

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila diuraikan sebagai bentuk pendidikan ideologis yang bertujuan membentuk individu menjadi warga negara yang baik, memiliki wawasan kebangsaan, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, menanamkan rasa cinta tanah air, dan berjiwa nasional Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila mengajak siswa untuk mempelajari tentang ideologi Pancasila, bagaimana penerapan nilainya, belajar untuk menjadi warga negara yang baik yang dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar peserta didik akan menjadi tolok ukur untuk menyimpulkan kesuksesan pendidikan, maka peserta didik diharapkan dapat meraih hasil belajar sesuai standar ketuntasan yang sudah ditetapkan (Cahyani et al., 2023).

Sekolah sebagai rumah kedua juga berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan penanaman nilai karakter (*transfer of values*) seperti pendidikan moral dan etika untuk mencetak peserta didik yang memiliki akhlak baik sesuai dengan tujuan pendidikan (Christiana, 2019; Fauziah et al., 2021). Terlebih sesuai dengan tuntunan Kurikulum Merdeka yang saat ini menggunakan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi yang diharapkan bisa membentuk pribadi pelajar Indonesia yang merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila (Anggraena et al., 2020).

Sekolah juga harus menghindari adanya 3 dosa besar pendidikan yakni perundungan, intoleransi, dan kekerasan seksual agar bisa menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman (Izharifa et al., 2024). Pendidikan aspek karakter peserta didik dapat dilaksanakan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil kegiatan pembelajaran dapat tercermin dari hasil belajar peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud adalah capaian nilai atau perubahan tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik (Farid & Sudarma, 2022). Namun, kenyataannya sangat sulit untuk menyeimbangkan antara hasil belajar peserta didik yang dapat tercermin langsung dari karakternya.

Berdasarkan Catatan Akhir Tahun (CATAHU) 2023 yang dirilis oleh Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), diketahui bahwa angka kasus perundungan di tingkat sekolah meningkat dibandingkan tahun sebelumnya (Rosa, 2023). Hal ini tentu sangat mengkhawatirkan baik untuk sekolah dan orang tua, sebab sekolah adalah tempat siswa untuk berbaur dan bermain bersama dengan teman sebayanya. Adanya proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang menyebabkan adanya fenomena *learning loss* juga terjadi pada peserta didik di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran yang dilakukan secara daring menyebabkan peserta didik lebih banyak berinteraksi dengan *handphone*. Namun, penggunaan *handphone* ini hanya sebatas mencari jawaban di internet dibandingkan mencari tambahan materi pembelajaran dan lebih banyak untuk mencari hiburan.

Kecenderungan peserta didik untuk mengakses game *online* dan media social seperti TikTok dan Instagram juga masih terjadi (Maulana et al., 2024). Kurangnya interaksi secara langsung dengan guru saat proses belajar menyebabkan

terjadinya *learning loss* pada peserta didik (Harahap & Sabila, 2023). Fenomena *learning loss* mencakup pengetahuan (kognitif), perilaku (afektif), dan skill (prikomotor) (Suyadi et al., 2023). Hal ini juga berdampak terhadap karakter peserta didik yang menyebabkan berkurangnya sopan santun dan kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran (Agus, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Juni 2024 dengan guru wali kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan, guru menyadari bahwa setiap tahunnya terutama setelah masa pandemi berakhir, rasa hormat peserta didik kepada guru semakin menurun. Observasi kembali dilakukan pada 10 September 2024 untuk melihat secara langsung proses pembelajaran dan mendata karakteristik gaya belajar peserta didik di kelas VB SD Negeri 1 Penarukan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan peserta didik, ditemukan fakta bahwa peserta didik kelas VB juga terbiasa untuk menggunakan candaan, mengejek temannya, dan menggunakan kata-kata kurang baik/kasar yang mereka temukan dari media sosial saat berada di sekolah dan bahkan tidak ragu untuk mengucapkannya ketika ada guru disekitarnya. Perundungan juga ditemukan di kelas VB SD Negeri 1 Penarukan, terdapat 1 peserta didik yang masih kurang lancar membaca menjadi bahan ejekan dan 1 peserta didik yang sering mendapat ejekan karena lebih pendiam dan dianggap lemah lembut untuk seorang laki-laki menurut teman-temannya. Perilaku ini tentu tidak mencerminkan nilai-nilai Pancasila yang baik.

Peserta didik memiliki kemudahan dalam mengakses informasi dari internet, namun informasi yang terbuka ini masih tidak diimbangi dengan pemahaman informasi yang baik dan benar (Diputera et al., 2022). Beberapa

aplikasi yang sering digunakan oleh peserta didik di kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan adalah *TikTok*, *Instagram*, *YouTube*, dan *online games* seperti *Mobile Legends*, *Freefire*, dan *Roblox*. Kebanyakan peserta didik mencari hiburan melalui internet dan juga mendapatkan contoh kata-kata tidak baik dan ejekan yang mereka sering ucapkan itu asalnya juga dari internet. Contohnya, siswa mendapat bahasa kasar dari *roomchat game online*, karena sering didengar, anak-anak berpikir bahasa tersebut pantas untuk digunakan (Manullang et al., 2023; Mustika & Ginting, 2022).

Bercermin dari permasalahan ini, pendidikan di Indonesia memerlukan aspek pendidikan karakter yang baik. Pendidikan karakter dapat dimanfaatkan untuk melatih peserta didik agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan (Mokorowu et al., 2023). Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik (*knowing the good*), mencintai yang baik (*loving the good*), dan melakukan yang baik (*acting the good*) (Sudrajat, 2011). Pendidikan karakter dapat dimulai dengan mengintegrasikannya dalam mata pelajaran, salah satunya adalah dalam Pendidikan Pancasila. Ketercapaian dari proses belajar di sekolah dapat dilihat dari hasil belajar atau asesmen yang diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, di kelas V, peserta didik belajar tentang materi “Perilaku yang Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila” yang tergabung dalam lingkup pembelajaran 1 “Pancasila dalam Kehidupanku”, membahas tentang contoh-contoh perilaku yang patut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Materi “Perilaku yang Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila” ternyata masih sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Materi ini memberikan contoh-contoh perilaku

yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, contohnya tentang perilaku yang baik dilakukan dan kurang baik untuk dilakukan. Perilaku adalah konsep yang seharusnya dapat diamati dan dirasakan oleh setiap individu, dengan mempelajari materi ini, siswa diharapkan untuk bisa menentukan dan menerapkan perilaku apa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil studi dokumen, telah dilakukan penilaian sebanyak dua kali, hasilnya terdapat penurunan pada hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rata-rata nilainya dalam dua kali penilaian adalah 70 dan 69. Kelas VB SD Negeri 1 Penarukan hanya mencapai 43% dengan jumlah siswa yang meraih nilai tuntas sebanyak 12 siswa. Sementara untuk 16 siswa lainnya, belum bisa mencapai nilai sesuai KKTP yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 1 Penarukan adalah 71.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, proses belajar di sekolah itu terkadang membosankan karena hanya mendengarkan penjelasan materi, membaca buku pelajaran, dan mengerjakan tugas. Hal ini dapat di mengerti karena peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam. Hasil tes karakteristik gaya belajar yang dilakukan kepada 28 siswa di kelas VB menunjukkan hasil sebanyak 15 siswa memiliki gaya belajar visual, 7 siswa memiliki gaya belajar audio, 4 siswa memiliki gaya belajar kinestetik, 1 siswa memiliki gaya belajar campuran yakni audio-visual, dan 1 siswa memiliki gaya belajar campuran visual-kinestetik. Dilihat dari sarana penunjang proses pembelajaran, inovasi dan penggunaan media pembelajaran masih kurang.

Kurangnya inovasi dalam memilih media pembelajaran adalah salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar (Sukma & Handayani, 2022). Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran masih kurang dimanfaatkan dengan baik (Dita et al., 2024; Hidayat et al., 2024; Lestari & Kartinah, 2024). Penelitian oleh (Hayati et al., 2024), ditemukan bahwa proses pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga sulit bagi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih baik. Masalah lainnya juga ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (Fernanda et al., 2024). Kurangnya penggunaan media pembelajaran ini juga terjadi di kelas VB SD Negeri 1 Penarukan, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan belum ada media pembelajaran yang tepat untuk materi “Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila”. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai materi, sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik, dan dapat melibatkan peserta didik dalam penggunaannya.

Ketersediaan media pembelajaran yang baik sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran yang ideal dan menarik bagi peserta didik. Media yang merupakan alat bantu guru dalam penyampaian materi akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan (Rusmana & Kurniawarsih, 2020). Ketersediaan media pembelajaran sangat memberikan dampak kepada peserta didik selama proses *transfer of knowledge* demi ketercapaian tujuan pembelajaran (Silmi & Hamid, 2023). Selain transfer ilmu,

guru juga harus mengubah perilaku dan memberikan dorongan positif agar peserta didik bisa termotivasi dan mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan untuk mendukungnya berkembang dengan lebih baik (Samiasih et al., 2015). Teknologi yang terus berkembang dan berpengaruh terhadap kebiasaan siswa menjadi tantangan baru untuk guru dalam menyiapkan sumber dan media pembelajaran yang sesuai (Sudarma et al., 2021). Perkembangan teknologi yang juga dapat digunakan untuk proses pembelajaran membuat guru dituntut untuk bisa membangun kondisi belajar yang kreatif dan inovatif agar dapat menarik minat dan semangat mereka untuk belajar. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan adalah video pembelajaran interaktif. Penggunaan media video interaktif memunculkan tantangan karena kurangnya interaktivitas saat dalam proses pembelajaran berlangsung (Zaski & Ratnawati, 2024).

Penggunaan media video untuk pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media audio-visual ini dapat memberikan pemahaman yang jelas dan menarik (Sudarma et al., 2021). Media video pembelajaran dapat mengemas materi pembelajaran dengan lebih menarik agar lebih mudah untuk dipahami, dan diserap oleh peserta didik yang biasanya terpaku pada buku (Hamidi et al., 2023; Kasturi et al., 2022; Putra et al., 2021a). Video pembelajaran kemudahan untuk segi fleksibilitas dan aksesibilitas untuk menunjang proses belajar peserta didik (Qadriani et al., 2021). Video interaktif bisa memuat elemen-elemen aktif seperti pertanyaan-pertanyaan, jajak/survey pendapat, rangkuman interaktif, dan lain-lain (Priyakanth et al., 2021). Peserta didik memberikan respon dari apa yang telah ditonton dan didengar, sehingga pesan dari isi materi akan dikonstruksikan oleh otak dan memberikan

timbang balik berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara peserta didik dan guru (Izzudin et al., 2013).

Pembuatan video interaktif saat ini juga bisa dilakukan dengan berbagai perangkat dan aplikasi. Media video juga bisa dibuat dengan memanfaatkan kamera *handphone* dan beragam aplikasi dengan fitur-fitur menarik. Aplikasi editor juga sangat beragam, ada yang bisa diakses gratis maupun berbayar, misalnya *Canva*. *Canva* adalah aplikasi yang menyediakan beragam desain yang dapat diakses secara daring, ada fitur yang gratis dan berbayar (Setiani et al., 2024). Pendidik bisa memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk mengemas materi pembelajaran menggunakan *template*, poster, video, infografis, hingga media presentasi (Yuliana et al., 2023). Beragamnya aplikasi dan platform pendidikan seperti Edpuzzle juga dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan proses pembelajaran interaktif.

Desain video interaktif dapat dikreasikan dengan keadaan lingkungan peserta didik agar isi materi video dapat tersampaikan dengan lebih baik. Daerah Bali memiliki kesenian, adat istiadat, dan tradisi yang sampai sekarang masih dilakukan oleh umat Hindu. Salah satu kearifan lokal yang masih dilakukan adalah *Ngayah*. Aktivitas warga lokal yang masih dilaksanakan sampai sekarang oleh umat Hindu di Bali adalah *Ngayah*. *Ngayah* adalah kegiatan sosial yang dilakukan secara sukarela dan bergotong royong dalam mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk upacara adat (Jayanti et al., 2024). Masyarakat menjadikan kegiatan *Ngayah* sebagai wadah untuk membangun komunikasi, saling mengenal, menjalin keakraban, belajar untuk sosialisasi, membentuk etika, dan sopan santun dalam rangka mengenal karakter masyarakat di lingkungan sekitar tempat tinggal (Arafat et al., 2022). *Ngayah* juga tidak terbatas diikuti oleh orang tua saja, namun dapat

diikuti oleh anak-anak, pemuda-pemudi, hingga kakek-nenek yang ingin membantu demi kelancaran upacara (Juniari & Made, 2023). Dalam pelaksanaannya, *Ngayah* memiliki keselarasan dengan nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. *Ngayah* dalam pelaksanaannya menerapkan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Pengertian dan tujuan dalam kegiatan *Ngayah* sejalan dengan membentuk karakter individu dalam bersosialisasi dan bekerja sama seperti tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah. Namun, penggunaan kearifan lokal *Ngayah* sebagai basis pengembangan media pembelajaran masih kurang meskipun memiliki manfaat dan nilai kependidikan yang mudah ditemukan oleh peserta didik khususnya di daerah Bali.

Ditinjau dari penelitian yang relevan terkait penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran, video interaktif yang dikembangkan sudah sangat beragam. Penerapan video interaktif banyak dipergunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah untuk mata pelajaran IPAS, Bahasa Inggris, Matematika, hingga pembelajaran tematik. Namun, untuk materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V masih terbatas. Contohnya penelitian oleh Lakapu et al. (2023) dan Biassari et al. (2021) yang mengembangkan video interaktif untuk mata pelajaran matematika. Video interaktif yang dihasilkan tidak hanya layak untuk digunakan, tapi juga dapat menarik minat dan motivasi siswa serta membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Karnajaya & Wulandari (2023), Pertiwi & Putra (2023), dan Wahyuni et al. (2023) yang menggunakan video interaktif mata pelajaran IPAS. Ketiga media video interaktif yang dikembangkan teruji layak untuk digunakan, setelah digunakan juga terdapat peningkatan pada

hasil belajar peserta didik dan peningkatan pemahaman konsep pada mata pelajaran tersebut. Penelitian oleh Zubaedah et al. (2024), Rahayu et al. (2023), (Putra et al., 2021) dan Taslibeyaz (2020) juga menggunakan video interaktif untuk proses pembelajaran dan hasil penelitian juga membuktikan bahwa penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain untuk meningkatkan hasil belajar, penggunaan video dalam proses pembelajaran juga dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang aspek perilaku. Contohnya penelitian oleh Karimah et al. (2024), yang menggunakan video animasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap perundungan. Hasil dari penggunaan media video dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan kesadaran siswa kelas tinggi terhadap perilaku perundungan. Adapun penelitian tentang penggunaan kearifan lokal *Ngayah* yang dilakukan oleh Mantra et al. (2023). Penelitian ini mengembangkan sebuah buku cerita bergambar dengan kearifan lokal *Ngayah* dari Desa Sanur Kaja untuk mengembangkan karakter gotong royong dan hasilnya, buku yang dikembangkan teruji efektif untuk mengembangkan karakter gotong royong siswa.

Kebaruan pada video interaktif yang dikembangkan terletak pada pemanfaatan kearifan lokal *Ngayah* yang memiliki nilai-nilai pendidikan karakter seperti kerja sama, religius, dan menanamkan nilai etika di masyarakat. Latar cerita video interaktif juga disesuaikan dengan tradisi lokal *Ngayah* untuk memberikan visualisasi yang nyata kepada peserta didik agar bisa belajar sambil menanamkan bagaimana perilaku yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Video

interaktif memuat sebuah cerita tentang permasalahan sehari-hari yang disesuaikan dengan lima nilai sila dalam Pancasila. Keunggulan video interaktif terletak pada keberadaan umpan balik yang didapatkan peserta didik saat belajar (Riyadi & Wibawa, 2024). Video permasalahan nantinya digunakan sebagai pembuka setiap sub-materi pembelajaran. Di akhir video, siswa disajikan sebuah soal kuis interaktif yang bisa dijawab secara *real-time* setelah menonton materi. Media video interaktif ini diharapkan dapat menjadi tambahan media pembelajaran untuk menanamkan karakter yang baik sesuai dengan nilai Pancasila sehingga menghasilkan generasi yang cerdas, berbudi luhur, dan bertingkah laku yang baik.

Berlandaskan pada latar belakang, hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Penarukan, dan beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif, masih diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar dapat membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah. Pengembangan video interaktif ini akan sangat membantu pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran karena dirancang secara digital dan dapat digunakan dengan perangkat *handphone*, tab, laptop, dan komputer yang terhubung dengan koneksi internet yang baik. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilaksanakan pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan diantaranya:

1. Adanya penurunan karakter peserta didik kelas V B yang ditunjukkan dengan menghilangnya rasa hormat kepada guru.
2. Adanya perundungan dari perilaku mengejek teman sekelas di kelas V B.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Adanya kebutuhan terkait media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang bisa diakses oleh peserta didik secara *daring*.
5. Belum ada pengembangan media pembelajaran pada materi “Perilaku Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila” untuk menunjang proses pembelajaran.
6. Belum ada pengembangan media pembelajaran yang menggunakan basis kearifan lokal Bali “*Ngayah*” untuk menunjang proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, ditemukan beragam permasalahan dalam penelitian ini. Untuk memperoleh hasil penelitian yang optimal dan tepat sasaran, dilakukan pembatasan masalah untuk mengelompokkan masalah-masalah utama yang dijadikan pedoman dalam penelitian pengembangan ini. Dalam penelitian ini berfokus pada masalah adanya penurunan karakter peserta didik kelas V B yang ditunjukkan dengan menghilangnya rasa hormat kepada guru, rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila, belum adanya pengembangan media pembelajaran pada materi “Perilaku Sesuai Nilai-nilai Pancasila” untuk menunjang proses pembelajaran, dan belum ada pengembangan media pembelajaran yang menggunakan basis kearifan lokal Bali “*Ngayah*” untuk menunjang proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam kajian ini diantaranya:

1. Bagaimana rancang bangun media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas isi media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar terhadap hasil belajar peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan pengembangan ini diantaranya:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk menguji validitas isi media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.

3. Untuk menguji kepraktisan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk menguji efektivitas media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar terhadap hasil belajar peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat kajian pengembangan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar ini diharapkan dapat berguna untuk menambah pengetahuan teknologi dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan video interaktif Pendidikan Pancasila yang berbasis kearifan lokal *Ngayah* serta bisa menjadi bahan referensi dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat kajian ini mencakup manfaat bagi sekolah, bagi peserta didik, bagi guru, serta bagi peneliti lainnya yang diuraikan sebagai berikut.

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar diharapkan bisa berguna sebagai motivasi bagi kepala sekolah untuk mendukung

pengembangan media dan mewadahi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila menunjukkan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

c. Bagi Guru

Hasil kajian pengembangan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar ini dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan menjadi referensi guru dalam melakukan perencanaan, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Temuan kajian ini dapat menjadi tambahan wawasan dan pengetahuan serta acuan pada kajian pengembangan media pembelajaran lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar ini diantaranya:

1. Media video interaktif yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang memadukan unsur audio, teks, dan gambar yang menarik.

2. Media video interaktif yang dikembangkan adalah Video Interaktif yang menggunakan basis kearifan lokal *Ngayah* untuk topik materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.
3. Ukuran video yang dibuat menggunakan rasio lebar tinggi 16:9 dengan resolusi 1080p.
4. Video yang dihasilkan adalah 5 video dengan durasi setiap video maksimal 5 menit.
5. Media video interaktif dapat dikembangkan melalui *handphone*, tab, atau laptop.
6. Media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar dapat diakses melalui tautan/*link* Edpuzzle dan dapat disimpan di hp, laptop, flashdisk, dan perangkat penyimpanan lainnya.
7. Video interaktif yang dikembangkan memuat sebuah video permasalahan perilaku yang berlatar cerita *Ngayah*. Video menceritakan tentang permasalahan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang menjadi pembuka kegiatan belajar sebelum memasuki penjelasan tentang materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran “Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila” di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Setiap akhir video berisi kuis interaktif yang dapat dijawab oleh peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di sekolah dasar memerlukan sebuah media pembelajaran untuk memahami materi pembelajaran lebih baik. Pengembangan Video Interaktif

berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada materi Perilaku sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar didasari oleh urgensi untuk menjadi media penunjang proses transfer ilmu pengetahuan dengan spesifikasi desain dan materi pembelajaran ke dalam bentuk video. Materi pembelajaran yang tidak dapat dilihat secara langsung dan bukan materi yang konkret membuat peserta didik kesulitan untuk memahaminya, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjukkan bagaimana perilaku yang sesuai nilai Pancasila itu digunakan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adanya ilustrasi tentang perilaku tersebut akan membantu peserta didik memahami lebih baik materi yang dipelajari.

Video interaktif ini penting untuk dikembangkan karena dapat digunakan untuk memudahkan proses penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik pada materi Perilaku Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila. Video yang dikembangkan menampilkan perilaku yang sesuai maupun yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila dan dilengkapi dengan kuis interaktif. Video pembelajaran yang interaktif membantu peserta didik untuk belajar sambil berinteraksi langsung dan mendapatkan umpan balik selama menggunakan video pembelajaran. Umpan balik yang secara langsung memberikan hasil, berupa jawaban yang dipilih benar atau salah akan menjadi refleksi bagi peserta didik secara langsung.

Kearifan lokal *Ngayah* yang digunakan sebagai basis pengembangan video ini juga memberikan contoh lingkungan di mana peserta didik dapat menerapkan perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Harapannya, video interaktif ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi Perilaku Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila. Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V

Sekolah Dasar ini dapat menjadi sarana pembelajaran baru dalam pengembangan media pembelajaran dan menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses di mana saja, dan membantu mereka untuk memahami pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupannya sehari-hari dengan lebih baik. Meningkatnya pemahaman peserta didik juga akan membantu mereka untuk meraih hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Asumsi yang mendasari pengembangan Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar diantaranya:

1. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Penarukan umumnya sudah menguasai keterampilan membaca dan menulis serta sudah mengenal penggunaan teknologi sederhana pada *handphone* atau laptop yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran ini.
2. Guru kelas V SD Negeri 1 Penarukan sudah bisa menggunakan peralatan elektronik berupa *handphone* atau laptop dengan baik.
3. Fasilitas sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran digital.
4. Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* pada Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi lebih baik dan mengaplikasikan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-harinya.

Keterbatasan pengembangan media Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Ngayah* hanya dapat digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi Materi Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk meminimalkan salah paham terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Penelitian pengembangan adalah langkah kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk pendidikan berupa perangkat pembelajaran, media, bahan ajar, dan lain sebagainya untuk mendapatkan kelayakan suatu produk terhadap bidang pendidikan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru dalam penyelenggaraan pendidikan (Sari, 2021).
2. Video pembelajaran interaktif adalah bahan ajar audiovisual yang disajikan dalam bentuk presentasi dengan bahasa yang jelas untuk membantu peserta didik belajar dan memungkinkan terjadinya interaksi selama penyayangan (Kurniasih et al., 2023).
3. *Ngayah* adalah sistem gotong royong atau pengabdian tanpa pamrih masyarakat Hindu di Bali yang dilaksanakan secara berkelompok banjar maupun kelompok lainnya (Juniari & Made, 2023).
4. Perilaku sesuai Nilai-Nilai Pancasila adalah sub-materi dari Pelajaran 1, Pancasila dalam Kehidupanku. Dengan mempelajari materi ini diharapkan peserta didik memahami contoh-contoh dan bagaimana perilaku yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.