

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi telah mewarnai seluruh kehidupan manusia. Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah terlihat dan dapat dinikmati umat manusia. Namun dibalik kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menimbulkan permasalahan atau tantangan baik dalam kehidupan masyarakat maupun dalam dunia Pendidikan. Menurut Pratama & Dewi. (2021) menyatakan bahwa era globalisasi membawa pengaruh yang besar pada berbagai aspek kehidupan salah satunya dunia pendidikan, terutama karena era ini memiliki keterkaitan yang erat dengan moral dan karakter bangsa. Hal ini disebabkan karena rendahnya kualitas pendidikan, terutama dalam pembentukan karakter dan moral siswa, yang tentunya berpengaruh besar terhadap perkembangan siswa (Putri & Dewi, 2021). Tidak hanya dari sisi sekolah saja, tetapi juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang segala informasi dapat diakses baik itu informasi positif atau negatif. Dalam era globalisasi peran orang tua sangat diutamakan untuk meminimalisir anak dalam penggunaan teknologi yang semakin canggih saat ini.

Melihat bagaimana pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, maka lembaga pendidikan perlu memperhatikan setiap perkembangan siswa. Guru berperan sebagai pengganti orang tua di sekolah dengan tanggung jawab yang besar dalam mendidik serta menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa (Bhughe, 2022). Pendidikan di sekolah berperan sebagai wadah dalam membentuk moral dan karakter siswa dalam berbangsa dan bernegara agar bisa menghadapi pesatnya arus

globalisasi. Jika siswa mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dengan bijak, maka siswa dapat terhindar dari dampak negatif globalisasi yang berpotensi merusak karakter.

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berkaitan dengan pembentukan kehidupan bangsa dan pencapaian tujuan nasional. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Di era globalisasi ini nilai-nilai Pancasila mengalami banyak penyusutan atau bahkan sampai menghilang. Di zaman sekarang, generasi milenial menganggap Pancasila sudah tidak lagi sesuai sebagai dasar negara (Akhyar & Dewi, 2022). Untuk mencegah hilangnya nilai-nilai dasar Pancasila dari kehidupan masyarakat, maka nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan pada generasi penerus bangsa. Siswa perlu memahami pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Di era globalisasi saat ini, perkembangan karakter siswa menjadi perhatian utama, karena terdapat berbagai tantangan yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa (Insani dkk., 2021). Berbagai permasalahan karakter siswa di era globalisasi semakin terlihat, seperti kurangnya sikap sopan santun, rendahnya kedisiplinan, meningkatnya kenakalan remaja, serta kecenderungan lebih mengagumi budaya

asing dibandingkan budaya Indonesia. Selain itu, banyak siswa yang jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena lebih fokus pada penggunaan *handphone*, yang pada akhirnya mendorong sikap individualisme dan menurunkan kepekaan sosial. Berbagai permasalahan ini menunjukkan adanya degradasi karakter akibat pengaruh globalisasi. Oleh karena itu, untuk mengatasi tantangan tersebut diperlukan upaya penguatan dan penanaman nilai-nilai Pancasila kepada siswa melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga siswa memiliki landasan moral yang kokoh dalam menghadapi era globalisasi.

Berdasarkan kutipan perubahan pasal 40 ayat 4 tentang Standar Nasional Pendidikan yang tertuang dalam PP nomor 4 tahun 2022 dijelaskan bahwa mata pelajaran PPKn pada kurikulum merdeka menjadi pelajaran Pendidikan Pancasila tetapi muatannya masih sama yakni Pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diterapkan di seluruh jenjang pendidikan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa. Sebagai pendidikan yang berlandaskan ideologi bangsa Indonesia, Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama dalam membentuk warga negara yang berkarakter, mencintai tanah air, memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara, serta memiliki semangat nasionalisme yang kuat (Akhyar & Dewi, 2022). Jenjang Sekolah Dasar merupakan masa yang tepat dalam pembentukan karakter anak. Hal ini dikarenakan jiwa yang masih sangat dini dan mudah untuk dibentuk melalui penanaman nilai-nilai Pancasila (Zulfa dkk., 2023). Mengenalkan dan membiasakan siswa Sekolah Dasar

untuk memahami eksistensi Pancasila sangatlah penting, agar siswa memiliki dasar yang kokoh dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

Pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki banyak permasalahan dari berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain persiapan materi yang kurang optimal, penggunaan bahan ajar yang terbatas, dan pengelolaan sumber belajar yang kurang. Menurut Dewi dkk. (2022), yang menyatakan bahwa kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung mengutamakan model pembelajaran konvensional, yang menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang optimal. Siswa cenderung kurang aktif dan kreatif karena pendekatan yang lebih menekankan pada membaca dan menghafal, serta kurang memberikan perhatian pada pengembangan kemampuan penalaran sehingga berkontribusi pada rendahnya minat siswa terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila (Anggulia dkk., 2024). Pembelajaran yang kurang efektif, menarik, dan inovatif mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan menjadi terbatas. Hal ini berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang tidak maksimal. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa untuk berpikir secara konkret dan mengurangi kecenderungan verbalisme.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi penyampaian materi kepada siswa, dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman materi yang diajarkan (Kristianto & Rahayu, 2020). Media pembelajaran dapat membuat proses

pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran semakin berkembang menjadi lebih inovatif. Jadi dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Namun, dalam penggunaan media pembelajaran, guru harus selektif dalam memilih media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, serta mempertimbangkan karakteristik siswa agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif (Wulandari dkk., 2023). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dan diserap secara optimal oleh siswa (Sapriyah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama dengan guru wali kelas IV di SD Nusa Dua pada hari Jumat tanggal 25 Juli 2024. Kurikulum yang digunakan di SD Nusa Dua adalah Kurikulum Merdeka, sehingga indikator nilai menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan nilai ulangan harian peserta didik kelas IV SD Nusa Dua pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi muatan pelajaran Pendidikan Pancasila yakni sebanyak 19 orang siswa dari 34 siswa atau jika dipersentasekan 55% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peserta didik harus menuntaskan interval minimal 86% sesuai dengan KKTP, sementara siswa kelas IV SD Nusa Dua sebanyak 7 orang siswa mendapat nilai 50, 7 orang siswa mendapat nilai 48, dan 5 orang siswa mendapat nilai 52. Berdasarkan kriteria dari Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan berhasil menguasai materi

pembelajaran apabila siswa berada pada rentangan nilai 80-89 predikat “baik” (Agung dkk., 2022), sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV yaitu 61,17% dengan kategori “kurang”. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum optimalnya penguasaan materi oleh siswa sehingga hasil belajar belum sesuai dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi juga diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran lebih dominan menggunakan media cetak seperti buku pelajaran, kondisi belajar yang terkesan membosankan karena kurangnya variasi pembelajaran, pembelajaran yang dilaksanakan belum terpusat pada siswa sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa belum mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi materi pelajaran Pendidikan Pancasila, hal ini terlihat dari jawaban yang hanya bersifat hafalan, kurangnya partisipasi dalam diskusi, serta kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang inovatif. Selain itu dikatakan juga bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan media pembelajaran. Seperti materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi, siswa kesulitan memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, yang memerlukan penjelasan dan contoh konkret. Maka perlunya penggunaan media pembelajaran di kelas agar siswa dapat lebih mudah memahami materi mengenai implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut memerlukan upaya pengembangan oleh guru, salah satunya melalui inovasi dalam media pembelajaran. Video menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain membantu dalam penguasaan konsep, video juga

memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam bagi siswa. Seperti misalnya pengembangan media video pembelajaran interaktif. Menurut Biassari dkk. (2021) menyatakan video pembelajaran interaktif merupakan metode penyampaian materi yang menggabungkan elemen visual dan audio (audio-visual), di mana penggunaannya menekankan adanya interaksi antara siswa dan media. Video pembelajaran interaktif selain siswa bisa melihat video dan mendengarkan suara, juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespons serta terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Untuk memaksimalkan penggunaan dan perancangan media video pembelajaran interaktif diperlukan model atau strategi yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan model pembelajaran diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif, mampu berpikir kritis, dan berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan nyata serta mendorong mereka untuk mencari solusi secara mandiri (D. A. W. Wardani, 2023). Model *problem based learning* menekankan pada pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi. Dalam model pembelajaran *problem based learning* pembelajaran diawali dengan penyajian permasalahan nyata yang relevan dengan materi yang akan dipelajari, sehingga siswa dapat memahami konsep secara lebih kontekstual (Devi & Bayu, 2020).

Dengan demikian, pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* menjadi langkah strategis dalam meningkatkan

pemahaman siswa terhadap implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi. Pengembangan ini menjadi penting mengingat belum tersedianya media pembelajaran yang efektif dalam memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dengan adanya media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning*, pembelajaran nilai-nilai Pancasila dapat menjadi lebih efektif dan relevan bagi siswa dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Selain itu, penggunaan media video pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Video ini akan menyajikan implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi melalui model pembelajaran *problem based learning*, yang tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* didasarkan atas beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media video pembelajaran efektif digunakan untuk membantu kegiatan belajar siswa kelas IV (Anggreni & Suniasih, 2021). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Ratnathatmaja & Sujana, 2022). Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Implementasi Nilai-nilai Pancasila di Era Globalisasi Siswa Kelas IV SD Nusa Dua”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Media cetak seperti buku lebih dominan digunakan oleh guru pada proses pembelajaran.
- 2) Kondisi belajar yang terkesan membosankan karena kurangnya variasi pembelajaran terkait penggunaan media.
- 3) Pembelajaran yang dilaksanakan belum terpusat pada siswa sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa belum mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi materi pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 5) Kurang optimalnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang inovatif.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi siswa kelas IV SD Nusa Dua.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi siswa kelas IV SD Nusa Dua?
- 2) Bagaimanakah validitas media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa kelas IV SD Nusa Dua?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi siswa kelas IV SD Nusa Dua?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi siswa kelas IV SD Nusa Dua.
- 2) Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa kelas IV SD Nusa Dua.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi siswa kelas IV SD Nusa Dua.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian pengembangan ini mampu memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan teknologi dalam ilmu pendidikan dan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi).

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain.

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan daya berpikir kritis siswa untuk memecahkan suatu persoalan, menemukan dan memahami konsep materi secara mandiri, serta membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

#### 2) Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta

membantu guru dalam menyampaikan materi dan memberikan variasi baru guna menunjang kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

### 3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini dapat dijadikan sebagai suatu inovasi dan bahan dasar pertimbangan oleh kepala sekolah dalam penetapan kebijakan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan guru yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi agar dapat melakukan penelitian dan menciptakan sebuah video pembelajaran interaktif yang lebih baik untuk kedepannya.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini dapat membantu proses pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Tujuannya agar siswa lebih bersemangat, termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif dengan rincian produk sebagai berikut.

### 1) Bentuk Produk

Produk yang dikembangkan adalah berupa video pembelajaran interaktif. Video tersebut berisi materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Video pembelajaran interaktif ini berbasis *problem based learning*, pemilihan model pembelajaran *problem based learning* digunakan dengan tujuan melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan permasalahan. Video pembelajaran ini bersifat interaktif, dalam video akan disisipkan beberapa fitur didalamnya, seperti pertanyaan dalam video. Sehingga setelah siswa menonton materi dalam video, siswa dapat menjawab soal-soal terkait materi. Dengan menyisipkan pertanyaan dalam video, maka akan ada komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton. Media ini menyajikan contoh nyata terkait bagaimana implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pada pengembangan video pembelajaran ini digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mudah dipahami. Adapun durasi dari video pembelajaran interaktif ini yaitu  $\pm 8$  menit. Media video pembelajaran ini dapat diterapkan dengan cara menayangkan melalui *LCD* dan Proyektor di dalam ruang kelas, serta diupload pada aplikasi youtube sehingga siswa dapat mengaksesnya dari rumah melalui laptop, komputer maupun perangkat lainnya yang dimiliki oleh siswa.

### 2) Program yang digunakan

Adapun program yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif ini yaitu aplikasi *CapCut*. Penggunaan aplikasi

tersebut untuk mengedit gambar, teks, suara, dan video nyata yang sesuai dengan materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pembelajaran yang dilakukan saat ini belum mengupayakan media serta metode pembelajaran yang bervariasi serta tidak melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa mudah merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Perkembangan zaman saat ini yang sudah modern seharusnya kegiatan pembelajaran bisa dirancang dengan situasi dan kondisi saat ini sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka penting adanya pengembangan media video pembelajaran ini agar siswa lebih mudah dalam memahami materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi. Pengembangan bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif ini dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Selain itu, media video pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran karena media video pembelajaran interaktif ini bersifat unik dan menarik. Selain itu, siswa akan diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat dalam video sehingga bisa mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menonton video terkait materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi. Maka dengan adanya penggunaan media video pembelajaran ini siswa tidak akan merasa bosan pada saat proses pembelajaran di kelas. Adapun pengembangan media pembelajaran ini dilakukan hanya untuk melihat bagaimana keefektifan dari video pembelajaran

interaktif berbasis *problem based learning* ini dalam membantu siswa pada proses pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat mudah dipahami.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi siswa kelas IV SD Nusa Dua ini memiliki asumsi dan keterbatasan Pengembangan sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dengan materi ajar implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi ini dapat menyajikan pembelajaran yang bermakna, sekaligus membangkitkan minat, motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi karena disajikan secara audio visual yang dapat memperjelas arti dan penyampaian materi serta menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang diharapkan mampu meningkatkan daya berpikir kritis siswa dalam memecahkan suatu persoalan serta untuk menemukan dan memahami konsep materi secara mandiri.
- 2) Video pembelajaran Interaktif berbasis *problem based learning* materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi ajar kepada siswa serta dapat mengatasi rasa jenuh atau bosan siswa pada saat pembelajaran berlangsung karena menampilkan materi berupa video pembelajaran

interaktif yang memadukan gambar serta suara yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian Pengembangan media video pembelajaran interaktif ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media video pembelajaran interaktif yang hanya dapat digunakan pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi muatan pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV.
- 2) Media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan alat bantu elektronik seperti, proyektor, *LCD*, *handphone* ataupun laptop yang membantu dalam menayangkan video pembelajaran.

### 1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik alat, media, desain, materi maupun produk pembelajaran, dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian

ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

- 2) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.
- 3) Video pembelajaran interaktif merupakan penyampaian materi ajar berupa gambar dan suara yang akan memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam media video pembelajaran interaktif selain siswa dapat melihat gambar dan mendengarkan suara, juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan respon dan berbagai aktivitas, sehingga dalam penggunaannya harus ada interaksi antara siswa dengan media itu sendiri.
- 4) *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan berbasis masalah yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan serta menyelesaikan suatu permasalahan dengan ide serta pemikirannya sendiri. Model ini akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa karena menekankan pada pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi. Adapun lima tahapan dalam model pembelajaran *problem based learning* yaitu: (1) orientasi peserta didik terhadap masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) penyelidikan individual ataupun kelompok, (4)

mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- 5) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan sesuai Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan sikap, karakter, serta kompetensi agar tercipta Profil Pelajar Pancasila agar nantinya dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.
- 6) Implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi adalah materi yang ada pada buku siswa kelas IV kurikulum merdeka muatan materi Pendidikan Pancasila. Pada materi ini siswa akan mempelajari terkait peranan Pancasila, nilai yang terkandung dalam Pancasila, pengaruh globalisasi, serta implementasi nilai-nilai Pancasila di era globalisasi. Pemberian materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait peranan Pancasila dalam menghadapi pengaruh dari globalisasi agar siswa mampu memanfaatkannya dengan baik serta tetap mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di era globalisasi.

