

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wujud perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan penuh perkembangan, dan pendidikan merupakan kunci utama perubahan dan pembangunan suatu negara yang juga selaras dengan perkembangan kebudayaan. Perubahan yang dimaksud pada uraian sebelumnya dapat dimaknai sebagai perbaikan baik di bidang pendidikan maupun kebudayaan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengartikan pendidikan sebagai usaha sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mewujudkan potensi dirinya untuk mengembangkan kekuatan mental, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukannya adalah upaya terencana untuk membangun masyarakat, bangsa dan negara secara positif. Oleh karena itu, pendidikan yang baik adalah mengembangkan potensi setiap peserta didik dan menunjang pembangunan masa depan negara melalui pendidikan yang berkualitas, sehingga menghasilkan generasi penerus bangsa yang kompeten dan mampu menjawab tantangan-tantangan yang ada di masyarakat.

Pendidikan adalah proses seumur hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Pendidikan mempersiapkan masyarakat untuk menghadapi perkembangan dunia. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara, semakin kaya negara tersebut. Pendidikan perlu mengalami kemajuan dalam berbagai bidang karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan terus berkembang dan menjadi lebih kompleks. Salah satu

perubahan yang terjadi saat ini adanya paradigma baru yang dicanangkan pada proses pembelajaran saat ini. Pergeseran paradigma pendidikan dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa memberikan peluang yang sangat besar untuk pembelajaran yang lebih efektif dengan memberikan siswa pengalaman yang bermakna dan menanamkan keterampilan pemecahan masalah yang sepadan dengan kompetensi yang dibutuhkan pada abad ini.

Proses pembelajaran abad 21 juga menuntut siswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi karena diharapkan mampu lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Imamah (2021:177) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu proses pembelajaran dimana siswa tidak sekedar menerima pelajaran dari guru atau fasilitator, namun mempunyai kesempatan untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk hubungan dialogis tentang suatu topik, sehingga mendorong pemahaman terhadap topik tersebut. Perubahan besar dalam proses belajar menjadi fokus utama saat ini dikarenakan dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling penting. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar siswa. Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Perubahan pada abad ke-21 akan mempengaruhi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Perkembangan teknologi pada abad 21 telah membawa perubahan besar yaitu produksi jasa menjadi jasa yang menambah informasi dan pengetahuan. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah memunculkan banyak inovasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Metode

pembelajaran yang tepat serta media dan kegiatan baru sangat dibutuhkan siswa karena dapat membantu siswa menerapkan apa yang dipelajarinya dalam kehidupan nyata. Untuk pembelajaran yang kreatif dan efektif diperlukan alat-alat pendukung pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dan media dalam proses pembelajaran. Teknologi dan media memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan.

Globalisasi kini membuat teknologi berkembang pesat khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang mendorong dunia pendidikan menciptakan kegiatan-kegiatan baru untuk memajukan pendidikan dan sekolah. Salah satu fungsi teknologi pendidikan adalah dapat mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi non-tradisional. Dalam rangka tujuan pendidikan untuk mengkonstruksi pengetahuan, kemajuan atau penyelesaian seorang siswa diukur berdasarkan dimensi pemahaman setiap topik. Hasil belajar dalam pendidikan dinilai dengan menggunakan berbagai tes dan tes pengetahuan seperti tes tertulis dan lisan, dan penyelesaiannya dapat diukur berdasarkan nilai yang dicapai siswa dalam pembelajaran dan kriteria tercapainya tujuan pembelajaran.

Sekolah dan seluruh warganya diharapkan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan dunia, tetapi juga sesuai dengan visi dan programnya, yang berkaitan dengan kebutuhan sekolah dan wilayah. Teknologi dapat berperan dalam membantu media dalam proses pembelajaran. Interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa tidak lepas dari peran media. Menurut Nurhasana (2021:220) media adalah alat bantu atau alat pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan penunjang dalam proses belajar

mengajar. Dapat juga disimpulkan bahwa media merupakan alat yang menghubungkan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar, dan media sangat dapat membantu guru pada saat menyampaikan program pendidikan. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media dalam proses tersebut.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Hasan et al., (2021: 65) menjelaskan media pembelajaran sesungguhnya adalah alat yang dapat meningkatkan penyerapan dan retensi anak terhadap materi pembelajaran, apa pun bentuknya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sebagian ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran yang diciptakan oleh guru. *Platform* pembelajaran yang lebih menarik meningkatkan minat belajar siswa dan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa dan kurangnya keterampilan belajar. Banyak faktor yang terlibat, salah satunya adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang kurang kreatif, dan guru yang masih bekerja sebagai pengajar pada mata pelajaran konvensional.

Penggunaan media pembelajaran meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara inovatif. Namun saat ini guru masih terbatas kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas untuk menunjang pembelajaran. Guru tetap menggunakan metode yang hanya fokus pada buku cetak, tanpa kreatifitas dan inovasi dari guru itu sendiri. Masih banyak guru yang tidak menggunakan media interaktif sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah bagian dari pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka lebih fleksibel dan kontekstual. Tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk membantu siswa memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kelima sila Pancasila: Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial. Diharapkan siswa dapat menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari mereka. Siswa diharapkan menjadi orang yang berkarakter kuat, cinta tanah air, menghormati perbedaan, dan mempertahankan kerukunan melalui pendidikan Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap sebagai salah satu pelajaran yang membosankan bagi murid. Hal ini merupakan fakta yang ditemukan ketika bertanya ke beberapa murid di SDN 106156 Klumpang. Wawancara awal dengan beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa belajar Pendidikan Pancasila dianggap tidak menarik. Tidak hanya itu, mata pelajaran ini juga dianggap membosankan dan terlalu banyak hafalan, sehingga membuat pelajaran Pendidikan Pancasila kurang diminati. Fakta bahwa siswa mencapai hasil belajar rendah dan memperoleh nilai yang kurang memuaskan tercermin dalam data yang dikumpulkan dari guru kelas V-B di SD Negeri 106156 Klumpang. Dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
V-B T.A 2023/2024	0-70	1	3,6%	Perlu Bimbingan
	71-80	19	67,8%	Cukup Baik
	81-90	8	28,6%	Baik
	91-100	-	0%	Sangat Baik

Sumber : Daftar Nilai Kelas V-B SDN 106156 Klumpang

Berdasarkan Tabel 1.1, tidak ada siswa yang termasuk kategori “Sangat Baik”, sebanyak 8 siswa atau 28,6% termasuk kategori “Baik”, 19 siswa atau 67,8% termasuk kategori “Cukup Baik”, 1 siswa atau 3,6% termasuk kategori “Perlu Bimbingan”. Siswa yang masuk pada kategori “Tuntas” sebanyak 10 orang atau 36,71% sedangkan siswa yang termasuk kategori “Tidak Tuntas” sebanyak 18 orang atau 64,29%. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku harus ditingkatkan lagi sehingga dapat mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 1.2 Hasil Belajar Afektif Pendidikan Pancasila siswa Kelas V-B SDN 106156 Klumpang Kec. Hamparan Perak

Tahun Akademik	Semester	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	KKM
2023/2024	Ganjil	28 Siswa	84	72	72	75
2023/2024	Genap	28 Siswa	86	74	74	75

Sumber : Daftar Nilai Kelas V-B SD Negeri 106156 Klumpang

Hasil belajar afektif siswa kelas V-B SDN 106156 Klumpang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, menurut Tabel 1.2. Selama semester ganjil tahun akademik 2023/2024, nilai tertinggi siswa adalah 84, nilai terendah adalah 72, dan rata-rata adalah 72. Pada semester genap, nilai tertinggi naik sedikit menjadi 86, nilai terendah tetap 74, dan rata-rata naik menjadi 74. Meskipun ada peningkatan dari semester ganjil ke semester genap, nilai rata-rata siswa tetap di bawah KKM (75), sehingga masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai yang diharapkan.

Fakta bahwa nilai rata-rata siswa tidak mencapai KKM menunjukkan bahwa ada masalah dalam memahami dan menerapkan sikap yang diharapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar afektif yang belum sesuai harapan dapat disebabkan oleh siswa yang tidak maksimal terlibat dalam

pelajaran, metode pengajaran yang tidak menarik, atau faktor lingkungan yang tidak mendukung. Untuk membuat siswa lebih memahami dan menerapkan prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka, perlu dilakukan perbaikan, seperti proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Tabel 1.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siswa Kelas V-B SDN 106156 Klumpang

Tahun Akademik	Semester	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	KKM
2023/2024	Ganjil	28 Siswa	82	70	73	75
2023/2024	Genap	28 Siswa	88	74	74	75

Sumber : Daftar Nilai Kelas V-B SD Negeri 106156 Klumpang

Tabel 1.3 menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang sama dalam ranah psikomotorik. Selama semester ganjil, siswa mendapatkan nilai tertinggi 82, nilai terendah 72, dan rata-rata 73. Selama semester genap, nilai tertinggi mengalami kenaikan menjadi 88, nilai terendah meningkat menjadi 74, sehingga rata-rata juga meningkat menjadi 74. Meskipun belum cukup signifikan, peningkatan ini menunjukkan beberapa kemajuan dalam keterampilan praktik siswa. Sama seperti nilai afektif, nilai psikomotorik rata-rata siswa masih di bawah KKM (75). Ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih belum mencapai ketuntasan keterampilan.

Kemungkinan bahwa rendahnya nilai psikomotorik ini menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi tantangan dalam menerapkan keterampilan praktik yang telah mereka pelajari. Hal ini mungkin terjadi karena keterbatasan sarana dan prasarana, latihan yang tidak cukup, atau metode pembelajaran yang tidak berfokus pada keterampilan. Untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa, diperlukan penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih berbasis

praktik, seperti praktik langsung dan demonstrasi, serta penggunaan media pembelajaran yang lebih mendukung.

Terdapat beberapa hal yang ditemukan dan diduga sebagai penyebab hasil belajar siswa di kelas tersebut rendah berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 106156 Klumpang, pada pelaksanaan proses belajar mengajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih ditemukan proses pembelajaran yang didominasi oleh guru sebagai sumber belajar dan masih kurangnya alat-alat serta media yang menunjang kebutuhan belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak terlibat dalam proses menemukan informasi. Siswa juga tidak memiliki buku cetak khusus pelajaran Pendidikan Pancasila yang semakin membuat pembelajaran sangat berfokus pada materi dan informasi yang disampaikan oleh guru saja.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga belum bervariasi. Keadaan kelas yang kurang kondusif, banyak siswa yang lebih senang mengobrol dengan temannya. Apabila diberikan pertanyaan pemantik oleh guru, siswa tidak ada yang dapat menjawab. Selama proses pembelajaran siswa banyak ditugaskan untuk mencatat materi yang ditugaskan oleh guru kepada siswa. Namun, tidak sedikit siswa yang hanya mencatat namun tidak memahami apa yang dicatat. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara optimal serta media yang digunakan hanya buku disertai dengan pengerjaan soal-soal yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, dilihat dari segi administrasi Modul Ajar yang dikerjakan oleh guru hanya sebatas administrasi pelengkap, sehingga guru masih sering tidak

mengimplementasikan skenario yang sudah tertera pada modul ajar dan lebih mempertimbangkan untuk menyelenggaraan kegiatan mengajar sebagaimana guru tersebut merasa nyaman. Kemudian, ketersediaan dalam praktik mengajar, sekolah dan guru belum menyediakan bahan ajar berupa buku teks dan media yang baik sehingga keadaan ini semakin mempersulit situasi siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Selain itu, guru merasa kesulitan untuk menyiapkan media dikarenakan memiliki kesibukan administrasi lain dan menjalankan kegiatan belajar mengajar hanya fokus pada media dan bahan ajar seadanya saja.

Permasalahan ini dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa meskipun terlihat bersemangat untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar hendaknya media digunakan untuk menjelaskan dan menarik perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi dalam belajar. Dengan cara ini, konten yang ingin diajarkan guru akan diterima dengan baik oleh siswa. Media adalah komponen sumber belajar atau media fisik yang memuat materi pendidikan di lingkungan siswa dan merangsang belajar siswa. Menurut Baginda (2021:28) media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan konten kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses penggunaan media juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat menunjang pembelajaran siswa. Menurut Waryanto (dalam Asmara, 2015:157) media pembelajaran mengatasi berbagai kendala yang muncul, seperti hambatan komunikasi, sikap negatif siswa,

pengamatan siswa yang tidak konsisten, dan rendahnya kekhususan objek pembelajaran yang membuat pembelajaran tanpa media tidak mungkin dilakukan.

Alasan yang sering disampaikan sebagai penyebab guru tidak menggunakan media di lapangan/di sekolah menurut Wibowo (dalam Damanik & Firdaus, 2022:1466) mengatakan antara lain: Penggunaan media yang repot, media terlalu canggih dan mahal, tidak mampu menggunakan media berbasis teknologi, media sebatas hiburan (mengakibatkan siswa bermain dan tidak serius), ketidaktersediaan media pembelajaran di sekolah, kebiasaan menikmati metode ceramah, kurang penghargaan dari atasan dan sebagainya. Proses pembelajaran yang disampaikan di atas lebih berpusat pada guru, sehingga guru dianggap sebagai sumber ilmu utama oleh siswa. Akibatnya, proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan, karena melibatkan siswa hanya sebagai objek bukan subjek yang seharusnya terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, beliau membenarkan juga bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran khusus untuk materi Keragaman Budaya Indonesiaku selama mengajar pada tahun-tahun sebelumnya. Dalam hal tersebut pengembangan media yang dilakukan guru masih kurang maksimal.

Media pembelajaran harus terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi modern yang saat ini banya digunakan dalam pembelajaran adalah teknologi *microprocessor* atau teknologi komputer. Banyak situs web atau aplikasi yang saat ini sudah diluncurkan seperti *Canva*, *Powtoon*, *Baamboozle*, dan lainnya yang seharusnya sudah bisa digunakan oleh guru untuk mengembangkan media ajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Oleh karena itu pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks dan soal serta *teacher center* sudah tidak lagi sesuai dengan perkembangan saat ini. Ada baiknya dalam proses pembelajaran guru menampilkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Selain fokus pada tujuan pembelajaran, sudah seharusnya proses pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga siswa bisa nyaman lebih lama dalam proses belajar.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui teknologi komputer adalah *education game* atau permainan yang mendidik. Sudono (2006:7) mengatakan bahwa salah satu cara mengingat yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan bermain. Bermain dapat berdampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat dalam belajar anak dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Salah satu permainan mendidik yang dapat dikembangkan untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media yang dapat digunakan guru untuk membuat daya tarik siswa naik pada proses pembelajaran berlangsung serta dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang tidak membosankan dan media ini sangat cocok agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Media *Baamboozle* ini memiliki ragam keunggulan untuk memancing perhatian siswa. Media *Baamboozle* didesain sebaik mungkin dengan tujuan agar mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga siswa merasa dirinya semangat dalam proses pembelajaran, tidak bosan sehingga siswa melakukan aktivitas pembelajaran sambil bermain yang menyenangkan.

Selain kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan sebelumnya, *Baamboozle* juga sangat fleksibel dalam pengembangan materi pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mengubah tingkat kesulitan pertanyaan, jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dll.), dan jumlah waktu yang diberikan untuk menjawab. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengalaman belajar setiap siswa dengan kemampuan dan kecepatan mereka. Selain itu, *Baamboozle* tidak hanya sekedar permainan, *Baamboozle* juga merupakan alat yang berguna untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi Pendidikan Pancasila, dan dapat digunakan bersama dengan berbagai sumber belajar lainnya seperti video, gambar, dan audio.

Berdasarkan paparan tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle*. Proses pengembangan ini dilakukan sesuai prosedur yang terstruktur. Maka judul penelitian ini “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN 106156 Klumpang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik dan membosankan sehingga membuat hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah.

2. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran.
3. Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif menjadi alasan kurangnya Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran.
4. Kendala fasilitas dari sekolah menyebabkan siswa tidak memiliki buku cetak khusus pelajaran Pendidikan Pancasila.
5. Pembelajaran yang tidak banyak melibatkan siswa menyebabkan siswa tidak kondusif selama proses kegiatan belajar mengajar.
6. Rendahnya ketertarikan siswa pada materi dan proses pembelajaran menyebabkan siswa kurang responsif terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari beberapa identifikasi permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan materi yang dibahas pada penelitian ini adalah Keragaman Budaya Indonesiaku di SD Negeri 106156 Klumpang.
2. Pengujian media interaktif ini meliputi pengujian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media.
3. Hasil belajar yang diukur difokuskan pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan Media pembelajaran Interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 106156 Klumpang?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 106156 Klumpang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Interaktif berbasis *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 106156 Klumpang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* yang layak digunakan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 106156 Klumpang.
2. Menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 106156 Klumpang.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 106156 Klumpang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat secara praktis maupun teoritis terhadap kegiatan pembelajaran terkhusus dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 106156 Klumpang.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka penyelenggaraan pendidikan serta arti pentingnya proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan perencanaan yang baik, adanya kelengkapan alat dan media pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana belajar yang memadai dan hal-hal yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan penyelenggaraan proses belajar mengajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk siswa menjadi lebih mudah menguasai materi Keragaman Budaya Indonesiaku dan menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran melalui berbagai kegiatan menarik sehingga belajar menjadi lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila
- b. Manfaat untuk guru, sebagai bantuan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang materi Keragaman Budaya Indonesiaku di SDN 106156 Klumpang.
- c. Manfaat untuk sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pembelajaran, terutama dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 106156 Klumpang.

- d. Manfaat untuk Peneliti, sebagai meningkatkan pemahaman dan kreativitas tentang cara menggunakan media pembelajaran yang efektif, serta untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.
- e. Manfaat untuk peneliti lainnya, sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin menyelidiki dan mengkaji masalah yang sama di masa mendatang.

