**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan selalu mengalami era perkembangan zaman, dimana perlu pembaharuan yang mengikuti era teknologi. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang hanya didominasi guru dapat membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran. Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya didunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Revolusi industri 4.0 menjadi bahan pembicaraan masyarakat di berbagai dunia, termasuk Indonesia. Menghadapi era teknologi, perlu adanya skill yang harus dimiliki. Pada era revolusi industri 4.0 terdapat literasi baru yang dibutuhkan yakni: 1) literasi data, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia.

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, pendidikan telah mengalami pergantian kurikulum pada tahun ini kurikulum yang diterapkan ialah kurikulum merdeka. Zakso. A (2022) Kurikulum merdeka merupkan kurikulum yang pembelajarannya berbasis proyek dan menawarkan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi topik secara aktif. Dikdasmen (2022) Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam. implementasi

kurikulum merdeka (IKM) menekankan pada pembelajaran yang nyaman,

1

mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, merdeka dan lain-lain. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar.

Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk membangun bangsa Indonesia. Melalui pendidikan, siswa akan dibekali berbagai macam ilmu dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi berbagai persoalan. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Sebagai suatu sistem, terdapat saling keterkaitan antar komponen yang ada di dalam pembelajaran. Komponen dari sistem pembelajaran meliputi siswa, tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, sumber-sumber belajar, dan hasil belajar. Apabila terdapat salah satu komponen dari beberapa komponen tersebut yang tidak terpenuhi, maka akan mengganggu komponen sistem pembelajaran yang lain, sehingga pendidikan menjadi kurang berhasil.

Salah satu yang diajarkan di sekolah dasar adalah mata pelajaran Pendidikan pancasila. Pendidikan pancasila di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Dewi, (2020) dimanapun manusia berada, ia mempunyai hak dan kewajiban, tidak terkecuali disekolah . Hak dan kewajiban yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia harus dilaksanakan dan

dipelihara dengan baik agar tercipta kehidupan yang sesuai sesuai konsep selaras, serasi, dan seimbang. Melalui pendidikan kewarganegaraan ini siswa mampu mengetahui apa saja hak dan kewajiban nya sebagai warga negara.

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak hal, salah satunya adalah sistem pembelajaran. Sumawarti dkk, (2022:202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Hal tersebut secara tidak langsung menuntut guru untuk mengembangkan dan menggunakan berbagai sumber belajar. Guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Sukmawarti dkk., (2021) Inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN

107398 Sei Rotan pada bulan februari 2023, pada pelaksanaan kurikulum merdeka terdapat kendala yang dirasakan oleh guru salah satunya permasalahan pelaksanaan pembelajaran yaitu dalam pembelajaran pendidikan pancasila, guru masih memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran atau pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru memberikan informasi bahwa di sekolah tersebut terdapat proyektor, tetapi belum digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa belum menggunakan media yang berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa tulisan dan

gambar yang tersedia pada buku paket saja. Keterbatasan guru dalam penggunaan media memberikan dampak yang kurang baik bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa jenuh, dan menjadikan siswa pasif. Kurangnya partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran dapat menimbulkan situasi kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas maka pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *pop up book* digital sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah kekurangan penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik dan tidak semangat selama proses pembelajaran. Karisma dkk (2020), mengungkapkan bahwa *pop up book* merupakan buku yang dapat memperlihatkan bentuk tiga dimensi ketika halamannya dibuka serta memiliki gerak yang dapat dikreasikan dengan menggunakan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, ataupun roda. Media *pop-up book* digital merupakan media yang sifatnya jelas dan mudah dimengerti serta mempunyai fungsi informatif dan edukatif. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi, materi hak dan kewajibanku yang di sertai oleh penjelasannya yang menarik peserta didik. Penggunaan media *pop- up book* digital yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi.

Media *pop-up book* digital dalam penelitian ini difungsikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan merangsang peesrta didik untuk berfikir aktif khususnya dalam pembelajaran Pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku. Oleh karena itu, media *pop-up book* in digital dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran Pendidikan pancasila materi

hak dan kewajibanku. Dibuat dengan menggunakan gambar yang menarik perhatian peserta didik sehingga diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang disampaikan pendidik. Sifat media digital *pop- up book* menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi hak dan kewajibanku tersebut. Peserta didik yang berusia sekitar 7-12 tahun dalam usia pemikirannya masih abstrak dan semata-mata simbolik juga dimungkinkan. Karakteristik peserta didik yang menyukai gambar atau simbol mengindikasikan bahwa secara alamiah mereka menyukai buku bergambar dan berwarna layaknya media *pop-up book* digital

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa *pop up book* digital dapat diberikan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman materi Pendidikan pancasila pada siswa kelas III. Keunggulan media *pop up book* digital yang dikembangkan yaitu sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat menyediakan berbagai lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. *pop up book* digital dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, karena *pop up book* digital memberikan penjelasan dan contoh yang dapat diikuti siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dilakukanlah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

1. Pada proses pembelajaran Pendidikan pancasila , guru masih memegang kendali penuh atau pembelajaran masih terpusat pada guru.

2. Dalam penggunaan proyektor, sekolah belum menggunakan secara optimal dalam pembelajaran.

3. Guru belum menggunakan media yang berbasis teknologi pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku

4. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa tulisan dan gambar yang tersedia pada buku paket saja.

5. Siswa kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa jenuh, dan menjadikan siswa pasif.

6. Kurangnya partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran dapat menimbulkan situasi kurang kondusif.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan maka peneliti membatasi masalah penelitian pada “Pengembangan media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD”.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasar hasil latar belakang untuk rumusan masalah dari pengembangan bahan ajar komik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD ?

2. Bagaimana kelayakan media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD ?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Dari perumusan masalah diatas, maka dapat diambil tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**1. Manfaat Teoritis**

a. Menjadi referensi untuk pengembangan salah satu sumber belajar di

SD sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

b. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki relevansi terkait pengembangan media digital pada pembelajaran Pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku.

**2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Guru : Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Bagi Siswa : Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, mempermudah siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku dan menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku.

c. Bagi Sekolah : Dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti : Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku.