

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang terbawah dari sistem Pendidikan nasional, seperti yang ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik untuk memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan tingkat menengah. Pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang lamanya sembilan tahun diselenggarakan selama enam tahun di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (SMP/Mts) atau satuan pendidikan yang sederajat.

Pendidikan dijadikan media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemajuan dunia pendidikan saat ini, tidak dapat dilepaskan dari peran tokoh utama. Para pendidik telah memainkan peranan yang amat signifikan dengan cara mendirikan lembaga pendidikan mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak, hingga Perguruan Tinggi atau Universitas. Pada abad 21 ini pendidikan semakin berkembang dan bertransformasi dengan pesat, pendidikan tidak dapat menghindari dari dampak revolusi digital yang melanda dunia pendidikan.

Kemajuan teknologi telah mengubah secara mendasar cara kita berinteraksi dengan informasi, budaya, dan tentu saja dunia pendidikan. Pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju penggunaan teknologi digital, membawa konsekuensi dan potensi yang mendalam untuk mengubah pendidikan global. Transformasi pendidikan di era digital telah menciptakan paradigma baru dalam metode pembelajaran, adanya aplikasi edukasi, simulasi, dan permainan pembelajaran, pembelajaran interaktif kini menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, sebagaimana yang kita ketahui, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang dilalui pendidik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran. Begitu banyak materi yang sulit dijelaskan melalui konsep-konsep verbal yang dilakukan oleh pendidik, yang dapat dijelaskan melalui media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hadirnya media pembelajaran menjadi penting dan berdampak positif bagi peserta didik

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu perbedaan gaya belajar, dalam proses pembelajaran media tidak hanya sebagai alat bantu penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi mencapai tujuan pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media

pembelajaran contohnya penggunaan multimedial dalam pembelajaran. Multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif atau disebut MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dengan bantuan perangkat komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana penggunaan secara aktif berinteraksi dengan program.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengatakan media interaktif adalah alat yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung yang berkaitan dengan komputer, dimana terdapat aksi timbal balik dan keterlibatan aktif antara pengguna. Media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar, dengan memanfaatkan media seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari dan Timnya pada tahun 2021 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang memanfaatkan video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan model pembelajaran yang melibatkan video interaktif (Munawir, Rofiqoh, & Khairani, 2024).

Hasil belajar siswa umumnya seringkali menjadi tolak ukur dalam tercapainya tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai jika hasil belajar siswa tetap menurun dan semakin menurun, dan siswa menjadi tidak aktif di dalam kelas. Menurut Bloom dan Krathwohl dan Ornstein dan Lasley dan Winkel hasil belajar di klasifikasikan dalam tiga ranah yang terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif terdapat enam tingkatan yakni, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 5 Sintang, guru yang mengajar tidak menggunakan media. Guru mata pelajaran berpatokan pada buku LKS yang digunakan, kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional hal tersebut membuat siswa menjadi mengantuk dan bosan. Terlebih lagi jika ada siswa yang malas mendengarkan penjelasan dari guru.

Hasil Pra observasi yang saya lakukan di SD Negeri 5 Sintang, wawancara bersama guru wali kelas IV, menunjukkan hasil belajar siswa di sana secara umum bagus tetapi masih ada juga siswa yang hasil belajarnya masih di bawah rata-rata. Hal tersebut bisa terjadi karena ada siswa yang bermain dan tidak mendengarkan di dalam kelas saat guru sedang menjelaskan atau memberikan contoh mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Media yang digunakan oleh guru juga tergantung mata pelajaran, contohnya ipas guru mengajak siswa keluar mengamati

lingkungan sekitar sesuai dengan materi pada hari itu. Wali kelas IV juga mengatakan ada peningkatan hasil belajar saat menggunakan media interaktif berupa video animasi, siswa jadi lebih bisa mendengarkan dan bersikap tenang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang yaitu, mengenai media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar kognitif, masih belum dikembangkan dengan baik sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 5 Sintang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian ini adalah “ Analisis Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 5 Sintang”.

C. Pertanyaan Penelitian

Masalah khusus dari permasalahan umum yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 5 Sintang ?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 5 Sintang ?

3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 5 Sintang ?

D. Tujuan Penelitian

Secara khusus tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui penggunaan media pembelajarani interaktif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 5 Sintang.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 5 Sintang .
3. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 5 Sintang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pengetahuan bagi peneliti dan pembaca mengenai pembelajaran yang di lakukan oleh siswa di sekolah khususnya penggunaan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajara dan dapat meningkatkan hasil belajar melalui media interaktif.
- b. Bagi guru di harapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media interaktif.

- c. Bagi sekolah diharapkan dijadikan sebagai bahan ajar peserta didik maupun guru, sehingga hasil penelitian ini menjadi bahan pertimbangan dalam menerapkan proses pembelajaran untuk memperkuat keterlibatan akademik dan meningkatkan kualitas peserta didik.
- d. Bagi lembaga khususnya STKIP Persada Khatulistiwa Sintang penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi serta contoh penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian tentang hubungan antara media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar kognitif siswa.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk mengetahui istilah yang digunakan dalam penelitian agar tidak terjadi perbedaan pada penafsiran istilah yang digunakan, adapun definisi istilah dalam penafsiran sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran. Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi interaksi dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa fisik maupun digital, dan dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana

yang di gunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran atau antara peserta didik dan guru secara aktif.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran pendidikan pancasila adalah proses belajara mengajar yang bertujuan untuk menanamkan, mengembangkan dan memperkuat nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara, ideologi bangsa, dan pandangan hidup dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila mengajarkan siswa agar memahami, menghargai, dan mengamalkan lima sila pancasila dalam kehidupan pribadi, sekolah, keluarga dan masyarakat.