

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi kekuatan utama dalam transformasi peradaban dunia, memberikan banyak peluang dan hambatan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perubahan ini pendidikan untuk lebih terhubung dan relevan dengan tuntutan dunia modern. Perkembangan teknologi telah menjadi bagian penting dari dunia pendidikan dengan menghadirkan inovasi-inovasi baru yang mendukung pembelajaran (Putri, 2019: 54).

Pendidikan merujuk pada serangkaian proses dan pengalaman yang diselenggarakan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap individu. Tujuan utama pendidikan adalah membentuk dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari, berkontribusi pada masyarakat, dan mencapai potensi penuh mereka sebagai manusia. Pendidikan sebagai hasil peradapan bangsa yang diusahakan atau berfungsi meraih cita-cita bangsa itu sendiri (Anwar,2017:20).

Kurikulum 2013 telah diubah dan digantikan oleh Kurikulum Merdeka Belajar, inisiatif terbaru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) untuk membangun generasi yang lebih baik. Ini sejalan dengan apa yang dikatakan Saleh (2020: 56) bahwa belajar bebas adalah program yang memanfaatkan kemampuan guru dan siswa untuk menciptakan cara baru untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Salah satu faktor yang mendukung pertumbuhan program saat ini adalah kemajuan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu hal yang harus ditekankan pada kurikulum merdeka.

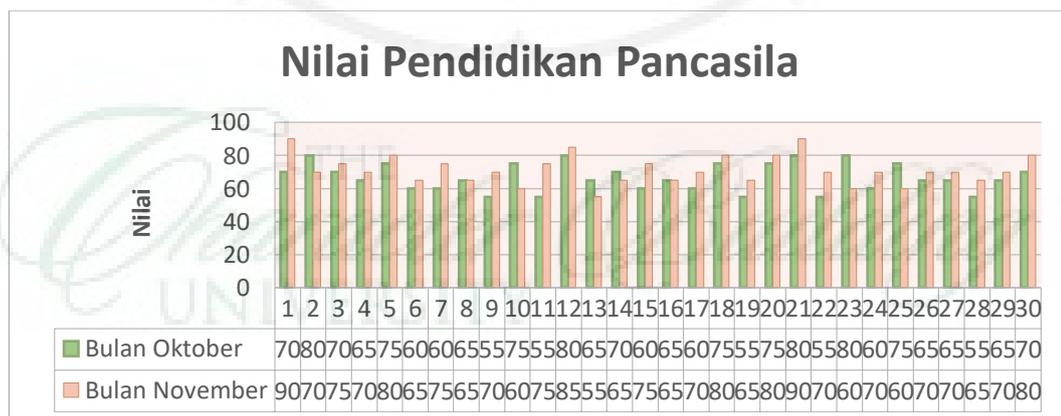
Transformasi digital dalam konteks pendidikan dijelaskan sudah menjadi kebutuhan abad ke-21 (Soedjono, 2022:103-107) transformasi ini memberikan landasan untuk eksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana media audio visual dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tantangan dalam Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik unik karena melibatkan aspek-aspek kewarganegaraan, norma, dan nilai-nilai dalam suatu negara. Tantangan dalam mentransfer pengetahuan ini kepada siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga memotivasi dan menarik.

Pembelajaran menggunakan media dapat membantu guru menjalankan proses belajar mengajar yang efektif (Chumsukon, 2021:197). Dia menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan belajar (Yendrita, 2019:26). Media video, menurut Pribadi (2018:137), adalah jenis media audiovisual yang dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan menggabungkan suara dan gambar.

Salah satu keuntungan besar dari media video adalah bahwa mereka membuat proses penyampaian materi lebih mudah dan memungkinkan pesan disampaikan secara menyeluruh. Rekaman gambar dan suara disimpan secara analog ke dalam pita video sebelum pengembangan teknologi digital untuk media video. Saat ini, rekaman gambar dan suara disimpan secara elektronik dalam pita

magnetik dan dapat ditayangkan di layar monitor yang disebut pemutar video atau VCR. Namun, teknologi media video saat ini lebih canggih.

Kegiatan Hasil wawancara dengan wali kelas tingkatan SDN 064009 Kecamatan Marelán dikelas IV diperoleh hasil belajar kurang memuaskan, kemudian hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa selama 2 bulan terakhir juga belum memberikan hasil yang terbaik, pada bulan Oktober di dapat sebanyak 14 atau 47% siswa mendapatkan nilai di atas KKTP (Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan sisanya sebanyak 16 atau 53% siswa mendapat nilai dibawah KKTP dari total siswa 30 dengan rata-rata 67. Kemudian hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa bulan September menunjukkan sedikit peningkatan, dari 30 Siswa sebanyak 20 mendapat nilai diatas KKTP dan 10 siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP dengan rata nilai 71. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran belum efektif digunakan di dalam proses belajar Pendidikan Pancasila khususnya materi Negaraku Indonesia adapun hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa selama dua bulan belakang, adalah sebagai berikut:



Gambar1. 1 Grafik Hasil Belajar Bulan Oktober dan November 2024

Berdasarkan garafik hasil belajar selama dua bulan belakang, tampak bahwa hasil rata-rata yang didapatkan siswa belum sepenuhnya memenuhi KKTP (Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan, hal itu

disebabkan penggunaan media yang digunakan disaat belajar belum begitu efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu, evaluasi proses pembelajaran diperlukan. Sistem pendidikan konvensional hanya akan berdampak pada kemampuan siswa, karena mereka cenderung menjadi monoton, menjadi bosan dengan cepat, dan menghasilkan hasil belajar yang buruk.

- 1) Kurangnya minat siswa dalam belajar.
- 2) Fasilitas sekolah seperti perpustakaan, lab atau komputer kurang memadai sehingga menghambat siswa mendapat informasi.
- 3) Sebagian guru belum mampu menggunakan TI dengan baik.
- 4) Sekolah tidak mengharuskan guru untuk membuat video kreatif; sebaliknya, mereka hanya berkonsentrasi pada materi yang diajarkan melalui gambar.

Salah satu pilihan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada Kurikulum merdeka di SDN 064009 Kecamatan Marelan adalah pengembangan audio visual berbasis *Qr-Code* yang berkaitan dengan masalah siswa. Kurikulum merdeka adalah metode pendidikan yang memberikan sekolah dan guru kebebasan dan fleksibilitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan siswa.

Media pembelajaran audiovisual berbasis *Qr-Code* mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk audio visual berbasis *Qr-Code*. Beberapa hasil penelitian dengan implementasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila antarlain: a. Penelitian oleh Rana (2017) menunjukkan bahwa penggunaan *Qr-Code* dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan keinginan dan ketertarikan siswa, serta mengurangi tingkat kebosanan dalam pembelajaran hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Begitu juga tanggapan guru dan siswa terhadap aplikasi *Qr-Code* dalam pembelajaran adalah positif, b. Park, H. J., & Kim, S. (2016:180) Penelitian ini meneliti dampak penggunaan *Qr-Code* dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kewarganegaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Qr-Code* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kewarganegaraan dan membantu mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Munir (2015:295) menyebutkan beberapa keuntungan penggunaan media audio visual sebagai media, yaitu:

- (a) Materi dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan efektif
- (b) Video dapat menguraikan proses kejadian secara lebih rinci
- (c) Video dapat mengurai lebih lanjut suatu peristiwa
- (d) Kemampuan untuk mengubah sesuatu yang abstrak menjadi konkret.
- (e) Tahan lama dan tidak rusak sehingga dapat digunakan lagi dan lagi
- (f) Membutuhkan kemampuan guru untuk menggunakan teknologi
- (g) Meningkatkan keterampilan dasar dan memberikan pengalaman baru kepada siswa
- (h) Media audio visual ini relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum dengan fokus pada kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual berbasis *Qr-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa di Kelas IV di SDN 064009 Kecamatan Marelan" dalam upaya memanfaatkan teknologi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan proses belajar mengajar, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa belum mencapai KKTP.

2. Kurangnya media dan sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) yang menyebabkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya inovasi dan kreativitas guru menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran.

I.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi maka batasan masalah yang diteliti adalah, “ Pengembangan Media Audio Visual berbasis *Qr-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa di Kelas IV di SDN 064009 Kecamatan Marelان ”.

I.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan “Pengembangan Media Audio Visual berbasis *Qr-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa di Kelas IV di SDN 064009 Kecamatan Marelان” berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media audio visual berbasis *Qr-Code* yang layak untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila?
2. Bagaimanakah media audio visual berbasis *Qr-Code* yang praktis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ?
3. Bagaimanakah media audio visual berbasis *Qr-Code* yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan media audio visual berbasis *Qr-Code* yang layak untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 064009 Kecamatan Marelan.
2. Menghasilkan media audio visual berbasis *Qr-Code* yang praktis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 064009 Kecamatan Marelan.
3. Menghasilkan media audio visual berbasis *Qr-Code* yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 064009 Kecamatan Marelan.

I.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian diharapkan adanya manfaat secara praktis maupun teoritis terhadap setiap kegiatan pembelajaran terkhusus dalam pengembangan bahan ajar media untuk kegiatan berliterasi siswa sekolah dasar.

I.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penelitian pendidikan yang berkaitan dengan teknologi pendidikan sebagai berikut:

1. Melengkapi, menambah, dan memperluas media dan metode pembelajaran khususnya pada abad 21.
2. Memberikan sumbangsi ilmu pengetahuan tentang penelitian pengembangan media audio visual berbasis *Qr-Code* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.
3. Memberikan referensi guru yang lebih kreatif untuk mengembangkan bahan pelajaran.

I.6.2 Manfaat Praktis

1. Menghasilkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai perwujudan pembentukan karakter siswa.
2. Sebagai bahan ajar untuk memperkaya model pembelajaran dan sumber inspirasi bagi pendidik Pendidikan Pancasila.
3. Bagi siswa untuk terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat membentuk kemampuan berpikir kritis peserta didik.
4. Bagi guru dapat mengembangkan ketrampilan mengajar.
5. Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi sekolah lain dalam memanfaatkan media audio visual berbasis *Qr-Code* untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

