

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memberikan pengalaman belajar yang membentuk pengetahuan, keterampilan dan karakter individu dalam mencapai potensi maksimal dan keberhasilan. Pendidikan diyakini sebagai landasan dasar untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan, baik yang muncul dari dinamika lokal, nasional, maupun arus globalisasi yang terus berubah (Anzelina dkk., 2023). Proses pembelajaran mesti dilakukan dengan baik agar berjalan efektif dan efisien. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran dengan penggunaan teknik yang tepat dapat memberikan hasil belajar yang bermanfaat dan berpusat pada siswa (Saril dkk., 2022). Pembelajaran efisien merupakan suatu prinsip yang menekankan pada kemampuan dalam menggunakan berbagai sumber secara optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan. Konsep ini berkaitan erat dengan pemanfaatan sumber daya, baik berupa tenaga, dana, maupun waktu, secara tepat guna dan tanpa pemborosan (Hasanah dkk., 2020). Dalam konteks ini, partisipasi dalam kegiatan akademis dan sosial yang mengarah pada hasil belajar yang positif disebut sebagai “keterlibatan perilaku” (Zafeer et al., 2023). Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan eksplorasi dan diskusi untuk meningkatkan pengetahuan mereka sendiri. (Permendiknas, 2005) peraturan pemerintah No 19, Bab IV pasal 19 ayat 1 “proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus dapat memotifasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreaktifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik”.

Pembelajaran aktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi pembelajaran (Musyarrofah, 2025). Dalam pendekatan pembelajaran aktif, peserta didik diajak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun secara berkelompok, dengan berbagai kegiatan yang mendorong pemahaman konsep dan penerapan dalam konteks nyata (Tuerah & Tuerah, 2023). Sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Pendekatan pembelajaran aktif berperan penting dalam membantu siswa memahami berbagai konsep dalam materi pelajaran. Dalam metode ini, siswa dilibatkan secara langsung sebagai pelaku utama dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi. Aktivitas pembelajaran dapat meliputi kerja kelompok, pemecahan masalah, simulasi, percobaan, hingga proyek kolaboratif. Melalui keterlibatan langsung ini, siswa terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan teman, dan mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata di kehidupan mereka. Pendekatan ini juga mendukung implementasi kurikulum yang berlaku saat ini, yang berfokus pada pengembangan kompetensi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan pembentukan karakter siswa. Dari itu pembelajaran aktif menjadi metode yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa, mendorong pemikiran kritis, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sesuai dengan arah kebijakan kurikulum yang menekankan pengembangan siswa secara menyeluruh mengikuti perkembangan era pendidikan saat ini.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi di era digital, peran bahan pembelajaran menjadi semakin signifikan sebagai sarana penunjang dalam proses pendidikan yang efektif (Suartama, 2020). Sejalan dengan hal tersebut Menurut Harini, (dalam Nurhayati & Mulyanti, 2025) Pendidikan di era digital menjadi

aspek krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan. (Anzelina dkk., 2024)

Pendidikan dianggap sebagai fondasi bagi perkembangan karakter yang baik. Untuk itu demi meningkatkan kualitas pendidikan di terapkan kurikulum yang mampu menjadikan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yaitu menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum ini menuntut siswa agar dalam proses pembelajaran bisa secara aktif mengikuti pembelajaran. Merdeka ialah suatu kebijakan pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Tuerah & Tuerah, 2023). Pada kurikulum saat ini yang dimana menggunakan kurikulum merdeka telah merilis program proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) dalam (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah) terdiri dari bagian sebagai berikut beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Dengan penerapan ini, kurikulum merdeka memposisikan guru sebagai fasilitator kreatif dan reflektif, memungkinkan siswa berkembang sesuai fitrahnya belajar mendalam, bermakna, dan penuh semangat (Agetania dkk., 2024). Profil Pelajar Pancasila ini adalah salah satu upaya untuk membangun karakter siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan akademik mereka (Susilawati dkk., 2021). Salah satu upaya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran interaktif serta pendekatan pembelajaran yang inovatif. Pendekatan pembelajaran konvensional masih kerap menjadi pilihan utama dalam praktik pengajaran di sekolah (Ningtyas & Pradikto, 2025). Dalam pendekatan ini, guru umumnya memegang kendali penuh atas jalannya pembelajaran, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi.

Interaksi yang terjadi cenderung satu arah, sehingga potensi siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran menjadi terbatas.

Media berperan penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya media interaktif (Nurhayati & Handayani, 2020). Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan siswa karena menyediakan pengalaman yang dinamis, responsif, dan mendalam (Ningrum et al., 2024). Pembelajaran interaktif melalui media video dapat mendorong siswa untuk belajar secara terus menerus (Sulistyaningsih dkk., 2023). Guru dapat mengetahui apakah pemahaman siswa tentang pelajaran meningkat atau tidak dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ini.

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama I Gusti Agung Inten Prabaningrum, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 2 Legian pada materi kekayaan budaya Indonesia, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial masih berpusat kepada guru (*teacher center*) pada pembelajaran IPAS. Pada Saat Observasi ditemukan masalah terdapat beberapa siswa yang masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SDN 2 Legian pada lingkup materi Kekayaan Budaya Indonesia, Tujuan Pembelajaran 3 (TP 3), dari 28 peserta didik, sebanyak 16 peserta didik (57,1%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai standar SDN 2 Legian, yaitu nilai minimal 69. Sementara itu, 12 peserta didik (42,9%) belum mencapai ketuntasan yang diharapkan karena masih berada di bawah KKTP. Peserta didik masih bingung dalam membedakan pakaian adat, rumah adat, makanan khas daerah, dan senjata tradisional, selain itu bahwa beliu pernah menggunakan media video

namun peserta didik hanya menonton seperti televisi. Selain itu peserta didik juga kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi dikarenakan pembelajaran kurang menarik dan monoton.

Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang bervariasi, cenderung didominasi metode ceramah, serta terbatas pada penggunaan video yang diunduh dari *YouTube* atau benda-benda di sekitar, sehingga belum mampu sepenuhnya meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Metriasih et al., 2024). Hal tersebut terjadinya minimnya penguasaan guru dalam menciptakan media berbentuk digital, pembelajaran menjadi kurang menarik. Terlebih, pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan pembelajaran yang tidak efektif dan efisien. Belajar sedemikian rupa menyebabkan siswa menjadi bosan, mengantuk dan tidak tertarik untuk belajar (Taupik & Fitria, 2021) Muatan IPAS adalah program studi terpadu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan analitis. IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif peserta didik, selain itu juga untuk memajukan pengetahuan dan kemampuan (Khaira Ummah & Mustika, 2024). Berdasarkan pernyataan tersebut, guru sebaiknya mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Kehadiran media video pembelajaran interaktif bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar, membangkitkan motivasi, serta memperoleh pemahaman yang lebih nyata dan konkret terhadap materi yang dipelajari (Kadek dkk., 2024). Penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar, serta

dapat untuk membuat peserta didik aktif dan ingin tahu tentang materi pembelajaran dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan video pembelajaran interaktif jika dikaitkan dengan ke enam dimensi program proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) dapat melibatkan keaktifan siswa sekaligus memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada pelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia bagi siswa IV SD Negeri 2 legian. Pengembangan media video interaktif berbasis profil pelajar Pancasila diperlukan agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa IV SD Negeri 2 Legian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut.

- 1) Guru kurangnya dalam pengelolaan di kelas
- 2) Pembelajaran masih berpusat kepada guru
- 3) Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran IPAS
- 4) Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media inovatif
- 5) Minimnya penguasaan guru dalam pembuatan video interaktif

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah dapat dibatasi kurangnya penggunaan video pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan dipertegas dengan adanya pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dirumuskan beberapa masalah, sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Legian?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia menurut ahli isi, media pembelajaran dan ahli desain, uji perorangan, uji kelompok kecil dan lapangan siswa kelas IV SD Negeri 2 Legian?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Legian?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila pada Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Legian

- 2) Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia menurut ahli isi, media pembelajaran dan ahli desain, uji perorangan, uji kelompok kecil dan lapangan siswa kelas IV SD Negeri 2 Legian
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila pada Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Legian

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan tentang pembelajaran, terutama mengenai penggunaan pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar pancasila muatan IPAS

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memberikan peserta didik kesempatan untuk melalui pembelajaran yang lebih bermakna untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang IPAS.

2. Bagi Guru

Penelitian ini bagi guru untuk membantu dalam perencanaan pembelajaran dengan pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis Profil pelajar Pancasila muatan IPAS.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini akan menjadi dasar bagi kepala sekolah untuk bertindak meningkatkan pendidikan guru kualitas profesional.

4. Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Hasil penelitian ini akan dijadikan acuan dan bahan referensi dalam menelaah pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila muatan IPAS.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media video interaktif berbasis profil Pelajar Pancasila dibuat sebagai produk dari penelitian ini. Diharapkan bahwa media ini membantu guru menjelaskan materi pembelajaran, membuat siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru. Sebagai berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Nama Produk

Produk yang dikembangkan adalah “Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Legian

2) Konten Isi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, materi kekayaan budaya Indonesia dimasukkan ke dalam mata pelajaran IPAS. Materi ini akan ditayangkan

dalam video dengan animasi dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa saat ditayangkan

3) *Software* yang digunakan

Media video pembelajaran interaktif ini yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *CapCut*

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila didasari atas asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi:

- 1) Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media video interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada pembelajaran
- 2) Dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa di SD Negeri 2 Legian dan disesuaikan dengan pembelajaran saat ini
- 4) Karena media pembelajaran berbentuk video memiliki animasi atau gambar gambar, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila dibuat meliputi:

- 1) Media pembelajaran interaktif yang dibuat berdasarkan profil Pelajar Pancasila dirancang untuk digunakan oleh siswa kelas IV di SD Negeri 2

Legian. Dengan demikian, media pembelajaran ini hanya dapat digunakan oleh siswa kelas IV di SD Negeri 2 Legian dan siswa dari sekolah dasar lain yang memiliki karakteristik yang sebanding.

- 2) Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri 2 Legian.
- 3) Media video pembelajaran berbasis profil pelajar Pancasila ini memiliki keterbatasan penelitian yang hanya diberikan pada siswa kelas IV di SD Negeri 8 Legian, Karena keterbatasan waktu, dan finansial.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan batasan-batasan istilah yang dapat memudahkan pembaca, adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memperbarui dan meningkatkan produk yang sudah ada untuk menghasilkan produk yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang minat dan perhatian siswa untuk belajar.

3) Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen gerak, suara, gambar, teks, dan grafik dengan cara yang interaktif untuk mengajarkan penggunaanya

4) Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila mencerminkan siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kemampuan global dan sikap yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila. Peserta didik memiliki enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan kreatif.

5) Muatan Pembelajaran IPAS

Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang abiotik dan biotik di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial dalam interaksi dengan lingkungannya.

6) Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Salah satu materi pembelajaran di semester genap kelas IV Sekolah Dasar adalah Kekayaan Budaya Indonesia. Tujuan dari materi ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan dukungan kepada siswa tentang kekayaan budaya Indonesia.