangkan oleh penulis yaitu media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code*. Media diorama yang dibuat akan dilengkapi dengan komponen pengisi diorama juga kartu Pancasila yang mengisahkan penerapan dari sila-sila Pancasila di lingkungan sekolah, sehingga tentu siswa akan lebih banyak mengenal perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan teori kognitif Piaget dan teori belajar sosial bandura yang mengemukakan bahwa siswa pada usia 7-12 tahun ini membutuhkan objek riil agar lebih memahami konsep suatu materi. Diorama berbantu kartu *QR code* ini akan menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila secara riil melalui komponen-komponen pengisi diorama yang akan disusun secara langsung oleh siswa. Selain itu pada diorama berbantu kartu *QR Code* ini juga menghadirkan kartu Pancasila berisi kisah penerapan nilai-nilai Pancasila yang selanjutnya cerita tersebut akan diperagakan secara sederhana oleh siswa sehingga akan memberikan pengalaman secara langsung dan riil kepada siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila. Diorama ini juga akan dipadukan dengan *QR Code* sebagai bentuk pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. *QR Code* berisikan soal kuis dan materi berbentuk kartu yang dapat di *scan* sehingga memperkuat pemahaman siswa terkait materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Media diorama berbantu kartu *QR Code* ini juga dilengkapi dengan buku panduan agar siapapun penggunanya dapat menggunakan media diorama ini dengan benar.

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA**

**BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila untuk Kelas V SD?
2. Bagaimana uji kelayakan penggunaan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila untuk Kelas V SD?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila untuk Kelas V SD?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila untuk Kelas V SD.
2. Mengetahui uji kelayakan penggunaan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila untuk Kelas V SD.
3. Mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila untuk Kelas V SD.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

### Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai desain pengembangan pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila, mengetahui

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA**

**BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelayakan penggunaan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila, dan memberikan informasi respon dari guru dan peserta didik pada saat implementasi media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila.

### **Manfaat Praktis**

1. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini menjadi jawaban atas rumusan masalah dan diharapkan dapat melatih dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan ketika menjadi pendidik di masa yang akan datang.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran diorama berbantu kartu *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila.
3. Bagi Siswa, hasil penelitian berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan terhadap penggunaan teknologi digital, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran Penerapan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Sila-Sila Pancasila.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

#### a. Bab I : Pendahuluan

Pada bab I disampaikan struktur pendahuluan yang meliputi latar belakang dilakukannya penelitian dan pengembangan mengenai media diorama berbasis *QR Code* pada materi Penerapan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Sila-Sila Pancasila, kemudian rumusan masalah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

#### b. Bab II : Kajian Pustaka

Pada bab II ini akan memaparkan kajian teoritis yang menguraikan seluruh kajian literatur yang berkaitan dengan penelitian ini yakni tentang , media pembelajaran, landasan media pembelajaran, fungsi dan manfaat media

Silvia Agustini, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA**

**BERBANTU KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, *QR code*, media diorama, media diorama berbantu kartu *QR Code*, pembelajaran PPKn di SD, ruang lingkup materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila kelas V SD dan karakteristik siswa kelas V SD. Selain itu, pada bab ini juga akan memaparkan mengenai penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

c. Bab III : Metode Penelitian

Pada Bab III ini akan menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini seperti desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

d. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab IV ini akan menjelaskan tentang temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah.

e. Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab V ini akan memaparkan tentang simpulan penelitian yang berisikan uraian ringkas dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, serta implikasi dan rekomendasi yang ditunjukkan bagi pembaca. Adapun pada bagian daftar pustaka sebagai kumpulan referensi yang digunakan peneliti sebagai penunjang literatur. Pada bagian akhir terdapat lampiran-lampiran.