

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

UU RI No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pembelajaran Nasional pasal 1 ayat (1) dipaparkan jika pembelajaran merupakan usaha sadar serta terencana buat mewujudkan atmosfer belajar serta proses pendidikan supaya partisipan didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya buat mempunyai kekuatan keagamaan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa, serta negara.

Pendidikan adalah upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan di mana orang belajar, bagaimana mereka belajar, dan bagaimana mereka berprestasi. Sistem pendidikan nasional terdiri dari komponen pendidikan yang saling terkait dan terintegrasi untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional. Komponen sinergis ini terdiri dari siswa, guru, kurikulum, administrasi, fasilitas penunjang pembelajaran, dan lingkungan belajar. Masing-masing komponen memiliki peran dan fungsi penting untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran (Yunita et al., 2022).

Menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah tuntutan dalam pertumbuhan anak-anak, yang menuntun segala kekuatan alam pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Memanusiakan manusia adalah sebuah proses humanime (Pristiwanti et all, 2022).

Pada saat ini pendidikan di Indonesia sudah mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan zamannya. Didunia Pendidikan terdapat suatu sistem rencana atau pengaturan mengenai bahan pembelajaran yang disebut kurikulum. Kurikulum juga harus memenuhi kebutuhan perkembangan zaman, yang dimana ilmu pengetahuan mengenai teknologi telah berkembang semakin maju, sehingga metode yang terdapat pada kurikulum sebelumnya sudah tidak relavan lagi dengan keadaan dan karakteristik pada peserta didik saat ini. Dengan tidak relavannya kurikulum tersebut maka kurikulum mengalami perkembangan atau perubahan sesuai dengan kebutuhan zamannya.

Menurut penelitian Huda (2017) menyatakan bahwa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya perubahan kurikulum pendidikan agar relevan dengan kebutuhan sesuai dengan zamannya. Hal itu membuat guru dan siswa mengalami kesulitan karena harus beradaptasi kembali dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang telah disahkan sebagai pengganti dari Kurikulum 2013 dan Kurikulum Darurat. Kurikulum ini adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan konten yang dioptimalkan untuk memberi siswa waktu untuk mempelajari konsep dan meningkatkan kemampuan mereka pada tahun 2024 setelah evaluasi K-13. Guru dapat memilih antara berbagai elemen pendidikan sehingga pelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan atensi siswa. Proyek untuk memantapkan pencapaian profil pelajar Pancasila didasarkan pada tema tertentu yang diresmikan oleh pemerintah. Hal ini tidak dimaksudkan untuk mencapai sasaran capaian pendidikan tertentu, jadi tidak terikat pada materi mata pelajaran tertentu (Mubarak,

2022). Adapun salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar yaitu mata pelajaran PPKn yang dikembangkan dalam kurikulum merdeka menjadi Pendidikan Pancasila.

Pada gerakan Merdeka Belajar, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah berkomitmen untuk terus mengutamakan pendidikan Pancasila dan mengembangkan profil pelajar Pancasila. Dalam kurikulum merdeka, pendidikan Pancasila dimaksudkan untuk membentuk siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, kritis, dan kreatif. Sebagai ideologi dan dasar negara, Pancasila berfungsi sebagai "meja statis" yang menyatukan berbagai keragaman yang ada dan sebagai "bintang penuntun" yang terus bergerak seiring dengan evolusi pemikiran manusia. Dengan demikian, kita sebagai bangsa Indonesia harus mengaktualisasikan Pancasila dari waktu ke waktu dan dari generasi ke generasi agar Pancasila tetap hidup dan Langgeng dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara kita (Indra, Azis, & Dewi. 2023).

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial, harus ditanamkan sejak dini agar siswa dapat menginternalisasinya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya pembelajaran Pancasila di sekolah dasar sering menghadapi berbagai kendala, terutama terkait dengan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini lebih kepada pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang lebih kongkret agar mudah untuk siswa terapkan di kehidupan sehari-hari, namun terdapat keterbatasan sumber daya. Tidak

semua sekolah memiliki sumber daya yang memadai untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila agar lebih kongkret. Misalnya, kurangnya penggunaan media pembelajaran serta model pembelajaran yang memadai didalam proses pembelajaran. Hal ini bisa memengaruhi kemampuan siswa terhadap pemahaman dan penghayatan atas nilai-nilai Pancasila dan menyebabkan hasil belajar siswa pada pendidikan Pancasila menjadi rendah.

Hasil belajar siswa dipengaruhi pada penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran. Menurut Astuti, didalam proses pembelajaran guru masih belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi dalam menginovasikan media pembelajaran, pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku tanpa adanya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas, siswa masih takut untuk menyampaikan pendapatnya baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal itu terjadi karena dianggap jika siswa menjawab atau bertanya akan disalahkan, maka siswa memilih untuk diam. Dengan proses pembelajaran yang seperti itu maka belajar siswa cenderung rendah pada muatan pendidikan Pancasila (Astuti et all, 2023).

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan media berbasis teknologi, seperti multimedia interaktif, untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Multimedia interaktif mampu menyajikan materi secara menarik, memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya membantu menyampaikan nilai-nilai Pancasila secara efektif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran. Dengan demikian, multimedia interaktif menjadi alat yang relevan

untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Pada penelitian yang berjudul “Paradigma Baru Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Revolusi Industri 4.0” menunjukkan bahwa pendekatan dan metode inovatif dalam pembelajaran PKn, yang mencakup integrasi teknologi, mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Metode seperti pembelajaran berbasis proyek, penggunaan media digital interaktif, dan aplikasi pendidikan berbasis internet efektif dalam menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan dan etika digital (Armianti et al., 2024).

Menurut penelitian berjudul “Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila” menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki dampak positif terhadap penguatan karakter siswa, terutama dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila. Teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, membuat mereka untuk lebih terlibat secara langsung dalam diskusi dan aktivitas berbasis nilai-nilai Pancasila. Keterlibatan ini memperkuat karakter mandiri, bernalar kritis, dan berakhlak mulia, dimana siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Armianti et al., 2024).

Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi seperti multimedia interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran menjadi langkah yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada Pendidikan Pancasila. Multimedia interaktif mampu menyajikan materi secara menarik, meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam menggali dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila. Dengan

integrasi teknologi digital, pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif saja, tetapi juga memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap pembentukan karakter siswa, seperti kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan sikap berakhlak mulia. Oleh karena itu, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkuat pembentukan karakter siswa.

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang terdapat teks, video, audio, gambar, animasi, grafik dan lain sebagainya. Media ini banyak digunakan agar media pembelajaran lebih menarik untuk siswa (Ardian et al., 2020). Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang mampu membantu proses belajar mengajar berbasis komputer. Multimedia interaktif yang merupakan perpaduan teks, gambar, animasi, suara, dan video menuntut keterlibatan banyak indera dalam proses belajar (Robbia & Fuadi, 2020). Media ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih sesuatu yang dikehendaki. Oleh karena itu, multimedia interaktif merupakan media yang kompleks dan efektif serta memiliki kontrol berupa tombol-tombol navigasi yang dapat memungkinkan interaksi antara aplikasi dan pengguna (Erwin & Yarmis, 2019). Multimedia interaktif adalah media yang berisi teks, video, audio, gambar, animasi yang digunakan untuk menarik minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Menurut Ricardus Jundu et al, (2020) permasalahan hasil belajar siswa rendah disekolah dasar tidak hanya pada penggunaan media saja, tetapi juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Seperti, guru condong menggunakan metode belajar ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan (Fazri & Nuria, 2024).

Saat ini, proses pembelajaran masih bersifat faktual dengan dominasi metode ceramah. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta interaktif maka harus memakai suatu model yang menarik didalam proses pembelajaran seperti model inkuiri yang membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan memahami materi secara konkret.

Menurut penelitian Angin (2022), menunjukkan bahwa penerapan media dengan model pembelajaran inquiry berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar kognitif menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I, dimana hanya 9 siswa yang tuntas dengan rata-rata 63,33, menjadi 21 siswa tuntas dengan rata-rata 83,33 pada siklus II. Keberhasilan ini terjadi berkat media dengan model inkuiri serta diskusi kelompok yang mendorong kerja sama antar siswa. Selain itu, perubahan positif juga terjadi pada aspek afektif dan psikomotorik siswa, dimana sikap siswa menjadi lebih baik karena motivasi dari guru, dan siswa juga lebih berani menyampaikan pendapat serta mempertahankan argumentasinya, yang berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara dan berpikir kritis mereka (Angin, 2022).

Hal ini menunjukkan bahwa model inkuiri ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa saja, namun aspek afektif dan psikomotorik siswa juga terjadi perubahan yang positif. Dengan mempertimbangkan relevansi model inkuiri terhadap kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kolaborasi, serta kemampuannya untuk menjembatani kesenjangan dalam pembelajaran, model ini menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Didalam proses pembelajaran model inkuiri ini sangat berdampak pada hasil belajar. Hal ini dibuktikan oleh penyelidikan Baden

dkk (2023) mengenai dampak model pembelajaran pada hasil belajar siswa kelas VI SD, yang dimana tingkat dampak model belajar *inquiry* pada hasil belajar siswa sebesar 50% (Fazri & Nuria, 2024).

Model inkuiri adalah kegiatan pembelajaran dimana peserta didik di dorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip (Nababan, et al., 2023). Pembelajaran Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki suatu fenomena alam, makhluk hidup atau benda, secara sistematis kritis, analisis dan logis (Dewanto et al., 2021).

Dengan adanya multimedia interaktif dan model inkuiri ini dapat membantu terciptanya proses pembelajaran yang berdasarkan teori konstruktivisme menurut Lev Vygotsky, yang dimana siswa dapat berfikir kritis untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep (Wahab & Rosnawati, 2021).

Pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada minggu ketiga bulan Juli 2024 di SDN 056425 Damar Seratus di Desa Pulau Kampai Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara, didapati bahwasanya sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar sejak tahun 2023. Disini peneliti fokus kepada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dikarenakan permasalahan mengenai pelajaran Pendidikan Pancasila ini sangatlah menonjol.



Pada observasi awal, peneliti menemukan fakta bahwa didalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru hanya berperan sebagai penyampai informasi, sementara siswa bersifat pasif sebagai pendengar. Model ini kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan papan tulis, tanpa adanya alat bantu atau media pendukung yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak konkret, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, terutama yang bersifat kompleks. Akibatnya siswa cepat merasa bosan, kehilangan minat belajar, dan sulit fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis inkuiri yang dapat mendukung pembelajaran secara aktif, menarik, dan berbasis teknologi belum pernah diterapkan dikelas. Sehingga kurangnya inovasi dalam model dan media pembelajaran ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa dan hasil belajar yang kurang optimal. Ketika peneliti mengamati buku nilai guru kelas V, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum mencapai tingkat pemahaman yang memadai terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut :

**Tabel 1.1. Nilai Hasil Lembar Kerja Siswa Pada Materi Sejarah Kelahiran Pancasila Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 056425 Damar Seratus**

| No.    | Nilai | Kategori     | Jumlah | Persentase |
|--------|-------|--------------|--------|------------|
| 1.     | < 65  | Tidak tuntas | 15     | 56%        |
| 2.     | ≥ 65  | Tuntas       | 12     | 44%        |
| Jumlah |       |              | 27     | 100%       |

(Sumber: Guru Kelas V SDN 056425 Damar Seratus TP. 2024/2025)

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 27 siswa kelas V TP. 2024/2025, hanya 12 siswa yang mencapai nilai ketuntasan pada materi Pancasila dalam Kehidupanku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sementara 15 siswa lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah, dengan mayoritas siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam Kehidupanku harus ditingkatkan lagi sehingga dapat mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan. Selain pada hasil belajar kognitif siswa, peneliti juga menemukan fakta ternyata hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa juga masih belum mencapai nilai ketuntasan. Data dilihat pada tabel 1.2 sebagai berikut:

**Tabel 1.2. Hasil Belajar Afektif Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 056425 Damar Seratus**

| No.    | Nilai | Kategori     | Jumlah | Persentase |
|--------|-------|--------------|--------|------------|
| 1.     | < 65  | Tidak tuntas | 17     | 63%        |
| 2.     | ≥ 65  | Tuntas       | 10     | 37%        |
| Jumlah |       |              | 27     | 100%       |

(Sumber: Guru Kelas V SDN 056425 Damar Seratus TP. 2024/2025)

Hasil belajar afektif siswa kelas V SDN 056425 Damar Seratus pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Berdasarkan tabel 1.2 menunjukkan bahwa selama semester ganjil tahun akademik 2024/2025 dari 27 siswa kelas V, hanya 10 siswa yang mencapai nilai ketuntasan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sementara 17 siswa lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar afektif pada siswa pelajaran pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, dengan mayoritas siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan.

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 disebabkan oleh siswa yang tidak maksimal terlibat dalam pelajaran, metode pengajaran yang tidak menarik, dan faktor lingkungan yang tidak mendukung. Untuk membuat siswa lebih memahami dan menerapkan prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, perlu dilakukan perbaikan, seperti proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Selanjutnya, data hasil belajar psikomotorik dapat dilihat pada tabel 1.3 sebagai berikut:

**Tabel 1.3. Hasil Belajar Psikomotorik Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 056425 Damar Seratus**

| No.    | Nilai | Kategori     | Jumlah | Persentase |
|--------|-------|--------------|--------|------------|
| 1.     | < 65  | Tidak tuntas | 19     | 70%        |
| 2.     | ≥ 65  | Tuntas       | 8      | 30%        |
| Jumlah |       |              | 27     | 100%       |

(Sumber: Guru Kelas V SDN 056425 Damar Seratus TP. 2024/2025)

Hasil belajar psikomotorik siswa kelas V SDN 056425 Damar Seratus pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Berdasarkan tabel 1.3 menunjukkan bahwa selama semester ganjil tahun akademik 2024/2025 dari 27 siswa kelas V, hanya 8 siswa yang mencapai nilai ketuntasan, sementara 19 siswa lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar psikomotorik siswa pelajaran pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, dengan mayoritas siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Rendahnya hasil belajar psikomotorik ini menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi tantangan dalam menerapkan keterampilan praktik yang telah mereka pelajari. Hal ini 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.

Rendahnya hasil belajar ini diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru dan siswa kelas V. Hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas V mengungkapkan berbagai permasalahan yang memengaruhi rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menyampaikan bahwa kurangnya alat serta media pembelajaran yang mendukung kebutuhan siswa menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses menemukan informasi. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih terbatas dan belum bervariasi, sementara keadaan kelas yang kurang kondusif membuat banyak siswa lebih suka mengobrol dengan teman-temannya, menyontek ketika diberikan soal. Bahkan, ketika diberikan pertanyaan pemantik oleh guru, tidak ada siswa yang dapat menjawab. 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.

Hasil wawancara dari beberapa siswa menyatakan bahwa selama proses pembelajaran banyak mencatat materi yang ditugaskan oleh guru kepada siswa. Namun, tidak sedikit siswa yang hanya mencatat namun tidak memahami apa yang dicatat. Siswa juga menyatakan bahwa terlalu banyak hafalan yang membuat proses pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini yang membuat siswa kurang berminat pada pelajaran Pendidikan Pancasila karena proses pembelajarannya didominasi oleh aktivitas menghafal, mencatat, dan mengerjakan soal.

Berdasarkan observasi awal, peneliti melihat faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V di SDN 056425 Damar Seratus ini, yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila, yang disebabkan oleh kurang relevannya metode pembelajaran dengan kebutuhan belajar mereka. Faktor eksternalnya, yaitu minimnya penggunaan model dan media pembelajaran yang interaktif, yang seharusnya mampu membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran, seperti penerapan model inkuiri dengan dukungan multimedia interaktif, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SDN 056425 Damar Seratus”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran.
2. Siswa kurang berminat pada pelajaran Pendidikan Pancasila, karena proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menyenangkan.
3. Guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis inkuiri dalam proses pembelajaran khususnya Pendidikan Pancasila.

4. Keterbatasan guru dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis inkuiri sehingga kurangnya inovasi yang dibuat oleh guru itu sendiri.
5. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih dikategorikan rendah. Hal ini menunjukkan pada rata-rata persentase nilai hasil belajar kognitif yang tidak tuntas KKM sebesar 56%. Pada rata-rata persentase nilai hasil belajar afektif siswa yang tidak tuntas KKM sebesar 63%. Sedangkan rata-rata persentase nilai hasil belajar psikomotorik siswa yang tidak tuntas KKM sebesar 70%.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya membahas mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan materi yang difokuskan pada bab 1, yaitu “Pancasila dalam Kehidupanku”. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis inkuiri yang berisi fitur visual, audio, video, dan game interaktif. Media berbasis model ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 056425 Damar Seratus, khususnya dalam materi Pancasila dalam Kehidupanku. Hasil belajar yang diukur peningkatannya hanya berfokus pada hasil belajar aspek kognitif saja. Dengan pembatasan ini, penelitian ini berfokus pada penerapan dan evaluasi multimedia interaktif berbasis *inquiry* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Setelah masalah diidentifikasi, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti mengidentifikasi tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menguji kelayakan multimedia interaktif berbasis *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus.
2. Untuk menguji kepraktisan multimedia interaktif berbasis *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus.
3. Untuk menguji keefektifan multimedia interaktif berbasis *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran pendidikan Pancasila.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian yang dilakukan ini akan menghasilkan manfaat teoretis dan praktis.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis:

Diharapkan pengembangan ini penambahan wawasan dan pengetahuan terkhusus tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis model *inquiry* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran pendidikan pancasila.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti lain untuk di jadikan sebagai referensi dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran studi mereka pada subjek yang berbeda dengan hasil n-gain yang lebih tinggi.
- b. Bagi guru, diharapkan pengembangan ini jadi masukan untuk pendidik untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis model *inquiry*.
- c. Bagi Peserta didik, membutuhkan atensi dan hasrat belajar siswa dalam proses belajar.