

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin penting bagi seluruh umat manusia untuk dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri. Hal ini sesuai dengan keadaan yang telah mengantarkan revolusi industri 4.0 sebagai era globalisasi yang siap menampilkan tantangan-tantangan yang ada. Keunggulan dalam segala upaya dan hasil kerja manusia dalam menghadapi berbagai teknologi baru yang mempengaruhi setiap aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan (Suharto, 2018). Dalam era globalisasi dalam proses pembelajarannya guru harus memiliki kompetensi profesional dalam memfasilitasi proses belajar mengajar untuk belajar bagaimana memanfaatkan TIK secara efektif untuk tujuan pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021).

Pesatnya perkembangan teknologi secara progresif dan perlahan mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi sangat penting dalam dunia pendidikan, akses informasi menjadi mudah, sehingga penting dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas (Aziz, 2022). Untuk mengintegrasikan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, maka perlu adanya inovasi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan.

Pendidikan mempunyai kontribusi terpenting dalam membentuk karakter manusia menjadi lebih baik (Minawati, 2020). Apabila dikaji lebih mendalam, maka dapat ditemukan pengertian pendidikan sebagai berikut: 1) Guru tidak hanya sekedar meneruskan wawasan ke siswa tanpa berpikir panjang; Sebaliknya, mereka sengaja merancang pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil belajar siswanya. Dengan melakukan sebuah persiapan seperti merancang rencana pembelajaran membuat guru dapat mengajar atau mendidik secara terarah dan tidak asal mengajar. 2) Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yang efisien. Memiliki lingkungan kelas yang positif dapat memberikan keajaiban bagi motivasi anak-anak untuk belajar dan terlibat di kelas. 3) Proses pembelajaran yang efektif seperti guru sudah menyiapkan rencana pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi terarah dan tetap pada ide awal. Kegiatan pemahaman menarik jika ada kesinambungan antara guru dan siswa. Tanggung jawabnya ada pada siswa untuk secara aktif mencari informasi, terlibat dalam tugas-tugas tertentu, mencari materi pembelajaran, dan pada dasarnya menemukan sesuatu sendiri. Di sini, tujuan bersekolah adalah untuk memotivasi guru dan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar berhasil (Lestari & Suastika, 2021).

Hal ini mengikuti pedoman yang ditetapkan pemerintah dalam Kurikulum 2013. Siswa harus mempunyai kemampuan belajar mandiri, berpikir kreatif, dan kritis ketika menghadapi tantangan. Kurikulum 2013 menekankan pemahaman yang berfokus pada siswa, dimana pengajar berfungsi menjadi fasilitator. Seiring dengan konsentrasi pada pengetahuan konten, Kurikulum 2013 memberikan penekanan yang sama pada pengembangan kompetensi dan karakter siswa melalui

perolehan keterampilan dan sikap yang relevan (Darmawati, 2020). Pendidik, sebagai garis pertahanan pertama, mempunyai tanggung jawab terhadap siswanya untuk merancang pembelajaran yang menantang dan relevan secara pribadi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran utama dalam menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi terencana, aktif, menarik dan tidak membosankan.

Berpartisipasi aktif atau tidaknya siswa dalam pembelajarannya menentukan tingkat keberhasilan yang mereka capai di sekolah (Maradona, 2019). Di dalam proses pembelajaran terdapat aktivitas belajar, yaitu siswa mampu mengimplementasikan pengetahuan siswa mereka itu sendiri. Segala sesuatu yang terjadi di kelas yang menyebabkan siswa bertindak sedemikian rupa untuk memajukan pengetahuannya dianggap sebagai suatu aktivitas. Hal tersebut sejalan dengan Purbayanti, dkk. (2022) Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sambil membangun pengetahuannya sendiri diartikan sebagai kegiatan belajar. Sederhananya, siswa diharapkan untuk aktif terlibat dengan materi pelajaran dengan berpartisipasi dalam diskusi kelas, membaca dengan suara keras ketika diberi kesempatan, mengangkat tangan ketika ditanya, dan mengemukakan pemikiran dan pendapatnya sendiri ketika ditanya.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran bersifat teoritis, membosankan, dan terfokus pada guru daripada siswa. Terlebih lagi, guru jarang menggunakan media berbasis informasi dan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran sehingga menghasilkan hasil di bawah standar (Putra & Wulandari, 2021). Hal ini ditandai dengan rendahnya perolehan nilai hasil belajar PPKn siswa kelas III SD. Pada muatan PPKn dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 72. Dari data output pemahaman siswa yang peneliti peroleh dari wali kelas, sebagian besar output

pemahaman siswa kelas III di SD N 1 Undisan yaitu siswa yang memperoleh nilai tuntas ≥ 72 pada kelas III hanya 33,33% dan yang memperoleh nilai tidak tuntas ≤ 72 mencapai 66,66% dalam mata pelajaran PPKn sehingga output pemahaman siswa masih dikatakan rendah. Berikut tabel perolehan output pemahaman muatan PPKn kelas III SD Negeri 1 Undisan seperti terlihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Muatan PPKn Kelas III SD Negeri 1 Undisan

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas (≥ 72)		Tidak Tuntas (≤ 72)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
III	24 Orang	8 Siswa	33,33 %	16 Siswa	66,66 %

(Sumber: Guru Kelas III SD N 1 Undisan)

Padahal, Pembelajaran PPKn menjadi salah satu pembelajaran yang utama dan wajib diberikan di SD, dengan pembelajaran PPKn dapat membentuk karakter siswa menjadi disiplin, sopan santun, adil, serta bertanggung jawab. Sebagaimana dituangkan dalam Pancasila dan UUD 1945, PPKn di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk siswa sebagai WNI yang bertanggung jawab, berilmu, dan berwawasan luas serta mampu menjunjung tinggi hak dan kewajibannya (Depdiknas, 2006). Pembelajaran PPKn membantu siswa memahami nilai – nilai, norma, dan prinsip – prinsip dasar yang mendasari kehidupan bangsa dan bernegara. Tujuan pengajaran kewarganegaraan adalah untuk menghasilkan orang yang bertanggung jawab (Reza dkk., 2020). Pembelajaran PPKn menjadi salah satu bagian yang utama untuk anak sekolah dasar dalam membentuk karakter generasi anak bangsa (Fitriani dkk., 2021).

Ketika seorang guru menciptakan kaitan antar apa yang mereka ajarkan dan pengalaman nyata siswa, hal ini akan menumbuhkan pembelajaran yang bermakna. Pendekatan yang sesuai dengan pembelajaran PPKn yaitu pendekatan kontekstual. Menurut Dialektika, dkk. (2021) Siswa akan lebih terlibat dalam proses pemahaman saat mereka menggunakan pendekatan kontekstual dalam pendidikannya, yang mendorong mereka untuk mencari informasi baru sendiri dibandingkan hanya mengandalkan apa yang diajarkan guru. Siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan lebih banyak cara daripada sekadar mendengarkan ceramah yang dipimpin guru. Pendekatan kontekstual yang bermula dari metode konstruktivis menyatakan bahwa siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui interaksi dan interpretasinya dengan lingkungan sekitar saat melakukan kegiatan belajar (Hasnawati, 2018). Agar siswa memahami materi, guru dapat menghubungkan antara apa yang mereka ajarkan dan kehidupan nyata mereka di rumah, di sekolah, di masyarakat, dan sebagai warga negara (Wicaksana & Rachman, 2018b).

Efektivitas pembelajaran sesuai beberapa aspek, yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran, yang saling bergantung satu sama lain. Maka, media memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bervariasi, memungkinkan siswa meninjau kembali konten yang telah dibahas sebelumnya, memfasilitasi pelaksanaan tugas pembelajaran, dan mempermudah pekerjaan guru (Izzah dkk., 2020).

Ketika guru menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menyajikan pelajaran mereka, kemungkinan besar siswa akan terlibat dan bersemangat dengan

apa yang mereka pelajari. Media pembelajaran merupakan alat yang hebat bagi guru dan siswa karena mendorong partisipasi aktif siswa, yang pada gilirannya mempercepat pembelajaran mereka, dan karena media mempunyai potensi untuk melibatkan lebih dari satu indera pada satu waktu (Sartika dkk., 2020). Meskipun terdapat banyak sumber belajar yang dapat berfungsi sebagai alat pelengkap bagi pendidikan siswa, banyak pendidik masih mengandalkan metode pengajaran kuno (Wisada dkk., 2019).

Berdasarkan output pengamatan dan wawancara yang saya lakukan di SD N 1 Undisan Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli pada hari Senin, 14 Agustus 2023. Didapatkan hasil observasi awal yang telah dilakukan yaitu pertama, siswa mampu menggunakan teknologi seperti *smartphone*. Kedua, terdapat sarana dan prasarana proyektor yang dapat digunakan. Ketiga, kurangnya kreativitas instruktur dalam persiapan pembelajaran. Keempat, penggunaan alat bantu visual saja seperti buku. Kelima, siswa kurang terlibat dalam pendidikannya sendiri dan bosan dengan kelas.

Menurut wawancara dengan wali kelas, pertama siswa kelas tiga tidak menaruh perhatian di kelas dan terlalu lamban untuk bertanya ketika mereka tidak memahami sesuatu. Kedua, karena mata pelajarannya panjang dan terkesan hafalan, anak-anak kesulitan memahaminya, khususnya mata pelajaran PKn. Ketiga, pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi masih rendah di kalangan pendidik. Permasalahan keempat adalah guru tidak memiliki sumber daya (waktu, tenaga, dan keahlian) untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam pembelajarannya. Kelima, pada saat siswa sedang belajar, guru hanya dapat menggunakan bahan pembelajaran yang sudah ada, seperti buku siswa

dan guru serta media gambar yang ada. Keenam, siswa kurang terlibat dan cenderung pasif ketika menggunakan media yang berulang-ulang, khususnya konten PPKn. Ketujuh, hasil belajar PPKn anak kelas III SD buruk.

Solusi potensial terhadap permasalahan ini adalah dengan menciptakan bentuk-bentuk media baru. Media pembelajaran inovatif bisa bermacam-macam bentuknya, salah satunya adalah video pembelajaran interaktif. Peserta didik dapat terlibat dengan film pembelajaran interaktif dalam berbagai cara, termasuk melalui penggunaan audio, video, teks, dan gambar bergerak (Biassari & Kharisma, 2021). Selain itu, siswa akan diajak merasakan media dalam format sinematik sebagai pengguna, pemilik, dan peserta aktif dalam film pembelajaran interaktif berbasis penceritaan audiovisual (Tahirah, 2022). Lingkungan kelas dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kepribadian siswa dengan bantuan media video interaktif yang menarik secara visual dan dibuat secara kreatif (Marliani Rahmania dkk., 2023).

Adapun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah objek dan subjek yang diteliti, materi dan muatan mata pelajaran yang dikembangkan. Media video interaktif yang dikembangkan oleh peneliti terdapat kuis di dalam video. Kuis ini bersifat interaktif, interaktif terletak pada kuis yang muncul di dalam video serta *feedback* yang diperoleh siswa setelah menjawab kuis (Setyoningtyas & Ghofur, 2021).

Berdasarkan penelitian Fananti, dkk. (2022) menyatakan Video pembelajaran interaktif membuat siswa memiliki ketertarikan saat proses belajar, termotivasi, dan dapat mengembangkan imajinasi siswa. Media video pembelajaran interaktif memiliki keunggulan bagi proses pembelajaran. Seperti riset Cahyani &

Suniasih (2022), yang menurutnya konten video pembelajaran interaktif kontekstual menarik secara visual dan sangat sesuai dengan kepribadian siswa. Sedangkan menurut Wardani & Syofyan (2018), video pembelajaran interaktif relevan, menarik, interaktif dan bisa mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Sesuai persoalan yang dipaparkan di atas terkait kebutuhan guru dan siswa terhadap pembelajaran PPKn agar tercapai proses pembelajaran yang optimal serta hasil belajar didapat maksimal. Tentunya perlu ada inovasi baru dalam menunjang proses pembelajaran seperti media yang inovatif yang digunakan serta model pemahaman yang bisa mewujudkan proses pemahaman menjadi lebih bermakna. Maka, peneliti menggagas suatu riset dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual Pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang persoalan diatas, jadi secara general penulis bisa mengidentifikasi persoalan yakni.

- 1.2.1 Dalam proses pemahaman belum adanya penggunaan media berupa media video pembelajaran interaktif.
- 1.2.2 Siswa tidak memperhatikan pemaparan dari guru, serta siswa malas untuk menanyakan hal – hal yang belum mereka pahami.
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada muatan PPKn.
- 1.2.4 Pelaksanaan aktivitas pemahaman masih selalu fokus pada pemberian materi yang hanya bersumber dari buku pegangan siswa.
- 1.2.5 Guru menerangkan materi hanya secara teoritis.

- 1.2.6 Penggunaan media yang monoton khususnya pada muatan PPKn menciptakan siswa menjadi kurang aktif saat ikut dalam pemahaman dan siswa cenderung pasif.
- 1.2.7 Bagaimana rancang bangun media video pemahaman interaktif kontekstual pada muatan PPKn?
- 1.2.8 Bagaimana keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn?
- 1.2.9 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa?
- 1.2.10 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
- 1.2.11 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara simultan?

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah proses identifikasi masalah, batasan harus diberlakukan untuk memastikan bahwa studi penelitian tetap fokus pada masalah yang diidentifikasi. Peneliti hanya mampu mencurahkan waktu, tenaga, dan sumber daya yang cukup untuk mempelajari lima dari sebelas persoalan yang awalnya ditemukan; ini adalah yaitu: 1) Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD? 2) Bagaimana keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD? 3) Bagaimana efektivitas penerapan

media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD? 4) Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD? 5) Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD secara simultan?

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah riset didasarkan pada latar belakang dan batasan persoalan yang sudah dipaparkan sebelumnya.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD?
- 1.4.2 Bagaimana keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
- 1.4.5 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD secara simultan?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan riset ini sesuai rumusan persoalan yang diberikan di atas:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancangan bangun media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
- 1.5.5 Untuk mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD secara simultan?

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari riset yakni:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Output perkembangan media video pembelajaran interaktif ini bisa bermanfaat

dan dapat menghasilkan hasanah ilmu pengetahuan tentang media video pembelajaran interaktif yang bisa mendukung peningkatan aktivitas dan hasil belajar, serta dapat membantu memahami materi terkhusus pada perkembangan media sarana pemahaman interaktif kontekstual pada muatan PPKn.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Tujuan akhir dari riset ini adalah untuk mengetahui bagaimana membuat media video pembelajaran interaktif berfungsi lebih baik bagi siswa dan guru.

2) Bagi Guru

Penulis penelitian ini percaya bahwa temuan mereka akan menjelaskan nilai media pembelajaran dan cara terbaik untuk menerapkannya ke dalam praktik kelas mereka.

3) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai peta jalan untuk meningkatkan prestasi siswa di sekolahnya.

4) Bagi Peneliti Lain

Riset ini diinginkan bisa menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan pada riset yakni.

- 1.7.1. Produk yang dikembangkan pada riset yakni media video pembelajaran interaktif kontekstual yang berjudul “Kewajiban dan Hakku di Sekolah PPKn Kelas III SD”.

- 1.7.2. Media video diawali dengan opening kemudian sampul yang di dalamnya berisi judul, setelah itu terdapat tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan materi, kuis dan tampilan akhir terdapat profil pengembang, referensi, dan penutup. Penggabungan teks, visual, dan audio ke dalam film pembelajaran ini disengaja guna peningkatan keterlibatan dan prestasi siswa dalam materi pelajaran.
- 1.7.3. Media video pembelajaran interaktif kontekstual dapat diakses melalui PC/laptop, tablet, maupun *smartphone* dengan berbantuan jaringan internet. Agar metode pengajaran tidak menjadi membosankan, konsekuensi akhir dari pekerjaan ini dapat berupa pendekatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- 1.7.4. Media video pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan perangkat lunak software seperti *canva*, *lumi* dan hasil akhirnya berbentuk link.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Tidak diragukan lagi, siswa menginginkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan ketika mereka memperoleh pengetahuan baru. Guru dapat membantu siswa dalam situasi ini dengan menyiapkan sumber daya yang diperlukan untuk membantu pembelajaran mereka. Guru dapat memperoleh manfaat dengan menggunakan video pembelajaran interaktif sebagai media penyampaian materi. Memasukkan video instruksional ini ke dalam kurikulum mempunyai potensi untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dengan cara yang menarik dan menghibur sekaligus menantang keterampilan berpikir kritis mereka.

Penggunaan media video interaktif di dalam kelas memiliki beberapa potensi manfaat, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan hasil belajar,

dan merangsang imajinasi siswa. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh manfaat dari video pembelajaran interaktif kontekstual dalam konten PPKn. Jika kontennya relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari atau pengalaman kehidupan nyata, mereka akan lebih terlibat, termotivasi, dan mampu memahaminya dengan lebih mudah saat mereka menjalani proses pemahaman.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa asumsi.

- 1) Sekolah sudah memiliki fasilitas berupa *wifi*
- 2) Siswa mampu menggunakan teknologi seperti *smartphone*
- 3) Terdapat sarana dan prasarana proyektor yang dapat digunakan

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Siswa yang dijadikan subjek uji coba dalam pengembangan video pembelajaran interaktif kontekstual adalah siswa kelas III SD.
- 2) Produk pengembangan video pembelajaran interaktif ini terbatas pada materi pembelajaran PPKn kelas III SD.
- 3) Pada riset ini hanya mengembangkan sebuah produk media video pembelajaran interaktif yang terbatas yaitu sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran sehingga hanya dapat digunakan bagi siswa Sekolah Dasar.

1.10 Definisi Istilah

Penjelasan mengenai variabel penelitian seperti berikut ini diperlukan untuk mencegah terjadinya miskonsepsi.

- 1.10.1. Aktivitas belajar adalah kegiatan untuk mendapatkan informasi, pemahaman, dan kemampuan serta menggabungkan berbagai praktik termasuk perspektif dan nilai.
- 1.10.2. Hasil Belajar yakni hasil dari apa yang sudah dikerjakan oleh siswa mencakup pengetahuan (kognitif), keperibadian (afektif), dan keaktifan (psikomotor).
- 1.10.3. Video pembelajaran interaktif memastikan bahwa materi disajikan dengan alat bantu visual dan pendengaran untuk memudahkan pemahaman. sumber daya dan pertanyaan menjadi dasar video pembelajaran interaktif, yang lebih dari sekadar menampilkan sumber daya pendidikan.
- 1.10.4. Media pembelajaran membantu proses pembelajaran dan pengajaran. Selain itu, segala sesuatu yang dapat menggugah minat siswa, memancing perasaan, mengarahkan perhatiannya, atau menantang bakatnya dapat dianggap sebagai media pembelajaran.
- 1.10.5. Pembelajaran kontekstual mengajarkan siswa untuk merealisasikan apa yang sudah mereka pelajari di kelas ke dalam skenario kehidupan nyata dan mendorong mereka untuk menarik kaitan antar apa yang telah mereka pelajari dan pengalaman sehari-hari. Peserta didik terlibat dalam konstruktivisme, inkuiri, bertanya, pemodelan, refleksi, dan penilaian otentik sebagai bagian dari pendekatan kontekstual dalam pembelajaran.

- 1.10.6. Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu dari banyak disiplin ilmu yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah dasar. Salah satu topik yang dibahas di sekolah dasar adalah topik tentang hak dan kewajiban di sekolah.
- 1.10.7. Model ADDIE ini salah satu dari model desain yang proses tahapnya disusun secara sistematis dan sederhana, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

