

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam menciptakan generasi masa depan yang berkualitas, sehingga penting diberikan kepada anak untuk mengembangkan potensinya. Menurut Hidayat (2021) pendidikan senantiasa diyakini sebagai sarana utama dalam membangun peradaban, serta terus menghadapi tantangan di setiap era yang baru. Dengan pendidikan, diharapkan anak dapat memperoleh wawasan, pengetahuan, kemampuan, serta sikap positif yang diperlukan untuk mendukung dalam kemajuan masyarakat dan kehidupan berbangsa di masa yang akan datang (Zaini & Widodo, 2022). Selain itu, pendidikan juga merupakan upaya yang dilaksanakan secara sengaja dan terstruktur untuk membangun kondisi belajar yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam mengoptimalkan potensi dirinya. Aspek-aspeknya mencakup sikap terpuji, kepribadian, kecerdasan, kompetensi, dan pembentukan karakter.

Karakter merupakan perilaku yang tertanam dalam diri individu dan muncul tanpa disengaja yang tercermin melalui sikap, tindakan, dan perbuatannya (Rahmatiya & Zulfiati, 2020). Hamidayati & Hidayat (2020) menyatakan bahwa pengembangan karakter harus dilakukan karena pendidikan tidak sekedar bertujuan mencerdaskan peserta didik, tetapi juga membentuk insan yang memiliki moral dan etika luhur. Oleh karena itu, pengembangan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan mendukung tujuan tersebut. Sejalan dengan hal ini, Citra dkk. (2019) menyampaikan bahwa nilai-nilai karakter dapat dimasukkan dalam setiap mata pelajaran yang sudah diterapkan, termasuk salah satunya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah bagian dari pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang berfokus pada penanaman dan penyampaian materi mengenai ideologi Pancasila kepada peserta didik agar mereka tumbuh menjadi warga negara yang berkarakter baik (Lestari & Kurnia, 2022). Pendidikan Pancasila

juga menjadi salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum di Indonesia. Di tingkat Sekolah Dasar, proses pengajaran pendidikan Pancasila tidak sekedar berfokus pada aspek pengetahuan, melainkan juga berperan dalam menanamkan prinsip-prinsip moral serta pembentukan karakter. Anatasya & Dewi (2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam menciptakan peserta didik yang cerdas secara intelektual sekaligus berkarakter. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan Pancasila menanamkan pengembangan karakter salah satunya adalah sikap kerjasama.

Kerjasama merupakan aktivitas yang melibatkan beberapa orang yang saling berkolaborasi untuk meraih tujuan atau kepentingan bersama (Ramadhanti & Handayani, 2020). Menurut Rahayu dkk. (2020) sikap kerjasama penting bagi peserta didik Sekolah Dasar karena sikap tersebut dapat membimbing mereka untuk mengenal, mengalami, dan berpartisipasi dalam aktivitas kerjasama demin mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan sikap kerjasama di lingkungan sekolah. Salah satu cara untuk mendorong terciptanya sikap kerjasama tersebut, terutama dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila adalah dengan membangun suasana belajar yang lebih dinamis serta interaktif.

Untuk membangun suasana belajar yang dinamis serta interaktif tersebut, lingkungan belajar di Sekolah Dasar perlu dirancang sedemikian rupa sehingga menarik dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Dalam konteks ini, kemajuan teknologi berperan penting karena memberikan manfaat besar bagi dunia pendidikan baik dalam pelaksanaan pembelajaran maupun dalam pemanfaatan media pembelajaran (Jais & Amri, 2021). Selain itu, Penerapan teknologi dalam pembelajaran telah membuka peluang baru dalam penyampaian materi, pengalaman belajar peserta didik, serta meningkatkan efektivitas pengajaran (Nawali dkk., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran sebaiknya mampu menciptakan suasana belajar yang sejalan dengan kemajuan zaman. Pendapat Anitasari & Utami (2022) mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, terutama untuk pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memfasilitasi proses pembelajaran, sehingga membangkitkan minat belajar serta mendorong kolaborasi antar peserta didik (Kurniawati & Koeswanti, 2021). Menurut Nadzif & Irhasyuarna (2022) media pembelajaran harus menarik dan mampu mendorong interaksi peserta didik agar proses belajar menjadi menyenangkan sekaligus membangun lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sekaligus dalam menumbuhkan karakter terutama sikap kerjasama adalah media interaktif.

Media interaktif adalah alat atau perangkat pembelajaran yang berperan dalam memudahkan penyampaian materi, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus menumbuhkan semangat belajar peserta didik, serta mendorong terjadinya kolaborasi antar peserta didik (Hidayah dkk., 2023). Selaras dengan pernyataan tersebut, Afifah dkk. (2022) menyampaikan bahwa media interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menarik sehingga mendorong peserta didik agar terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran dan mendorong terjadinya diskusi antar peserta didik. Media interaktif ini dapat dikembangkan menggunakan perangkat lunak atau aplikasi, seperti articulate storyline 3.

Articulate storyline 3 adalah sebuah *software* yang mengintegrasikan beragam elemen contohnya gambar, teks, animasi, audio, dan video untuk menghadirkan konten pembelajaran secara virtual dengan gaya yang menarik. Sejalan dengan pendapat Setyaningsih dkk. (2020) menjelaskan bahwa articulate storyline 3 adalah aplikasi pembuat konten multimedia yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, serta animasi.

Akan tetapi, dalam kegiatan pembelajaran guru masih sedikit memanfaatkan media pembelajaran dan lebih sering hanya mengandalkan buku paket. Yani & Hamzanwadi (2023) menyatakan bahwa minimnya penggunaan media yang interaktif dan menarik, serta kurangnya kreativitas guru dalam menggunakannya dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses belajar. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Apriliani & Maksum (2021) yang menyebutkan bahwa guru jarang memanfaatkan media berbasis teknologi karena

keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan dan menggunakannya, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Adrian (2016) juga menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar masih tergolong sedikit dan banyak guru belum mengoptimalkan pemanfaatan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan dari studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan Pancasila, terlihat dari guru yang hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar, video dari *YouTube* dan Power Point yang bahkan hanya digunakan sesekali dalam pembelajaran. Media tersebut memiliki keterbatasan dalam menyampaikan materi dan tidak menyediakan fitur interaktif, sehingga proses pembelajaran cenderung pasif dan kurangnya melibatkan peserta didik secara aktif.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru juga lebih sering menerapkan metode ceramah pada pembelajaran pendidikan Pancasila dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung interaksi serta kolaborasi antar peserta didik (Lisnawati dkk., 2022). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, yang selanjutnya mempengaruhi perkembangan sikap kerjasama peserta didik. Ramadhanti & Handayani (2020) menyatakan bahwa sikap kerjasama peserta didik di Sekolah Dasar pada kenyataannya belum optimal, yang salah satunya disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media. Hal ini sesuai dengan temuan dari studi pendahuluan yang mengungkapkan bahwa sikap kerjasama peserta didik masih tergolong rendah, yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi antar peserta didik. Akibatnya, dalam pembelajaran berkelompok terdapat beberapa peserta didik yang tidak ikut berdiskusi dengan kelompoknya dan tugas kelompok dikerjakan secara individu tanpa diskusi.

Berdasarkan temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran pendidikan Pancasila menyebabkan rendahnya sikap kerjasama peserta didik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi penumbuhan sikap

kerjasama dalam pembelajaran pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan teknologi yang dikemas secara menarik. Untuk itu, peneliti memanfaatkan media interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan sikap kerjasama peserta didik dengan harapan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik, yaitu terwujudnya sikap kerjasama peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3, misalnya penelitian yang telah dilakukan oleh Safira dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif articulate storyline 3 Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu mendorong keaktifan peserta didik serta mempermudah pemahaman materi yang diajarkan.

Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Kurniawati & Erwinda (2023) dalam penelitiannya yang judul “Revitalisasi Pendidikan Karakter: Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline sebagai Solusi Modern”. Penelitian ini menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis articulate storyline efektif dalam menumbuhkan karakter peserta didik Sekolah Dasar serta berperan penting dalam memperbaiki pendidikan.

Selain itu, penelitian oleh Andini (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Software Prezi pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pemanfaatan media interaktif mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat saat belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Dari penelitian-penelitian tersebut dapat diketahui bahwa belum banyak peneliti yang mengembangkan media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Peneliti memilih mengembangkan media interaktif berbasis articulate storyline 3 karena gaya belajar

peserta didik di Sekolah Dasar umumnya mengamati, meniru, dan tertarik pada animasi. Media interaktif berbasis articulate storyline 3 dapat digunakan pada pembelajaran pendidikan Pancasila di SDN Panulisan 02 dan SDN 2 Kujangsari karena terdapat sarana dan prasarana yang mendukung seperti proyektor, speaker, dan laptop. Melalui pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan tentang pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan sekaligus membantu dalam menumbuhkan sikap kerjasama peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memutuskan untuk mengangkat skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk Menumbuhkan Sikap Kerjasama pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD.”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana perancangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana implementasi media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana refleksi media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini

adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan rancangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan implementasi media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan refleksi media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Peneliti mengharapkan agar hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik melalui temuan yang diperoleh maupun aktivitas yang dilakukan selama proses penelitian. Manfaat tersebut mencakup manfaat teoritis dan praktis, yang akan dijelaskan berikut ini:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai sarana pembelajaran pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap kerjasama peserta didik. Oleh karena itu, media interaktif tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan menjadi solusi atas kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila sekaligus mengatasi rendahnya sikap kerjasama peserta didik.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, media interaktif berbasis articulate storyline 3 dapat menjadi alat bantu yang mendukung dan mempermudah proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Penyisipan nilai-nilai karakter seperti sikap kerjasama melalui media interaktif berbasis articulate storyline 3

juga berperan dalam membantu peserta didik menumbuhkan sikap kerjasama tersebut.

- b. Bagi peserta didik, media interaktif berbasis articulate storyline 3 diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah mempelajari materi gotong royong dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Selain itu, media interaktif berbasis articulate storyline 3 dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan sikap kerjasama serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna melalui pemanfaatan media interaktif berbasis articulate storyline 3.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan sekaligus memperoleh pengalaman langsung dalam menyusun dan mengembangkan produk media interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai media pembelajaran digital.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 ini dilakukan dengan menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: 1) Identifikasi dan analisis masalah di Sekolah Dasar, seperti kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran pendidikan Pancasila serta rendahnya sikap kerjasama peserta didik; 2) Pengembangan prototype produk, yaitu merancang media interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan; 3) Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berbasis articulate storyline 3 dari peserta didik; 4) Refleksi, yaitu mengevaluasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil uji coba.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada proses pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Proses pengembangan meliputi tahap perencanaan, penyusunan materi, validasi oleh para ahli, uji coba

produk kepada peserta didik, hingga tahap refleksi. Penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar maupun pemahaman peserta didik secara kuantitatif setelah menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline 3. Dengan kata lain, tidak dilakukan perbandingan nilai atau analisis statistik untuk menilai efektivitas media interaktif berbasis articulate storyline 3 terhadap hasil belajar dan pemahaman peserta didik secara langsung.