

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan manusia utama yang harus dipenuhi sepanjang hidup manusia. Sederhananya, pendidikan berarti menumbuhkan dan mengembangkan potensi dari diri seseorang, baik secara fisik maupun mental, sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan suatu proses pemberdayaan peserta didik yang sedang dalam tahap perkembangan menuju kemandirian dalam membentuk kepribadian dan membangun potensi dirinya secara optimal (Rusdayanti & Suranata, 2023). Seseorang tidak sekedar dituntut memiliki kecerdasan serta keterampilan, namun juga perlu mengamalkan akhlak mulia serta nilai-nilai luhur dalam keseharian, khususnya bagi mereka yang senantiasa hadir serta aktif pada proses pembelajaran (Hastuti et al., 2021). Pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman, sehingga berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan semakin intensif dilakukan (Wikantari & Suranata, 2024). Meskipun sekolah merupakan wadah utama dimana pendidikan disampaikan, konsep ini mencakup seluruh proses pembelajaran sepanjang hidup seseorang. Pentingnya pendidikan dapat dilihat dari kemampuannya membentuk individu, membuka wawasan, dan mengembangkan

keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa:

"Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan didefinisikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan mendidik. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membantu dan membimbing anak-anak dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani mereka sehingga mereka dapat tumbuh dewasa dan mencapai tujuan agar mereka dapat melakukan tugas dalam hidup mereka secara mandiri. Pemahaman di atas menunjukkan betapa pentingnya pendidikan dalam membangun individu yang kuat, mandiri, mulia, dan bermanfaat bagi lingkungannya. Pendidikan akan membantu manusia memahami bahwa mereka adalah spesies yang diberkahi. Bagi negara, pendidikan memiliki potensi yang sangat besar untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemajuan negara.

Guru yang berpengalaman diharapkan dapat memberikan kualitas pendidikan yang tinggi. Sudah menjadi kewajiban guru untuk memberikan kualitas pendidikan yang tinggi untuk mewujudkan peserta didik yang berprestasi dalam rangka menghadapi persaingan yang semakin ketat saat ini. Jika peserta didik didiknya mencapai hasil belajar yang memuaskan, guru akan sangat bangga (Yandi et al.,

2023). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi setelah proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Gulo, 2022). Hasil belajar adalah hasil yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai kepada peserta didik dalam bentuk penilaian yang menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik dengan melihat perubahan tingkah laku (Yogi Fernando et al., 2024). Berdasarkan pendapat- pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran selesai yang mencakup aspek kognitif afektif, dan psikomotorik dengan melihat perubahan tingkah laku peserta didik.

Era globalisasi ini, diperlukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul. Meningkatkan kualitas pembelajaran dapat membantu meningkatkan kompetensi SDM dengan meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Untuk memastikan bahwa peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, guru harus bertanggung jawab untuk merancang proses pembelajaran (Ramdhani et al., 2023). Pendidikan dapat berhasil jika anak memiliki dukungan dari orang tua, orang di sekitarnya, dan guru di sekolah, serta semangat untuk belajar. Orang tua harus memberikan dukungan positif, perhatian, nasehat, dan motivasi kepada anaknya. Mereka juga harus membantu anak dalam belajar di rumah dengan membantu mereka mengerjakan PR, menjelaskan hal-hal yang kurang dipahami, dan memberikan fasilitas untuk belajar di rumah (Widia Ningsih & Dafit, 2021). Mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang harus dipelajari. Sangat diharapkan bahwa Pendidikan Pancasila memprioritaskan pertumbuhan nilai-nilai, moral, dan sikap dan perilaku peserta didik. Mengajarkan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan warga negara Indonesia yang berpancasila dengan orang lain dan sesama warga negara (Sa'diyah & Dewi, 2022).

Berdasarkan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP (Kemendikbudristek, 2022) apabila peserta didik mencapai nilai 86-100 maka sudah mencapai ketuntasan. Kemudian menurut PAP skala 5, peserta didik perlu mencapai nilai 80-89 untuk mendapatkan predikat “baik” yang dapat dilihat dari pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan bapak I Kadek Pariana S.Pd yang merupakan guru kelas IV A di SD Negeri 10 Sanur pada 18 Maret 2025 mengatakan terdapat permasalahan yang terjadi yaitu proses pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila itu masih monoton hanya dengan menggunakan buku yang diterima dari sekolah, jarang menggunakan media pembelajaran tambahan saat mengajar. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran berlangsung, yang dimana berdampak pada hasil belajar peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila belum tercapai secara optimal. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, rata-rata nilai dari 30 peserta didik kelas IV adalah 77. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peserta didik yang masih belum memiliki kompetensi pengetahuan yang

diharapkan, jika dikategorikan berdasarkan PAP hasil belajar peserta didik kelas IV berada pada kategori cukup/sedang. Menurut Kemendikbudristek BSKAP (2022), mayoritas peserta didik belum mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu nilai minimal 86 untuk penguasaan kompetensi pengetahuan. Jadi, sebanyak 28 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 86 sehingga dikategorikan kedalam kategori kurang baik. Berdasarkan hasil wawancara faktor-faktor yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik belum tercapai secara optimal yaitu rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, kurangnya rasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya pendampingan guru dalam mengajar karena beban administrasi guru lebih banyak daripada beban mengajar sehingga peserta didik terabaikan dan dalam proses pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik, salah satu model yang tepat yaitu model kontekstual atau *Contextual Teaching Learning* (CTL). Menurut Wijayanti & Mawardi (2022) dalam judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh signifikan implikasi penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar yaitu siswa yang mencapai nilai KKM > 65 mencapai 83,33%. Menurut Bumbun & Silvester (2024) dalam judul penelitian "Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V" mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan

hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SDN 01 Bengkayang. Peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu pada pra siklus peserta didik yang tuntas 7 orang (35%), pada siklus I peserta didik yang tuntas ada 11 peserta didik (55%), sedangkan pada siklus II semua peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik sudah memenuhi KKM atau dapat dikatakan tuntas (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 01 Bengkayang melalui strategi pembelajaran kontekstual. Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Rosadi & Saragih (2023), Model pembelajaran kontekstual, juga dikenal sebagai model *Contextual Teaching Learning* (CTL), membantu guru mengaitkan pelajaran yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. Model ini juga mengarahkan peserta didik untuk membuat hubungan antara apa yang mereka ketahui dan aplikasinya dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran kontekstual dapat dikembangkan dengan bantuan media media pembelajaran yang bervariasi, menarik, menyenangkan, dan fleksibel untuk membantu peserta didik belajar, yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Menurut Wulandari et al., (2023) dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik benar-benar terlibat aktif dalam pembelajaran. Mereka juga akan lebih termotivasi untuk belajar, sehingga mereka akan berusaha lebih banyak ketika menemukan masalah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan penyebaran informasi dari sumber, seperti guru, ke penerima, yaitu peserta didik (Anzelina et al., 2024). Penggunaan

media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku teks dan papan tulis, tetapi juga termasuk penggunaan media seperti video, animasi, dan aplikasi berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran ialah perihal yang sangat esensial bagi guru guna menunjang proses pembelajaran (Della et al., 2023). Pendidik harus memahami karakteristik masing-masing jenis media agar mereka dapat memilih dan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar peserta didik, pengalaman belajar mereka, dan materi yang telah disusun peserta didik agar proses pembelajaran berhasil. Pada era digital ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif mengalami perkembangan yang signifikan dan berperan sebagai salah satu elemen pendukung dalam mengoptimalkan pembelajaran (Udyani et al., 2024). Media pembelajaran yang sesuai yaitu dengan berbantuan media audio visual. Peranan media audio visual menurut teori belajar konstruktivisme adalah peserta didik dapat membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar. Media audio visual memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Sukmadewi & Suniasih (2022) dalam judul penelitian "Media Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian ahli materi pembelajaran sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli desain pembelajaran sebesar 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli media pembelajaran sebesar 93,33% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian siswa melalui uji coba perorangan sebesar 96,52%, dan hasil penilaian siswa melalui uji coba kelompok kecil sebesar 97,90% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan

hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis kontekstual pada muatan IPA kelas VI sekolah dasar layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Janati et al (2023) dalam judul penelitian "Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" mendapatkan hasil bahwa penggunaan media audio visual Powtoon dalam pembelajaran tematik siswa kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Pembelajaran 4 SD N Kedungbenda 01 Cilacap mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada semester lalu memperoleh jumlah rata-rata nilai 59. Pada pada uji coba terbatas memperoleh rerata nilai 84 jumlah skor 41,5 dan rerata 4,15 dengan kategori baik. Pada uji coba lebih luas memperoleh rerata nilai 89, jumlah skor 49 dan rerata 4,45 dengan kategori baik. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk media audio visual Powtoon sangat layak untuk digunakan pada proses dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di kelas V SD N Kedungbenda 01 Cilacap. Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Serungke et al., (2023) Media audio visual mencakup berbagai bentuk seperti gambar, video, animasi, dan audio. Keberagaman ini memungkinkan pendidik untuk menghadirkan materi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih dinamis, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Media audio visual memberi peluang kepada siswa guna menyimak tayangan video yang relevan terhadap materi selama proses pembelajaran berjalan, alhasil mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa (Suartini et al.,

2021). Peserta didik memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan materi pelajaran yang lebih mudah, daya ingat yang lebih baik, dan peningkatan keinginan untuk belajar. Media audio visual, yang menggunakan indra penglihatan dan didukung keterangan dari pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang terkait dengan media tersebut. Jika dikaitkan dengan perkembangan kognitif anak, penggunaan media video memungkinkan siswa guna lebih mudah mengerti serta menginterpretasikan informasi yang disajikan sehingga mendukung proses belajar (Mardhatillah et al., 2022).

Adanya model kontekstual berbantuan media pembelajaran audio visual ini diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dan memahami konsep-konsep materi pada muatan Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah mengaitkannya dengan kehidupan sekitar dan kehidupan sehari-hari mereka. Model kontekstual berbantuan media audio visual ini juga dapat memungkinkan lebih banyak interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan paparan tersebut maka solusi yang diajukan dengan dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Model Kontekstual Berbantuan Media Audio Visual pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 10 Sanur".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila masih monoton.
- 2) Peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

- 3) Hasil belajar peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila belum tercapai secara optimal.
- 4) Rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) Kurangnya rasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran.
- 6) Kurangnya pendampingan guru dalam mengajar sehingga peserta didik terabaikan.
- 7) Media pembelajaran jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis memberikan batasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan model kontekstual berbantuan media audio visual pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 10 Sanur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun model kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 10 Sanur?
- 2) Bagaimanakah validitas model kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 10 Sanur?

- 3) Bagaimanakah efektivitas model kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 10 Sanur?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berikut ini tujuan pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun model kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 10 Sanur.
- 2) Untuk mengetahui validitas model kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 10 Sanur.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas model kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 10 Sanur.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah model kontekstual berbantuan media audio visual yang didesain dengan spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran kontekstual akan diterapkan dengan berbantuan media audio visual. Materi pembelajaran akan disusun sesuai dengan sintak/tahapan dari model kontekstual yang akan dimodifikasi.
- 2) Media audio visual ini didesain dengan ilustrasi gambar dan animasi yang menarik untuk meningkatkan daya tarik visual dan pemahaman peserta didik

dalam muatan Pendidikan Pancasila yang akan berdurasi kurang lebih 5-10 menit.

- 3) Model kontekstual berbantuan media audio visual akan mengaitkan konsep-konsep materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dalam muatan Pendidikan Pancasila.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan model kontekstual berbantuan media audio visual ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Keadaan di SD Negeri 10 Sanur sudah memiliki alat elektronik/digital berupa *handphone*, laptop dan *proyektor*.
- 2) Media audio visual belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Model kontekstual berbantuan media audio visual akan membantu peserta didik memahami konsep-konsep materi pada muatan Pendidikan Pancasila dengan lebih baik, karena materi disajikan secara lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan materi yang disajikan dalam model kontekstual berbantuan media audio visual ini terbatas hanya pada muatan pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

- 2) Model kontekstual berbantuan media audio visual ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya harus memiliki alat elektronik/digital yang mendukung dalam penayangan video.
- 3) Pada penelitian ini pengamatan terhadap hasil belajar hanya difokuskan pada aspek ranah kognitif.
- 4) Uji coba hanya dilakukan pada 1 sekolah. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari kesalahpahaman beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

1) Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta menguji efektivitas produk tersebut.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu peserta didik memahami bahan pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa benda fisik, teknologi digital, atau kombinasi keduanya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan gambar dan suara yang dapat diakses melalui indra pendengaran dan penglihatan. Media ini

dapat digunakan dalam pendidikan atau komunikasi untuk merancang materi lebih menarik dan efektif.

4) Model Kontekstual

Model kontekstual adalah Model pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Tujuan utama model ini adalah untuk membantu peserta didik memahami dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam dunia nyata.

5) Muatan Pendidikan Pancasila

Muatan atau mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara. Nilai-nilai Pancasila digunakan sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas, mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam mencapai tujuan tersebut.

