

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar belakang**

Pancasila merupakan suatu dasar negara Indonesia yang dijadikan sebagai pedoman hidup dalam berbangsa, dimana nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dijadikan sebagai dasar dan pandangan untuk mengatur sikap dan tingkah laku masyarakat Indonesia. Konsep Pancasila sendiri dirancang dari hasil pengamatan Ir. Soekarno terhadap bangsa Indonesia, karenanya nilai-nilai Pancasila harus dapat direfleksikan dengan baik untuk membentuk karakter bangsa dan dapat menjaga dan mewarisi kelestariannya.

Kewajiban dalam mengamalkan Pancasila merupakan tugas seluruh masyarakat Indonesia tanpa terkecuali, karena Pancasila merupakan fondasi dasar bangsa Indonesia dalam melaksanakan kehidupan berbangsa dan bernegara. Untuk dapat mengamalkan Pancasila harus mengenalnya terlebih dahulu dengan cara menghafal isi setiap sila, tetapi dewasa ini banyak pelajar yang tidak hafal isi Pancasila dan juga lambangnya, hal ini dibuktikan dari hasil survei yang telah dilakukan oleh Dinas Pendidikan kota Depok bahwa 70% Pelajar di kota Depok tidak hafal dasar negara Indonesia [1]. Selain itu juga terdapat survei dari Unit Kerja Presiden Pembinaan Ideologi Pancasila (UKP PIP) Menteri Dalam Negeri, Tjahjo Kumolo mengungkapkan bahwa dari 100 orang warga Indonesia, 18 orang tidak tahu lagu kebangsaan Indonesia, 24 orang tidak hafal sila-sila dari Pancasila dan 53 persen orang Indonesia tidak hafal lirik lagu kebangsaan ataupun Pancasila [2]. Karenanya Pengenalan Pancasila sejak dini untuk generasi muda Indonesia perlu dilakukan agar terbentuk karakter bangsa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pembentukan karakter merupakan wujud nyata dalam membangun karakter bangsa sesuai dengan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945. Menanamkan nilai Pancasila pada anak sejak dini sangatlah tepat sehingga anak dapat mengembangkan sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila termasuk upaya dalam pembentukan karakter bangsa. Salah satunya terdapat pada bangku Sekolah Dasar.

Pada KTSP 2006 pendidikan Pancasila memang tidak berdiri sendiri menjadi sebuah mata pelajaran melainkan dijadikan sebagai materi moral yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Namun pada Kurikulum 2013 terdapat sedikit perubahan nama, dari PKN menjadi PPKN yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Walaupun demikian Pendidikan Pancasila untuk Sekolah Dasar (SD) tetap ada dalam materi PKN ataupun PPKN.

Memperkenalkan Pancasila untuk anak Sekolah Dasar dibutuhkan suatu media pembelajaran yang inovatif, supaya anak tidak merasa bosan saat mempelajari pancasila. Model pembelajaran yang menyenangkan seperti serius, santai, dan ceria dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat menarik anak-anak dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan

memanfaatkan teknologi multimedia. Penelitian juga telah menemukan bukti bahwa cara efektif untuk membantu agar informasi lebih mudah dipahami ialah melalui penjelasan multimodal, yang artinya pembelajaran dikemas dengan beragam saluran yaitu visual, audio maupun keduanya secara simultan dalam format multimedia [3]. Manfaat media pembelajaran dengan multimedia yaitu anak-anak dapat belajar kapanpun, tanpa terikat oleh waktu. Oleh Karena itu untuk dapat merealisasikan media pembelajaran tersebut, maka dibangunlah sebuah aplikasi sebagai alternatif pembelajaran Pancasila yang diberi nama GARUDAKU. Dalam aplikasi GARUDAKU terdapat beberapa media untuk menunjang pembelajaran seperti audio, teks, video, dan gambar. Tidak hanya multimedia saja aplikasi GARUDAKU juga terdapat sentuhan *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang dapat menggabungkan objek dunia virtual kedalam dunia nyata secara *real-time*.

## **1.2 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana cara mengenalkan pancasila untuk anak Sekolah Dasar kelas I, IV, dan VI supaya dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran dalam pengenalan Pancasila.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya cakupan pembahasan, maka diberikan batasan masalah antara lain :

- a. User yang menjadi target yaitu pelajar Sekolah Dasar kelas I dengan Kurikulum 2013 tema 3, kelas IV Kurikulum 2013 tema 4 dan kelas VI Kurikulum 2006.
- b. Materi Pancasila hanya mencakup pengenalan, makna, dan sejarah.
- c. Menggunakan marker sebagai alat pemindai untuk menampilkan objek 2D.
- d. Hanya dapat memindai satu marker saja.
- e. Aplikasi hanya dapat berjalan pada *Smartphone* Android dengan minimal OS Lolipop 5.0.
- f. Bahasa yang digunakan hanya Bahasa Indonesia.

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai adalah membangun aplikasi yang berisi Pengenalan Pancasila, Makna Pancasila, dan juga Sejarah Pancasila yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk mempelajari Pancasila.

## **1.5 Metodologi penyelesaian masalah**

Metodologi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang digunakan berdasarkan observasi dan pengalaman. Tujuan melakukan identifikasi masalah yaitu untuk mengamati perilaku anak sekolah dasar.

Berdasarkan pengalaman dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa di zaman sekarang pelajar Sekolah Dasar kurang bahkan tidak memahami isi dari Pancasila, tidak hapal isi dari sila-sila dan lambang setiap sila, hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di beberapa sekolah SD Bandung. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran tambahan untuk pengenalan Pancasila kepada pelajar Sekolah Dasar.

b. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan pengumpulan literatur untuk memecahkan permasalahan dalam pembuatan proyek akhir kami. Tujuan dari studi literatur yakni untuk mempelajari dan memahami lebih lanjut mengenai kebutuhan pelajar sekolah. Literatur diambil dari berbagai buku, jurnal, karya ilmiah dan kurikulum Sekolah Dasar mengenai kebutuhan pelajar Sekolah Dasar.

c. Perancangan

Sebelum pembuatan aplikasi, maka dilakukan perancangan sistem guna memberikan deskripsi yang jelas dan menghasilkan rancangan sistem yang baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu juga dapat mempermudah *programmer* dalam mengimplementasikan menjadi sebuah aplikasi. Hal-hal yang mencakup perancangan yaitu : desain sistem, desain *interface*, kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat keras, dan juga kebutuhan perangkat lunak.

d. Implementasi Aplikasi

Tahap ini dilakukan untuk mengimplementasikan perancangan yang telah di buat sebelumnya sesuai dengan keinginan dan tujuan. Tujuan implementasi adalah menerapkan rancangan yang telah ditentukan supaya sistem tersebut dapat berjalan sesuai dengan harapan.

e. Pengujian dan Analisis

Pada tahap ini, dilakukan pengujian pada sistem yang telah terimplementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat, selanjutnya menganalisa sistem yang telah diuji, apakah sistem dapat berjalan sesuai keinginan dan tujuan, ataukah terjadi sebuah kesalahan dengan sistem, maka dari itu ditariklah kesimpulan dan hasil secara menyeluruh dari pengujian yang telah dilakukan, supaya jika terjadi kesalahan *programmer* dapat memperbaiki programnya.

f. Dokumentasi

Yaitu pembuatan laporan selama pengerjaan proyek akhir dengan menganalisis dokumen yang telah dibuat. Laporan dibuat dalam bentuk dokumen.

## 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut pembagian tugas anggota tim proyek akhir :

a. Ade Bayu Septian

Tanggung Jawab :

- Pembuatan Ilustrasi 2D
- Pembuatan Marker
- Implementasi desain UI pada aplikasi
- Coding
- Testing

b. Naila Iffah Purwita

Tanggung Jawab :

- Pembuatan Sound Materi
- Pembuatan Buku PA
- Implementasi objek 2D kedalam Augmented Reality
- Coding
- Testing

c. Tawarina Aprella Barus

Tanggung Jawab:

- Pembuatan Poster
- Pembuatan Video Promosi
- Coding
- Perancangan desain UI
- Testing