

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian, (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah pilar utama pembentukan karakter dan identitas bangsa. Pendidikan menjadi salah satu pilar utama dalam pembentukan karakter dan identitas suatu bangsa. Melalui pendidikan, nilai-nilai budaya, moral, etika, dan pengetahuan disampaikan kepada generasi penerus. Pendidikan membantu individu tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, nasionalisme, dan identitas budaya yang khas. Dengan pendidikan yang berkualitas, masyarakat dapat dibekali dengan keterampilan untuk berkontribusi secara positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila yang menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai dasar hukum negara, tetapi juga sebagai landasan etis dan moral bagi seluruh rakyat Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila bersumber dari budaya, agama, dan tradisi

bangsa Indonesia, yang mencerminkan kebersamaan dalam perbedaan dan kesatuan dalam keragaman. Sebagai landasan ideologi negara, Pancasila menuntut pemahaman mendalam dari setiap generasi, termasuk anak-anak di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Era digital seperti sekarang, teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media video, telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi ini dapat diarahkan untuk memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pancasila.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Bungkulan, telah terdapat fasilitas-fasilitas pendukung pembelajaran seperti 4 proyektor, 15 *Chromebook*. Dan 2 WIFI. Dimana fasilitas tersebut bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi Pancasila dalam video pembelajaran yang akan dibuat. Sehingga video pembelajaran sangat efektif dilakukan.

Bahan ajar yang digunakan di SD Negeri 2 Bungkulan yaitu Modul Ajar, karena di SD ini sudah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar, ini dirancang untuk memberikan lebih banyak fleksibilitas dan kemandirian kepada siswa dalam proses pembelajaran, sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kebutuhan belajar yang lebih individual. Modul ajar ini memungkinkan guru menyesuaikan materi sesuai dengan kemampuan, minat, dan potensi setiap siswa, sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Materi yang terdapat pada modul ajar ini hanya menyajikan materi dan ilustrasi dengan keterampilan yang kurang menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang memahami materi

pembelajaran.

Modul ajar ini belum mampu untuk mendorong kemampuan berpikir siswa untuk berkembang terlebih lagi modul ajar ini berbentuk cetak. Tentunya dengan modul ajar bentuk cetak ini akan cenderung membuat siswa merasa bosan dalam belajar terlebih lagi dalam pelajaran Pancasila materinya yang terlalu banyak teks menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam menerima pelajaran. Dengan siswa merasa bosan tentunya akan malas untuk berpikir sehingga tidak ada motivasi bagi siswa untuk belajar lebih giat, inilah yang memicu kemampuan berpikir siswa menjadi sulit untuk berkembang. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, kemampuan berpikir kritis dan kreatif menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa. Berpikir kritis membantu siswa menganalisis informasi secara mendalam, sedangkan berpikir kreatif mendorong mereka untuk menciptakan solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan ini.

Observasi yang sudah dilakukan pada saat proses pembelajaran di sekolah, pada saat proses pembelajaran banyak siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih sering menerima informasi secara langsung tanpa mempertanyakan atau menganalisis lebih lanjut. Selain itu, kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau alternatif dalam menyelesaikan masalah juga masih sangat terbatas. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pendekatan pembelajaran yang kurang mendorong eksplorasi ide, rendahnya penggunaan metode pembelajaran yang interaktif, dan minimnya fasilitas atau

sumber belajar yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, kurikulum yang diterapkan di beberapa sekolah sering kali masih berfokus pada pencapaian hasil akademik secara kognitif, tanpa memberikan ruang yang cukup untuk pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru juga cenderung menggunakan metode ceramah atau tanya jawab sederhana, sehingga siswa tidak terbiasa dengan tugas-tugas yang melibatkan analisis mendalam atau kreativitas. Kondisi ini menjadi tantangan serius dalam mempersiapkan siswa menghadapi kompleksitas dunia kerja dan kehidupan masa depan yang membutuhkan individu-individu yang mampu berpikir secara mandiri, kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, perlu dilakukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa untuk mengatasi masalah ini.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peranan penting untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran, terutama dalam bentuk video, dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Namun, kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa media video yang digunakan dalam pembelajaran masih sangat terbatas, baik dari segi variasi maupun kualitas. Banyak guru di sekolah dasar lebih sering mengandalkan video yang diambil dari platform seperti YouTube. Walaupun YouTube menyediakan beragam konten pembelajaran, penggunaannya tidak selalu sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa video mungkin tidak relevan dengan kurikulum, memiliki durasi yang terlalu panjang, atau menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, guru sering kali menghadapi kesulitan dalam memilih video yang benar-benar mendukung

tujuan pembelajaran karena kurangnya media video yang dibuat secara khusus untuk konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Keterbatasan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pelatihan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video, minimnya fasilitas dan perangkat pendukung untuk produksi video di sekolah, serta terbatasnya sumber daya sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang optimal, dan potensi penggunaan media video untuk mendukung keterlibatan serta pemahaman siswa belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media video pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan siswa sekolah dasar, sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan adanya permasalahan tersebut maka dikembangkannya video pembelajaran berbasis teori metakognitif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Teori Metakognitif merujuk pada kemampuan individu untuk mengenali dan mengendalikan proses berpikir mereka sendiri. Secara sederhana, metakognisi adalah "berpikir tentang berpikir." Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh psikolog John H. Flavell pada tahun 1970-an dan sejak saat itu menjadi topik penting dalam psikologi pendidikan.

Jika dikaji secara terminologis, metakognitif berasal dari kata "meta" dan "cognition". Awalan kata "meta" yang dimaksud tidaklah sama dengan makna fundamental seperti pada kata metafisika, melainkan seperti yang ditekankan oleh Lawson bahwa kata "meta" dimaknai sebagai refleksi proses kognitif dan kontrol

kognitif. Sementara itu, kognitif sendiri berarti proses mental untuk mengelola informasi, dan kecerdasan tingkat tinggi lain seperti penalaran, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Flavel juga menambahkan bahwa metakognisi meliputi kegiatan mengontrol secara sadar tentang proses kognitifnya sendiri. Sejalan dengan itu, Slavin (2010 dalam Hasanuddin, 2017, hlm. 305) menyatakan bahwa metakognitif merupakan pengetahuan tentang belajarnya diri sendiri atau pengetahuan tentang bagaimana belajar. Singkatnya, metakognitif adalah pengelolaan diri dalam belajar (Marzaon & Kendall dalam Kristiyani, 2016, hlm. 17).

Menurut Livingstone (1997 dalam Susanti dkk, 2020, hlm. 94) metakognitif adalah pengetahuan yang diperoleh peserta didik tentang proses-proses kognitif yaitu pengetahuan yang bisa digunakan untuk mengontrol proses-proses kognitif. Artinya, metakognitif juga berhubungan dengan pengetahuan-pengetahuan dan kontrol dalam proses kognitif itu sendiri yang implikasinya, pengetahuan ini tidak hanya bermanfaat bagi psikolog atau pendidik saja, akan tetapi peserta didik atau individu manusia sendiri.

Metakognitif adalah kemampuan untuk mengetahui seperti apa proses berpikir dan mengetahui sehingga secara sadar mampu mengelola dan mengontrol proses berpikirnya sendiri dalam segala aktivitas kognitif, termasuk belajar.

Pentingnya metakognisi dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam proses belajar. Dengan keterampilan metakognitif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam pemrosesan, pemahaman, dan pengaturan informasi.

Menurut Baker & Brown (dalam Mulyadi dkk, 2016, hlm. Hlm. 214)

komponen metakognitif terdiri atas dua macam, yakni pengetahuan tentang kognisi dan pengaturan kognisi yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengetahuan tentang kognisi (*knowledge about cognition*).

Pengetahuan tentang kognisi meliputi pengetahuan seseorang tentang sumber daya (*resources*) kognisinya sendiri, dan kesesuaian antara karakter pribadi seseorang pembelajar dengan situasi belajar.

2. Pengaturan kognisi (*regulation of cognition*).

Pengaturan kognisi atau yang sering disebut pengaturan diri (*self regulation*) merupakan mekanisme pengaturan diri yang digunakan oleh siswa yang aktif selama memecahkan masalah.

Sementara itu menurut Kapa (dalam Chairani, 36-37), metakognisi terdiri atas tiga komponen yaitu sebagai berikut :

1. Pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*)

Pengetahuan metakognitif adalah pengetahuan yang berkaitan dengan nature learning, learning techniques, dan karakteristik belajar personal.

2. Kesadaran metakognitif (*metacognitive awarness*)

Kesadaran metakognitif adalah yang berhubungan dengan kemajuan selama melengkap tugas.

3. Kontrol metakognitif (*metacognitive control*)

Kontrol metakognitif adalah efektivitas yang dilakukan seseorang selama proses pemecahan masalah berlangsung.

Berdasarkan penjelasan teori metakognitif diatas untuk mengembangkan kemampuan metakognitif siswa, guru bisa menggunakan beberapa pendekatan, yaitu, Mendorong refleksi diri, guru dapat meminta siswa untuk merefleksikan

proses belajar mereka, seperti apa yang mereka ketahui sebelum memulai tugas dan apa yang mereka pelajari setelahnya.

Ketika keterampilan metakognitif siswa bermasalah, mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memahami proses belajar mereka sendiri. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran siswa, teori metakognitif ini bisa membantu permasalahan tersebut dan juga dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar. Teori metakognitif memiliki manfaat yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran dan pengembangan diri. Berikut adalah beberapa manfaat utama teori ini:

1. Meningkatkan Kesadaran Diri dalam Belajar

- Membantu individu memahami cara mereka belajar, berpikir, dan memecahkan masalah.
- Mendorong refleksi atas kekuatan dan kelemahan dalam proses belajar.

2. Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah

- Dengan mengenali strategi yang efektif, seseorang dapat lebih terampil dalam memilih dan mengadaptasi pendekatan yang sesuai untuk memecahkan masalah.

3. Meningkatkan Kemandirian Belajar

- Siswa atau individu belajar untuk mengatur proses belajarnya sendiri, seperti menetapkan tujuan, merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi hasilnya.

4. Meningkatkan Hasil Belajar

- Penggunaan strategi belajar yang lebih tepat dan efisien berdampak langsung pada pemahaman materi dan pencapaian akademik.

5. Meningkatkan Kemampuan Adaptasi

- Metakognisi membantu individu beradaptasi dengan berbagai situasi baru, baik di lingkungan belajar maupun kerja, karena mereka mampu mempelajari cara belajar di situasi yang berbeda.

6. Mendukung Pengembangan Keterampilan Sosial

- Dalam konteks kerja kelompok, pemahaman metakognitif membantu seseorang memahami cara orang lain berpikir dan belajar, sehingga meningkatkan kerja sama dan komunikasi.

7. Mengurangi Kecemasan Belajar

- Dengan memahami proses belajar dan memiliki strategi yang jelas, siswa lebih percaya diri dan cenderung merasa lebih terkendali dalam menghadapi tantangan belajar.

Manfaat ini menjadikan teori metakognitif relevan untuk diterapkan dalam berbagai konteks, baik pendidikan formal maupun nonformal. Hasil belajar siswa dari penerapan teori metakognitif dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran yang melibatkan kesadaran, pengendalian, dan pengelolaan proses berpikir mereka sendiri. Hasil ini mencerminkan tidak hanya penguasaan materi pelajaran tetapi juga keterampilan belajar yang lebih tinggi, seperti kemampuan merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran masih monoton yaitu menggunakan modul ajar

yang disampaikan dengan metode ceramah.

2. Proses belajar masih menggunakan media pembelajaran dari buku dan video pembelajaran dari youtube.
3. Kurangnya pembelajaran menggunakan media video interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada pemaparan identifikasi masalah diatas, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah yang mencakup masalah utama yang perlu diatasi untuk memperoleh hasil yang optimal. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media video pada pelajaran Pancasila, khususnya pada peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Bungkulan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun video berbasis teori metakognitif pada mata pelajaran Pancasila siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas hasil pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila siswa kelas V SD?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video pada mata pelajaran Pancasila ini bagi siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila siswa kelas V SD.
2. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila siswa kelas V SD.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam media pengembangan video.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah konsentrasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas guna meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan yang berupa video pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif guru dalam membantu proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai acuan atau pedoman untuk mengembangkan media video pembelajaran, baik untuk kegiatan pembelajaran klasikal maupun individu serta meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pancasila siswa kelas V dengan menggunakan media video pembelajaran yang memberikan dampak meningkatkan kualitas belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk melakukan kegiatan penelitian yang serupa dengan ruang lingkup yang lebih luas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang peneliti kembangkan adalah “Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas V. Adapun spesifikasi dari media ini yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah “Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas V SD.

2. Konten Isi Produk

Pada penelitian pengembang ini video pembelajaran yang dikembangkan memuat materi tentang Pancasila yang terdapat pada kurikulum Merdeka Belajar. Materi yang terdapat pada mata pelajaran Pancasila yaitu Kronologi Lahirnya Pancasila.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum mengembangkan produk ini peneliti terlebih dahulu melakukan *need*

assessment untuk mengidentifikasi produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan untuk pengembangan produk ini yaitu menggunakan metode kuesioner dan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 2 Bungkulan. Selain itu, peneliti melakukan observasi langsung pada muatan Pancasila dengan guru kelas V selama proses belajar mengajar di kelas. Dari hasil analisis lapangan dapat disimpulkan bahwa untuk membuat proses pembelajaran di kelas lebih aktif, perlu dikembangkan produk-produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajarnya. Produk ini berfungsi sebagai alat bantu guru untuk materi pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan menggunakan produk ini diharapkan siswa dapat aktif belajar sesuai pemahaman masing-masing siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembang Media Video Pembelajaran ini didasarkan pada asumsi-asumsi sebagai berikut.

1. Pengembang media video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di sekolah serta dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD), sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD, khususnya pada mata pelajaran Pancasila untuk siswa kelas V. Media ini bisa diimplementasikan di sekolah lain, tetapi siswanya harus memiliki karakteristik yang sama dengan siswa yang ada di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian.
2. Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran terbatas. Pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa video pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila di siswa kelas V SD. Karena

keterbatasan waktu dan biaya sehingga media pembelajaran ini diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh sekolah, kecuali pada siswa di sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sejenis.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Peneliti pengembangan adalah suatu jenis peneliti yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas dan efektifitas.
- b. Media pembelajaran adalah Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Berdasarkan definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan kepada penerima, sehingga terjadilah komunikasi yang baik antara pengirim dan penerima. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Asyhar mengutip dari Barlo, bahwa proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama yakni pengirim atau sumber pesan (source), perantara (media), dan penerima (receiver).
- c. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip,

prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

- d. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan atau pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan.
- e. Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menanamkan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Anda. Dalam mata pelajaran ini, siswa akan diajarkan mengenai konstitusi dan sistem pemerintahan Anda, hak-hak manusia, dan pentingnya memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.