BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu faktor penentu maju atau tidaknya suatu negara adalah kualitas sumber daya manusianya, dan standar pendidikan yang berlaku saat ini memiliki dampak besar pada kualitas sumber daya manusia (Syafei, 2022, hal. 1-4). Paradigma pendidikan abad ke-21 diprioritaskan pada kerangka kerja untuk pembelajaran abad ke-21 (*framework for 21th century learning*), bahwa peserta didik sebagai masyarakat pembelajar harus memiliki kombinasi antara kecakapan intelektual (berpikir kritis, kreatif, dan analitis), keterampilan sosial (komunikasi dan kolaborasi), literasi digital, karakter yang kuat (tanggungjawab, etika), mampu beradaptasi dan terus mengembangkan diri (Sudirman, et al., 2023, hal. 3-6). Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk memberi motivasi kepada siswa dan berperan sebagai fasilitator agar mereka dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan karakter abad ke-21 tidak lagi membatasi akses siswa terhadap materi pembelajaran, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa, sehingga mereka dapat memahami pelajaran sendiri (Ginting, et al., 2021, hal. 2-4). Pembelajaran yang berbasis pada kebutuhan peserta didik didasari pada pandangan bahwa setiap individu memiliki keunikan dan potensi yang berbeda dalam dirinya, sekaligus memiliki hak untuk belajar sesuai dengan aspek keragamannya masing-masing. Pandangan ini bermuara pada teori belajar humanistik sebagai sebuah kajian psikologis yang mengedepankan nilai memanusiakan manusia dan sebisa mungkin untuk menggali kemampuan serta potensi peserta didik (Solichin M. M.,

2019, hal. 59-60). Abraham Maslow merupakan salah satu tokoh dalam psikologi humanistik yang berupaya menjelaskan perkembangan manusia secara menyeluruh dan pencapaian potensinya melalui teori hierarki kebutuhan berdasarkan prioritas pemenuhannya, yaitu kebutuhan *fisiologis,* rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan untuk dihargai, kebutuhan intelektual, kebutuhan estetis, aktualisasi diri (Jaarvis, 2021, hal. 14-16). Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan di Indonesia membutuhkan sistem pendidikan yang mampu memenuhi kebutuhan setiap peserta didik yang berasal dari aspek keragaman melalui proses belajarnya demi pencapaian potensi dalam dirinya agar dapat memperoleh penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara sadar.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Republik Indonesia menerbitkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya perbaikan dari Kurikulum 2013 yang membangun paradigma merdeka belajar di dalam proses belajar mengajar. Merdeka belajar menekankan pemenuhan kebutuhan belajar berdasarkan keberagaman peserta didik. Pembelajaran berdiferensiasi adalah salah satu konsep pembelajaran pada Kurikulum Merdeka untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat mengakomodasi dan memeuhi keberagaman peserta didik berdasarkan perbedaan karakteristik individual peserta didik (Azmy & Fanny, 2023, hal. 218). Pembelajaran berdiferensiasi pertama kali diperkenalkan pada sekitar akhir abad-20 (1999-2000) oleh Carol Ann Tomlinson sebagai *differentiated instruction* (Tomlinson, 1999, hal. 45). Keragaman peserta didik ditinjau dari 3 (tiga) aspek yang berbeda, yaitu aspek kesiapan, minat, dan profil belajar yang di dalamnya termasuk gaya belajar. Selain itu, guru mempunyai pengaruh terhadap 4 (empat) komponen pembelajaran berdiferensiasi, yaitu lingkungan belajar, proses,

produk, dan konten (Kristiani, et al., 2021). Guru dapat memilih salah satu aspek pembelajaran berdiferensiasi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun, sekali lagi ada tantangan besar bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, khususnya dalam penelitian ini pada jenjang sekolah dasar.

Menurut Ginting, dkk (2021) dalam Buku Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan di Abad Ke-21, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting bagi keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran berdiferensiasi. Tidak lagi terbatas pada media cetak atau tulisan saja, melainkan melalui perangkat teknologi. Perangkat teknologi yang mengkombinasikan aspek visual dan verbal berupa teks, grafis, audio, video, dan aspek teknologi lainnya yang dapat memunculkan interaksi dengan peserta didik yang dapat disebut dengan multimedia interaktif (Aldo, Ilmi, & Hariselmi, 2023, hal. 366). Sebagai sebuah produk, multimedia interaktif memiliki fungsi pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih tindakan berikutnya (Noverdika, 2021, hal. 110). Berdasarkan hal tersebut, maka multimedia interaktif berdiferensiasi berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang dikembangkan agar memungkinkan peserta didik untuk memilih apa yang dikehendakinya sesuai dengan aspek kebutuhan belajarnya.

Multimedia interaktif berdiferensiasi yang akan diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran harus didampingi dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai, yaitu pembelajaran yang dapat mengintegrasikan aspek teknologi dan strategi pedagogi dalam implementasinya. Pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) saat ini merupakan pusat perhatian di era digital menjadikannya sangat relevan untuk diterapkan (Sangidah, Khasanah, Mustofa, & Nisa, 2024, hal. 2027-2028). Ini dapat diwujudkan karena pendekatan

TPACK memiliki 3 (tiga) cakupan inti dari pengetahuan, yaitu *Technological Knowledge* atau pengetahuan tentang penguasaan dan keterampilan teknologi dalam pembelajaran, *Pedagogical Knowledge* atau pengetahuan tentang proses, metode, maupun praktek dalam pembelajaran, dan *Content Knowledge* atau pengetahuan tentang materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran (Ismail, Zubair, Alqadri, & Basariah, 2022, hal. 2443). Pendekatan TPACK dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kontekstual, salah satunya dengan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Berdasarkan defenisi tersebut, maka pendekatan TPACK dapat digunakan untuk mengimplementasikan multimedia interaktif berdiferensiasi di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V-C SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran yang dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2024 s/d 01 Agustus 2024, diketahui bahwa sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar sejak tahun ajaran 2023/2024, dengan harapan bahwa guru dapat membantu siswa mencapai potensi peserta didik secara utuh dengan menekankan pentingnya keberagaman siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V-C, aspek paling menonjol dari keragaman siswa kelas V-C adalah gaya belajar. Dalam Buku Quantum Learning oleh Bobbi Deporter & Mike Hernacki (2015), terdapat 3 (tiga) gaya belajar yang dimiliki peserta didik sebagai modalitas belajarnya yaitu, *visual, auditori,* dan *kinestetik* (V-A-K) (Deporter & Hernacki, 2015, hal. 110-112). Pada kegiatan proses pembelajaran, menunjukkan bahwa siswa kelas V-C termasuk anak-anak yang menunjukkan beberapa ciri dari gaya belajar yang beragam. Hasil pengamatan ini juga didukung oleh pernyataan guru, bahwa siswa kelas V-C memang memiliki kebiasaan belajar yang berbeda-beda selama belajar. Beberapa

ada yang suka bercerita dan bertanya ketika mengerjakan tugas, beberapa ada yang lebih suka diam saat fokus membaca atau memperhatikan guru, beberapa ada yang tidak bisa duduk tenang dalam waktu yang cukup lama ketika belajar di kelas.

Guru sebagai fasilitator tentunya harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat memenuhi keragaman dan kebutuhan peseta didik dengan menyediakan beragam sumber belajar, salah satunya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa digunakan agar kegiatan belajar mengajar tidak fokus pada satu arah sumber media saja, melainkan dibagi ke dalam kelompok-kelompok gaya belajar sehingga seluruh siswa dapat menikmati proses belajar sesuai dengan kebutuhan gaya belajarnya tanpa terkecuali. Namun, pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran kelas V-C masih terbatas pada media konvensional saja seperti papan tulis, teks, dan gambar pada buku siswa/guru saja. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan tidak berpusat pada siswa. Guru kelas V-C menyampaikan bahwa pada pertemuan mendatang hanya akan mengembangkan media pembelajaran berupa gambar cetak saja untuk mendukung proses pembelajaran.

Faktanya, siswa kelas memang kesulitan memahami materi melalui tulisan dan buku teks saja dan cenderung tertarik dengan media berbasis teknologi yang memuat suara, teks, gambar, video, *game*, dan lain sebagainya. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara pra penelitian tidak terstruktur dengan guru dan siswa kelas V-C. Dampak dari media pembelajaran yang tidak memperhatikan aspek-aspek kebutuhan peserta didik akan mempengaruhi peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran dengan terpaksa dan bukan dari keinginan dirinya sendiri yang kemungkinan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Terbukti dari hasil belajar siswa kelas V-C pada tes formatif mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan tanggal 24 Agustus 2024 materi penerapan nilai-nilai Pancasila capaian pembelajaran elemen Pancasila berikut:

Tabel 1. 1. Hasil Tes Formatif Siswa Kelas V-C

KKTP	Jumlah Siswa (%)
Belum mencapai ketuntasan	61%
Mencapai ketuntasan	39%

Sumber: Lampiran 9. Hasil Tes Formatif Siswa Kelas V-C

Berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) menunjukkan bahwa dari 33 siswa, terdapat 10 orang siswa belum mencapai ketuntasan (remedial pada seluruh bagian), 10 orang siswa belum mencapai ketuntasan (remedial pada bagian yang diperlukan), dan 13 orang siswa mencapai ketuntasan (tidak perlu remedial). Belum ada siswa yang mencapai ketuntasan yang perlu pengayaan atau tantangan lebih. Namun, hasil belajar tersebut masih terbatas pada ranah kognitif saja, karena guru belum membuat instrumen penilaian untuk mengukur hasil belajar ranah afektif serta psikomotorik untuk melihat sikap dan keterampilan peserta didik materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan masalah-masalah ini, dapat dikatakan bahwa salah satu alasan mengapa beberapa siswa memiliki hasil belajar yang rendah karena tidak tersedianya sumber belajar yang dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar masing-masing siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan gaya belajar peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dapat beragam disesuaikan

dengan kondisi, minat, serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Salah satunya adalah melalui penggunaan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK.

Materi yang akan dijadikan konten pada multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK adalah materi penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib pada Kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan muatan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan termasuk didalamnya terdapat materi nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah. Pemilihan materi ini sebagai konten dikarenakan urgensi penerapan nilai-nilai Pancasila dan rendahnya persentase jumlah siswa kelas V-C yang mencapai ketuntasan. Guru menilai bahwa materi yang mengandung penerapan sulit diajarkan tanpa media yang interaktif apalagi yang bisa memenuhi kebutuhan profil belajar berupa gaya belajar siswa.

Sikap dan perilaku peserta didik menjadi salah satu aspek yang berdampak setelah penggunaan multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang akan digunakan dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi (Yanti, Montessori, & Nora, 2022). Oleh karena itu, multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK akan dimanfaatkan sebagai upaya peningkatan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka memahami, memaknai, dan memiliki sikap sesuai dengan apa yang dipelajari pada materi nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah secara lebih menarik dan bermakna.

Multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK menyajikan pilihan dari ketiga aspek gaya belajar, yaitu auditorial, visual, dan kinestetik serta dapat diakses melalui aplikasi yang mudah dijangkau baik secara *online* maupun *offline*

kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik sehingga dapat menggunakannya dengan mandiri sesuai kebutuhannya.

Menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, efektif, dan kontekstual yang dapat membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan gaya belajarnya, multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mewujudkan tujuan tersebut. Hal ini akan membantu meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi tentang nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sriadhi dan Nailul Zahrowi Yuwanda (2020) yang menggunakan model Penelitian dan Pengembangan ADDIE, hasil validasi ahli media tergolong "Sangat Layak" dengan nilai rata-rata 4,3 dan hasil validasi ahli materi tergolong "Sangat Layak" dengan nilai rata-rata 4,7 (Sriadhi & Yuwanda, 2020, hal. 111). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Surya Dharma (2012), menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMP Pasundan 1 Bandung (Dharma, 2012, hal. 370).

Berdasarkan rangkaian permasalahan di atas, kesimpulannya adalah guru belum pernah membuat atau memanfaatkan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah "Pengembangan Multimedia Interaktif Berdiferensiasi Berbasis TPACK pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta

Alwashliyah 80 Kisaran", yang terbatas pada materi tentang nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran kelas V-C masih terbatas pada media konvensional saja seperti papan tulis, teks, dan gambar pada buku siswa/guru.
2. Hasil belajar beberapa siswa kelas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah karena kurangnya ketersediaan multimedia interaktif yang berpusat pada kebutuhan gaya belajar siswa.
3. Multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK belum pernah dikembangkan dan digunakan guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah di kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian harus fokus sehingga terhindar dari pembahasan yang terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berdiferensiasi dengan aspek profil belajar yang memuat gaya belajar (auditorial, visual, kinestetik) peserta didik berbasis TPACK dengan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai

Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa dan di dukung dengan ketuntasan hasil belajar ranah psikomotorik dan hasil belajar ranah afektif siswa Kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran. Produk dikembangkan dengan bantuan *Software Adobe Animate* 2021 yang menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat di akses secara *online* maupun *offline* sesuai kebutuhan guru dan peserta didik..

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk menganalisis:

1. Kelayakan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran.
2. Kepraktisan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran.
3. Keefektifan penggunaan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Alwashliyah 80 Kisaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam peningkatan referensi teoritis terhadap multimedia interaktif terdiferensiasi berbasis TPACK, yang dapat membantu guru dalam menyesuaikan proses pengajaran dengan kebutuhan gaya belajar yang berbeda-beda.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Peserta Didik

Multimedia interaktif terdiferensiasi berbasis TPACK diharapkan akan mendukung pengembangan proses pembelajaran yang menarik, efisien, dan kontekstual yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

2. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi solusi dan bahan referensi untuk guru dalam penggunaan dan pengembangan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK dalam proses pembelajaran dengan tujuan yang beragam.

3. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber untuk membuat materi pembelajaran digital melalui multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK berupa aplikasi pembelajaran.

4. Manfaat bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat sumber referensi bagi peneliti selanjutnya jika akan mengembangkan multimedia interaktif berdiferensiasi berbasis TPACK.