

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangat berkembang pesat setiap masanya, perkembangannya menciptakan teknologi-teknologi yang banyak di manfaatkan oleh manusia. Era Modernisasi hari ini, perkembangannya yang semakin pesat sampai pada era teknologi digital. Teknologi digital adalah sebuah kegiatan dalam mengurai informasi yang dilakukan secara digital dibandingkan dengan penggunaan tenaga manusia, yang cenderung operasi sitem yang secara canggih dan cepat dengan menggunakan sistem format digital (Danuri, 2019, p. 119). Era teknologi digital menciptakan berbagai teknologi yang mudah digapai dan diakses seluruh manusia, diantaranya gadget, internet, dan lain sebagainya.

Era teknologi digital menjadi kebutuhan penting bagi seluruh kalangan manusia hari ini, bahkan dimanfaatkan dan dibutuhkan oleh berbagai bidang aspek kehidupan di antaranya bidang sosial politik, bidang kesehatan, dan juga bidang pendidikan, yang salah satunya digunakan sebagai bahan ajar atau media dalam pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman hari ini, seorang pendidik diuntut agar mampu mengikuti zaman yang ada, terlebih pada perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, guru mampu memanfaatkan teknologi digital dengan sebaik mungkin, baik dalam bentuk sebagai memicu motivasi belajar peserta didik maupun sebagai inovasi dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2020, p. 2).

Dampak dari perkembangan teknologi dirasakan dalam berbagai bidang aspek kehidupan, adapun dalam dunia pendidikan tidak hanya dampak positif yang dirasakan tetapi juga terdapat beberapa dampak negatif, beberapa dampak negatif dalam dunia pendidikan bagi peserta didik yaitu, kecanduan akan *game online* yang tidak bermanfaat bagi ilmu anak, kecanduan bermain *handphone* sehingga mengurangi waktu belajar dan kebersamaan dengan teman, banyaknya hal-hal negatif yang mampu diakses anak sehingga mampu mempengaruhi anak untuk melakukannya seperti menonton hal-hal yang tidak senonoh, sehingga lunturnya karakter karakter yang baik dalam diri anak, dan masih banyak lainnya. Maka dengan begitu, orang tua dan pendidik harus cakap akan digitalisasi sehingga pintar dan mampu mengontrol anak dalam bermain gadget atau memanfaatkan gadget dengan sebaik mungkin.

Dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi tersebut, maka diperlukan pendidikan karakter yang tersusun baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun di masyarakat sekitar. Karakter adalah sifat atau moral yang seseorang dapatkan melalui proses internalisasi dari lingkungannya. Kualitas karakter seseorang akan bersifat positif jika didasarkan pada nilai-nilai moral dan etika yang diterima dan disepakati dalam masyarakat. Pendidikan adalah kegiatan sadar yang dilakukan dalam mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik berperan secara aktif dalam pembentukan dan penumbuhan potensi diri (Santika, 2020, p. 11). Pendidikan karakter merupakan usaha sadar yang dilakukan dengan mewujudkan proses belajar mengajar dalam

pembentukan dan penumbuhan nilai-nilai karakter yang baik pada peserta didik yang dirancang oleh guru dan satuan pendidik, baik secara kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Tujuan pelaksanaan sekolah formal dan non formal adalah sebagai pembentukan nilai moral berbudi pekerti yang luhur pada peserta didik (Budiyono, 2021, p. 119).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 meluncurkan adanya program profil pelajar pancasila sebagai upaya penanaman karakter pelajar sepanjang hayat pada diri peserta didik. Hal ini, upaya penguatan profil pelajar pancasila sebagai peningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik, hal tersebut ada sebagai penyempurnaan pendidikan nasional pada kurikulum merdeka yang dicetus oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim, kurikulum merdeka ini sebagai upaya untuk mengatasi masalah *learning loss* pada peserta didik karena adanya pandemi Covid-19 (Pribadi et al., 2023, p. 56).

Penyempurnaan pendidikan karakter oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim telah menjadikan profil pelajar pancasila sebagai salah satu visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Latar belakang munculnya Profil Pelajar Pancasila terkait dengan kemajuan signifikan teknologi, perubahan sosial dan budaya, perubahan lingkungan, serta pergeseran dalam dunia kerja di masa depan di berbagai tingkatan dan aspek kebudayaan. (Kahfi,

2022, p. 139). Profil pelajar pancasila bagi pelajar Indonesia sebagai suatu pembentukan sikap demokratis dan produktif di abad ke 21, yang tidak hanya mencerdaskan peserta didik tapi mewujudkan karakter peserta didik melalui perwujudan nilai-nilai yang terkandung pada profil pelajar pancasila (Kusumawati, 2022, p. 887).

Profil Pelajar Pancasila bertujuan dalam jangka panjang untuk mengajarkan kompetensi dan pendidikan karakter bagi peserta didik di lingkungan pendidikan formal, serta mampu berpartisipasi dalam membangun global yang berkelanjutan dan siap menghadapi tantangan setiap kehidupan. Profil pelajar pancasila menjelaskan tentang membangun karakter dan kompetensi dalam diri setiap individu pelajar, melalui enam dimensi profil pelajar pancasila secara utuh, yaitu pelajar yang 1). Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2). Berkebinekaan global; 3). Mandiri; 4). Bergotong-royong; 5). Bernalar Kritis; dan 6) kreatif (Purwanto, 2022, p. 324).

Berdasarkan hasil keputusan Kemendikbudristek No. 09 Tahun 2022 bahwa dimensi, elemen, sub elemen profil pelajar pancasila untuk pembelajaran dan sebagai proyek penguatan profil pelajar pancasila disatukan pendidikan pelaksana kurikulum merdeka (KemendikbudristekNo.09, 2022, p. 3). Adapun 6 dimensi profil pelajar pancasila terintegrasi dalam program-program kurikulum merdeka pada satuan pendidikan, yaitu profil pelajar pancasila terintegrasi dengan pembelajaran yang dilakukan dikelas/kegiatan intrakurikuler, profil pelajar

sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila/kegiatan kokurikuler, profil pelajar Pancasila sebagai penguatan dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Maka dengan begitu, satuan pendidikan perlu melakukan perancangan profil pelajar Pancasila dalam satuan pendidikan, baik dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Profil pelajar Pancasila pada kegiatan intrakurikuler yang terintegrasi dengan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas yang terinkorporasikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, media ajar, dan topik pembelajaran. Dengan begitu, guru harus merancang pembelajaran yang baik, dan mengidentifikasi dimensi profil pelajar Pancasila yang akan dilaksanakan. Kegiatan intrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan yang dilakukan secara terjadwal dan terstruktur, yang wajib diikuti oleh peserta didik (Hal et al., 2020, p. 309). Kegiatan intrakurikuler adalah suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik secara wajib dan aktif dalam proses belajar mengajar, proses belajar mengajar ini merupakan penyampaian materi/topik pembelajaran demi mencapai kompetensi dasar maupun capaian pembelajaran yang diharapkan. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas perlu dirancang dengan baik, sehingga tidak hanya dengan metode ceramah dan tidak hanya membaca dan menyampaikan ulang bacaan, tetapi dalam kegiatan ini guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Berkembangnya teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media atau model yang digunakan seorang pendidik di sekolah, menjadi

seorang pendidik diharuskan mampu mempunyai perencanaan yang baik dan menarik dalam pembelajaran, pendidik memanfaatkan digitalisasi yang ada melalui penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif dalam pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan unsur utama yang amat krusial sebagai penghubung dalam penyampaian materi. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut dalam proses belajar dapat memberikan pengaruh yang menguntungkan dan manfaat yang sangat besar dalam memperlancar proses pembelajaran para peserta didik. Di sisi lain, media pembelajaran juga menjadi fondasi yang amat dibutuhkan yang berperan sebagai pelengkap dan elemen penting dalam kesuksesan proses pengajaran (Harsiwi & Arini, 2020, p. 106).

Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa yang didalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media yang digunakan, guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keinteraktifan pembelajaran adalah adanya komunikasi baik antara siswa dengan lingkungannya, dengan sesama siswanya dan dengan gurunya (Abdullah et al., 2021, p. 47). Media pembelajaran berbasis interaktif yang digunakan ini dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia, dimana pemanfaatan aplikasi-aplikasi di *handphone* yang kemudian dirancang dengan baik dan menarik bagi peserta didik yang kemudian untuk ditawarkan atau digunakan dalam pembelajaran saat di kelas.

Selain sebagai media dalam pembelajaran, media ajar juga mampu digunakan sebagai upaya pembentukan dan penumbuhan nilai-nilai pendidikan karakter, yaitu pengimplementasian dimensi-dimensi profil pelajar pancasila yang terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler dengan penggunaan media pembelajaran. Pendidik memanfaatkan digitalisasi yang ada melalui penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif sebagai upaya penguatan profil pelajar pancasila. Hal ini bahwa media pembelajaran berbasis interaktif dapat dilaksanakan dengan berbagai mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kurikulum merdeka. IPAS merupakan mata pelajaran yang menekankan pada literasi sains, hal ini untuk mengajarkan kepada peserta didik tentang ilmu-ilmu alam dan ilmu-ilmu sosial secara utuh (Wijayanti & Ekantini, 2023, p. 2106). Dengan begitu, media pembelajaran berbasis interaktif menjadi bagian dalam penyampaian materi ajar pada mata pelajaran IPAS yang juga menjadi bagian penguatan dimensi-dimensi profil pelajar pancasila yang ingin dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia di kelas sudah banyak di implementasikan oleh beberapa sekolah, salah satunya sekolah di Kabupaten Sumenep yaitu di SDN Pangarangan III. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 September 2023 di SDN Pangarangan III terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan

menggunakan aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran seperti video pembelajaran, PPT dan lain-lain. perkembangan digital hari ini menjadi pembelajaran bagi guru di SDN Pangarangan III untuk cakap pada hal tersebut, dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang berinovasi dan menciptakan pembelajaran yang interaktif, salah satu kelas di SDN tersebut yang juga menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif ialah pada fase B, yang mana guru pada kelas tersebut menggunakan beberapa aplikasi sebagai media pembelajaran, di antaranya *game online*, *Quizziz*, dan *Kahoot* yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Selain sebagai media pembelajaran dalam materi ajar dikelas, digital juga dimanfaatkan dalam penerapan penguatan profil pelajar pancasila di kelas. Melalui hasil observasi pada hari Selasa, tanggal 26 September 2023 di SDN Pangarangan III, SDN Pangarangan III merupakan lembaga pendidikan formal yang ada di Kabupaten Sumenep, tidak jauh beda dengan sekolah dasar pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan yang ditempuh di SDN Pangarangan III dalam waktu enam tahun pelajaran, mulai dari kelas I sampai kelas VI. Penggunaan kurikulum di sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka pada kelas I, II, IV, dan V, sedangkan kelas III dan VI tetap menggunakan kurikulum K13, selain pengimplementasian kurikulum merdeka, di SDN tersebut melakukan sosialisasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yaitu penguatan *stop bullying* dan penanaman nilai *Andhab Ashor*.

Proses belajar mengajar disetiap kelas dengan mulai mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi dengan memetakan tempat duduk siswa sesuai gaya belajarnya masing-masing, juga terdapat berbagai sarana-prasarana yang di butuhkan dalam kelas seperti adanya gambar-gambar/pamflet adat istiadat, proyektor, pojok literasi, dan tempat menyimpan hasil kreasi peserta didik. Penguatan profil pelajar pancasila juga tidak hanya sosialisasi terkait penguatan *stop bullying* dan penanaman nilai *Andhab Ashor* dalam satuan pendidikan, tetapi juga penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam dimensi pancasila saat proses belajar mengajar di sekolah atau dalam kegiatan intrakurikuler.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Akhmad Said Hidayat selaku guru kelas IVB bahwa proses belajar mengajar dikelas pada penggunaan media pembelajarannya yaitu penggunaan media kontekstual dan media interaktif, media kontekstual dengan menggunakan berbagai media yang ada di sekitar sekolah, media interaktif dengan memanfaatkan proyektor dan juga handphone peserta didik.

Selain itu, dalam proses mengajar di kelas menurut Bapak Akhmad Said Hidayat juga mengimplementasikan dimensi-dimensi penguatan profil pelajar pancasila dengan menyesuaikan materi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dan diharapkan dimensi tersebut mampu menumbuhkan karakter pancasila pada diri siswa.

Ia juga mengatakan :

“Dalam setiap pembelajaran pasti terdapat beberapa media yang digunakan, media apapun itu berorientasi pada capaian pembelajaran yang dalam proses capaian pembelajaran itu terdapat dimensi profil pelajar pancasila yang perlu diperhatikan. Jadi,

proses dalam menuju capaian pembelajaran itu pada setiap mata pelajaran, peserta didik harus berproses dengan profil pelajar pancasila yang sudah diidentifikasi terlebih dahulu.” (W, G, ASH, 26 September 2024)

Salah satu penggunaan media interaktif yang sering digunakan di fase B ini adalah penggunaan *game online* dalam pembelajaran yang membantu cara bernalar kritis siswa dalam mengelola materi. Menurut Bapak Akhmad Said Hidayat juga terdapat beberapa kendala dalam pengimplementasian profil pelajar pancasila, di antaranya cara kesusahan dalam menyambungkan materi pelajaran dengan dimensi profil pelajar pancasila juga kurangnya penguatan karakter anak terhadap penggunaan gadget.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Pangarangan III penguatan profil pelajar pancasila yang dilakukan di SDN tersebut dapat dilakukan dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, implementasi penguatan profil pelajar pancasila dalam kegiatan intrakurikuler adalah penyesuaian terhadap mata pelajaran. Adapun dimensi profil pelajar pancasila yang dikembangkan adalah dimensi bernalar kritis, dimensi bernalar kritis terintegrasi pada mata pelajaran salah satunya IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif berupa media *game online*. Maka dengan begitu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang akan digunakan yaitu media *game online* memudahkan guru dalam mengintegrasikan dengan elemen-elemen pada profil pelajar pancasila dan menumbuhkan karakter yang diharapkan

sesuai dengan profil pelajar pancasila melalui mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPAS

Dari beberapa pertimbangan di atas, peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Pada mata pelajaran IPAS Fase B di SDN Pangarangan III.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Susahnya guru dalam menautkan materi pelajaran dengan implementasi dimensi profil pelajar pancasila pada kegiatan intrakurikuler.
2. Kurangnya penguatan karakter anak terhadap keseringan penggunaan gadget di SDN Pangarangan III.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terdapat beberapa pembatasan masalah pada penelitian ini, yaitu;

1. Dimensi profil pelajar pancasila yang akan diteliti adalah dimensi bernalar kritis.
2. Dimensi bernalar kritis pada elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif yang akan digunakan yaitu *Game online*.

4. Pembelajaran IPAS yang akan dilaksanakan pada elemen Pemahaman IPAS (sains dan sosial).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut; Bagaimana penguatan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis melalui media pembelajaran berbasis interaktif *game online word wall* pada mata pelajaran IPAS fase B di SDN Pangarangan III?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, tujuan penelitian ini Untuk memahami penguatan profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis melalui media pembelajaran berbasis interaktif *game online word wall* pada mata pelajaran IPAS fase B di SDN Pangarangan III.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif dalam penguatan profil pelajar pancasila pada mata pelajaran IPAS fase B di SDN Pangarangan III, serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan pada penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran berbasis penguatan profil pelajar pancasila dengan penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif maupun inovasi-inovasi terbaru media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada hasil penelitian, sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Diharapkan mampu memberikan manfaat pengetahuan dan pengalaman, serta membangun keterampilan bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis interaktif dalam penguatan profil pelajar pancasila pada mata pelajaran IPAS, sehingga mampu membentuk karakter pelajar pancasila peserta didik.

b. Bagi Siswa

Diharapkan mampu bermanfaat dalam menumbuhkan karakter peserta didik melalui profil pelajar pancasila dengan menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif pada mata pelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penanaman karakter pelajar pancasila, dan sebagai motivasi penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi penulis dalam menambah pengetahuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis interaktif ketika akan mengajar di SD.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional yang harus dipahami dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Profil pelajar pancasila merupakan pembentukan karakter pancasila pada peserta didik, profil pelajar pancasila adalah pembelajaran sepanjang hayat yang menciptakan karakter dan kompetensi yang baik melalui penanaman nilai-nilai yang terkandung didalam pancasila.
2. Dalam karya Levy dan Gamboa (2013), disebutkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media visual yang dapat berperan dalam menyampaikan informasi secara interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat pembelajaran yang melibatkan keaktifan para siswa berinteraksi terhadap materi ajar, siswa antar guru, maupun siswa dengan lingkungannya, serta siswa dengan sesama siswanya. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar-mengajar melalui penggunaan teknologi, seperti video, game, atau perangkat lunak interaktif lainnya.
3. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran dalam pengimplementasian literasi sains dan sosial, dalam penumbuhan ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu sains.