

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas delapan hal pokok yakni: (1.1) Latar Belakang Masalah, (1.2) Identifikasi Masalah, (1.3) Pembatasan Masalah, (1.4) Rumusan Masalah, (1.5) Tujuan Penelitian, (1.6) Spesifikasi Produk Yang Diharapkan, (1.7) Asumsi dan Keterbatasan, (1.8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini, terus melakukan upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam pembelajaran di sekolah. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya (Anzelina dkk., 2023). Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Upaya yang dilakukan bertujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu langkah penting untuk memperbaiki sistem pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dalam kurikulum.

Kurikulum Merdeka dibuat untuk mengatasi masalah pada kurikulum sebelumnya yang terlalu kaku dan kurang memperhatikan kebutuhan setiap siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, guru punya kebebasan untuk menyusun materi dan

cara mengajar sesuai dengan kondisi siswa. Dengan begitu, pembelajaran bisa berjalan lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Di Indonesia, sistem pendidikan terbagi menjadi dua jalur utama, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal mencakup jenjang pendidikan yang terstruktur, seperti sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sedangkan pendidikan nonformal meliputi program pelatihan, kursus, serta pendidikan berbasis masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan di luar jalur sekolah formal (Kurnia dkk., 2024). Sebagai salah satu Lembaga pendidikan formal sekolah dasar memiliki misi untuk berkontribusi dalam mencapai tujuan mata pelajaran utamanya adalah mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum merdeka saat ini. Menurut Furnamasari dkk. (2024) Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang mengajarkan tentang pentingnya Pancasila sebagai dasar negara kita. Pendidikan Pancasila di era globalisasi ini tidak hanya mempertahankan nilai-nilai lama namun juga dapat memberikan landasan bagi siswa dalam bertumbuh dan berkembang untuk menjadi seseorang individu yang berintegritas. Selain itu, pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai alat untuk memperkuat rasa cinta tanah air dan kesadaran berbangsa (Mihit, 2023). Dalam era moderen yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan informasi, tantangan terhadap nilai-nilai kebangsaan semakin kompleks. Tokoh pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara menekankan sangatlah penting mencurahkan perhatian pada nilai-nilai leluhur dalam suatu proses pendidikan (Noventue dkk., 2024). Pancasila mengandung berbagai pemikiran yang bersifat kritis, rasional, dan religius yang

dapat menjadikan nilai-nilai fundamental bagi masyarakat Indonesia yang hidup berbangsa dan bernegara.

Dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dapat dievaluasi melalui sistem penilaian atau pengukuran hasil belajar. Salah satu acuan yang digunakan untuk mengukur capaian belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan metode evaluasi yang menetapkan batas minimal kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria pencapaian tertentu. Berdasarkan sistem ini, tingkat penguasaan siswa terhadap materi dibagi ke dalam lima rentang persentase, masing-masing dengan predikat yang berbeda. Siswa yang menguasai 90–100% materi akan memperoleh predikat "Sangat Baik", rentang 80–89% dikategorikan "Baik", sementara penguasaan 65–79% disebut "Cukup". Jika siswa hanya menguasai 40–64% materi, maka predikatnya adalah "Kurang", dan untuk penguasaan di bawah 40% atau pada rentang 0–39%, predikat yang diberikan adalah "Sangat Kurang". Mengacu pada sistem PAP tersebut, seorang siswa dikatakan berhasil atau lulus apabila mampu menguasai minimal 80% dari materi yang diuji, yang berarti berada dalam kategori "Baik" atau "Sangat Baik" (Agung et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 1 Selat pada Jumat, 7 Maret 2025, diketahui bahwa capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesiaku, masih belum optimal. Dari 27 peserta didik, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70,5 yang menurut kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk dalam kategori "Cukup" (rentang 65–79%). Nilai tersebut belum memenuhi standar ketuntasan minimal yaitu 80, yang dikategorikan sebagai

“Baik”, Dari hasil wawancara lebih lanjut, terdapat permasalahan, minimnya penggunaan media pembelajaran, terlihat ketika guru melaksanakan proses pembelajaran di kelas, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara yaitu guru mengatakan bahwa guru tidak sempat untuk membuat media pembelajaran. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menghambat pemahaman dan pencapaian akademik siswa. Untuk itu diperlukan untuk merancang pembelajaran agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada Pendidikan Pancasila.

Kontekstual adalah pendekatan yang menekankan pentingnya hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, Pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga mereka dapat memahami makna pembelajaran secara lebih mendalam dan relevan (Nababan dkk.,2023). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga diajak untuk mengaitkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Pembelajaran kontekstual memiliki kelebihan utama dalam menjadikan proses belajar lebih bermakna bagi siswa (Jumadil dkk., 2024). Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, siswa dapat memahami konsep secara lebih nyata dan tidak hanya bersifat hafalan. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan mampu memecahkan masalah yang relevan dengan situasi yang mereka hadapi. Selain itu, pembelajaran kontekstual juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan emosional siswa terhadap

materi yang dipelajari, karena mereka merasa materi tersebut dekat dan berhubungan langsung dengan pengalaman mereka. Dengan demikian, pembelajaran kontekstual tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa yang reflektif, mandiri, dan adaptif terhadap berbagai situasi kehidupan.

Video interaktif merupakan bentuk media digital yang menggabungkan elemen video dengan interaktivitas yang dapat memungkinkan mereka dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Video interaktif merupakan alat bantu pembelajaran yang berupa video dengan elemen yang interaktif (Nasution dkk., 2024). Menurut Riniwanti dkk., (2024) Video interaktif merupakan kombinasi antara elemen audio dan visual yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Video interaktif ini merupakan alat pengajaran yang dirancang secara menarik dan sistematis, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, video interaktif biasanya mencakup berbagai materi edukatif, latihan, serta metode penilaian yang membantu siswa memahami dan menguasai konsep dengan lebih baik (Fitriana dkk.,2025).

Penggunaan video dalam pembelajaran merupakan alternatif yang dapat membantu mengatasi hasil belajar yang kurang bagus, termasuk dalam penguasaan konsep materi (Henti dkk.,2025) Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran memberikan banyak keunggulan, salah satunya adalah meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi langsung dengan konten, seperti menjawab pertanyaan, mengeksplorasi materi. Dengan demikian, media ini sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, partisipatif, dan bermakna, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dengan tampilan

yang menarik dan pengalaman belajar yang menyenangkan, video interaktif mampu mendorong motivasi belajar serta mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan kesulitan belajar siswa, diperlukan adanya suatu pembaharuan yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, untuk itu perlu adanya suatu inovasi dengan mengembangkan Video Interaktif Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 1 Selat Tahun Ajaran 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah diatas dapat ditemukan identifikasi masalah yang akan diteliti yakni:

- 1) Nilai rata-rata siswa di SD Negeri 1 Selat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V hanya mencapai 70,5 Berdasarkan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP), nilai tersebut termasuk dalam kategori “Cukup” (rentang 65–79%) dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal (80).
- 2) Sekolah kurang menyediakan media pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Selat membuat peserta didik cepat bosan dalam pembelajaran di kelas.
- 3) Keterbatasan waktu dan kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Selat.

- 4) Siswa kelas V di SD Negeri 1 Selat belum pernah menerapkan media pembelajaran video interaktif berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya indonesiaku.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka ruang lingkup dalam penelitian ini perlu dibatasi agar fokus kajian tertuju pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang maksimal. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas V dalam materi keberagaman budaya Indonesia yang hanya mencapai rata-rata 70,5 dalam kategori cukup sehingga belum dikatakan tuntas serta sekolah kurang menyediakan media pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan video interaktif berbasis kontekstual untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 1 Selat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Media Video Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 1 Selat?
2. Bagaimanakah validitas Media Video Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesiaku muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 1 Selat?

3. Bagaimanakah efektivitas Media Video Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesiaku muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 1 Selat?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pengembangan pada rumusan masalah diatas yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun Media Video Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Selat
2. Untuk mengetahui validitas Media Video Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Selat
3. Untuk mengetahui efektivitas Media Video Interaktif Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Selat.



1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan media pendidikan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis kontekstual materi keragaman budaya indonesiaku muatan pendidikan pancasila

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat dari pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini bagi peserta didik yaitu membantu agar memahami materi pembelajaran, khususnya terkait dengan materi Keragaman Budaya Indonesiaku, dengan memanfaatkan pengembangan media video interaktif berbasis kontekstual materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kekayaan yang ada di Indonesia.

b) Bagi guru

Manfaat dari pengembangan media video interaktif berbasis kontekstual ini bagi guru yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya indonesiaku secara efektif di dalam kelas selama proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik serta menambah minat siswa untuk pembelajaran lebih lanjut.

c) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk pengambilan keputusan yang tepat dalam memberikan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

d) Bagi peneliti lain

Adapun manfaat pengembangan media video interaktif berbasis kontekstual bagi peneliti lain yaitu sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperluas wawasan dan pemahaman di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik saat ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada pokok bahasan Keragaman Budaya Indonesiaku. Media video interaktif ini berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih bermakna. Spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

1. Produk ini berupa media dalam bentuk video interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V
2. Materi yang disajikan yaitu tentang Keragaman Budaya Indonesiaku
3. Media video interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *Edpuzzel*
4. Media video interaktif ini dapat ditayangkan menggunakan proyektor di depan kelas jika saat pembelajaran berlangsung dengan tatap muka. Dan

bisa dikirim ke *smartphone* masing-masing siswa atau orang tua pada saat pembelajaran daring.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a) Produk yang dikembangkan yaitu video interaktif hanya memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila khusus pada pokok bahasan Keragaman Budaya Indonesiaku.
- b) Pengembangan video interaktif berbasis kontekstual dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan mampu memberikan pemahaman terkait materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis serta hasil belajar siswa SD Negeri 1 Selat, sehingga produk pengembangan video interaktif memiliki keterbatasan dan dipergunakan untuk siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku.
- b) Data hasil analisis hasil belajar yang digunakan tidak diperbarui
- c) Pengembangan ini menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan, antara lain: (1) analisis (*analvze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementasion*); (5) evaluasi (*evaluasion*)

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mengidentifikasi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

1. Penelitian pengembangan ini adalah proses penelitian yang mengembangkan dan memvalidasi produk yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas.
2. Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan dapat membentuk karakter dan sikap warga negara yang bermoral dan berwawasan luas. Pendidikan Pancasila ini juga memiliki tujuan untuk menanamkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air.
3. Video interaktif adalah jenis media pembelajaran berbasis video yang dirancang agar penonton tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan konten yang ditampilkan. Interaksi ini bisa berupa menjawab pertanyaan.
4. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang menekankan keterkaitan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga mereka dapat membangun makna dari apa yang dipelajari melalui pengalaman langsung.