

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan membahas sub bab yang meliputi: (1). Latar Belakang Masalah, (2). Identifikasi Masalah, (3). Pembatasan Masalah, (4). Rumusan Masalah, (5). Tujuan Pengembangan, (6). Manfaat Penelitian, (7). Spesifikasi Produk, (8). Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (9). Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila di Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk karakter generasi muda bangsa, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kedisiplinan. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai dasar seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Salah satu tujuan penting dari pembelajaran ini adalah menciptakan generasi yang berdisiplin, sopan santun, bertanggung jawab, dan mampu hidup dalam harmoni sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu menghadirkan proses belajar yang bermakna, relevan, dan menyentuh ranah afektif siswa. Salah satu pendekatan yang mendukung tercapainya tujuan tersebut adalah pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) yaitu pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Menurut Asmara (2019) pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang dapat mendorong siswa untuk memahami hubungan antara pengetahuan yang mereka pelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa tidak

hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi nyata yang mereka alami. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan relevan (Widiastuti, 2021). Untuk menunjang pendekatan tersebut, media video pembelajaran interaktif merupakan alternatif yang tepat karena mampu menyampaikan materi dengan lebih menarik, visual, dan interaktif, sekaligus menampilkan situasi kontekstual yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Video interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif melalui fitur seperti kuis dan skenario bercabang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Suryani & Suciptaningsih, 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 3 Baluk, Provinsi Bali, pada 8 Maret 2025 dengan Bapak I Putu Candra Adi Sastrawan, S.Pd., selaku wali kelas IV, ditemukan bahwa sikap sopan santun dan kedisiplinan siswa masih tergolong rendah. Beberapa siswa tidak menunjukkan kepatuhan terhadap peraturan sekolah, tidak disiplin dalam mengerjakan tugas, dan kurang memiliki rasa tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang didalamnya terdapat materi nilai-nilai Pancasila belum mampu membentuk karakter siswa secara optimal, terutama dalam aspek disiplin.

Terdapat kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kondisi nyata di lapangan. Meskipun Pendidikan Pancasila dirancang untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa, kenyataannya siswa belum sepenuhnya memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai

tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mengindikasikan bahwa metode dan media yang digunakan saat ini belum cukup mampu menyentuh dimensi afektif siswa secara mendalam dan konsisten. Kesenjangan ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran, minimnya penggunaan media yang kontekstual dan menarik, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan, dan dominasi metode ceramah dan hafalan dalam proses pembelajaran, sehingga nilai-nilai Pancasila disampaikan secara teoritis dan kurang bermakna bagi siswa. Menurut Susanti dkk. (2024) menekankan bahwa tanpa variasi dalam proses pengajaran, siswa cenderung kehilangan minat, dan tidak memahami relevansi materi yang diajarkan dengan kehidupan mereka.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual. Video ini dirancang untuk menyajikan materi yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai Pancasila dan konteks kehidupan siswa, seperti: 1) Ketuhanan: menunjukkan sikap berdoa dan toleransi beragama. 2) Kemanusiaan: menolong teman dan menghargai perbedaan. 3) Persatuan: gotong royong dan cinta tanah air. 4) Kerakyatan: menghargai pendapat dalam diskusi kelompok. 5) Keadilan sosial: membantu teman yang membutuhkan. Menurut Faiga et al. (2025) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran diperlukan metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan mengaitkan materi Pendidikan Pancasila ke dalam situasi nyata melalui video interaktif, siswa dapat lebih memahami makna setiap nilai dan terdorong untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hendika, 2020). Fitur

interaktif seperti kuis, animasi, dan skenario bercabang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, berpikir kritis, serta menumbuhkan kesadaran moral dan sikap disiplin secara berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di kelas IV SD Negeri 3 Baluk yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menanamkan nilai-nilai Pancasila, terkhususnya pada nilai kedisiplinan secara afektif dan bermakna. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang relevan dan telah diuji efektifitasnya, yaitu: 1). Penelitian oleh Dewinta et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 68 menjadi 80 pada siklus II, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu media video pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar dan keterlibatan siswa karena dapat menyajikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan konteks dan memberikan makna. 2). Penelitian yang dilakukan oleh Karnajaya et al (2023) mengindikasikan bahwa dengan media video pembelajaran interaktif yang didasarkan pada profil pelajar Pancasila dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD mendapat penilaian yang sangat baik terkait kelayakan konten, desain, dan media, serta terbukti efektif dalam secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. 3). Penelitian oleh Surachman (2022), menciptakan multimedia interaktif berbasis kontekstual berdasarkan materi sistem koloid untuk siswa di kelas XI SMA. Tujuan dari proyek ini adalah untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa dan keterampilan berpikir kritis mereka.

Dengan menggunakan model Borg & Gall, penelitian ini menunjukkan bahwa media sangat efektif dan layak digunakan, dengan siswa yang menggunakannya menguasai konsep dan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakannya. 4). Penelitian oleh Ulfa Mukhtar dkk. (2022) menggunakan aplikasi PowerPoint yang diubah menjadi aplikasi smartphone untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi berbentuk aljabar untuk siswa SMP. Pendekatan kontekstual memanfaatkan tujuh elemen utama, termasuk konstruktivisme dan inkuiri, yang mendorong siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dan mengaitkan materi dengan dunia nyata. 5). Penelitian oleh Wardatunnisa et al (2020) membuat bahan ajar interaktif berdasarkan pendekatan kontekstual pada materi persamaan garis lurus untuk siswa di kelas VIII SMP. Media ini dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan memiliki storyboard yang mengaitkan materi dengan hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, seperti konsep gradien tangga, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik melalui proses konstruktivisme dan inkuiri. 6). Penelitian oleh Annisah (2022) mengembangkan media video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi bangun datar untuk siswa di kelas IV SD. Penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya dan menegaskan bahwa media video interaktif berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. 7). Penelitian oleh Mangawe et al. (2025) menghasilkan media pembelajaran audiovisual berbasis kontekstual yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan meningkatkan penguasaan konsep dan karakter siswa sekolah menengah atas yang tinggal di daerah terpencil. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media ini sangat praktis, valid, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menguasai konsep kimia. Para ahli dan responden memberikan skor yang sangat tinggi untuk validitas dan kepraktisan media ini. Selain itu, media ini berhasil mengubah miskonsepsi siswa menjadi pemahaman konsep yang benar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran digital dalam penelitian ini dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 3 Baluk”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka ditemukan beberapa faktor permasalahan yang menyebabkan rendahnya sikap kedisiplinan siswa, yaitu:

1. Rendahnya tingkat kedisiplinan siswa di kelas
2. Kendala dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pendidikan Pancasila
3. Minimnya penggunaan media video pembelajaran interaktif
4. Kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila
5. Kebutuhan inovasi pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual
6. Siswa lebih menyukai media visual dibandingkan media yang hanya menampilkan teks saja

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan, penelitian ini memiliki pembatasan masalah yang perlu diperhatikan yaitu, penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual

untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 3 Baluk. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa atau lingkungannya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila dan sikap kedisiplinan mereka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah kualitas rancang bangun pengembangan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 3 Baluk?
2. Bagaimanakah validitas video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 3 Baluk?
3. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas IV di SD Negeri 3 Baluk?
4. Apakah video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual efektif diterapkan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kedisiplinan siswa di kelas IV SD Negeri 3 Baluk?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian dalam pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kualitas rancang bangun pengembangan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SD Negeri 3 Baluk.
2. Untuk menganalisis validitas video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 3 Baluk.
3. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas IV di SD Negeri 3 Baluk.
4. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas IV di SD Negeri 3 Baluk.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan menambah wawasan dan referensi tentang penerapan media video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang seberapa efektif penggunaan media interaktif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini terdapat manfaat praktis, yaitu:

1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan video pembelajaran interaktif ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, membantu siswa memahami materi Pancasila dengan cara yang menarik dan kontekstual, dan membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai kedisiplinan dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

2. Bagi Guru

Dengan menggunakan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini, guru alat bantu pembelajaran yang praktis dan inovatif untuk menyampaikan materi pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif dalam membentuk sikap disiplin siswa, dan guru memperoleh kemudahan dalam mengelola siswa di dalam kelas.

3. Bagi Kepala Sekolah

Video pembelajaran interaktif tersebut dapat digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama dalam meningkatkan pendidikan karakter dan kedisiplinan siswa. Video pembelajaran interaktif tersebut juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan referensi metodologis dan empiris tentang pengembangan media video interaktif yang didasarkan pada pendekatan kontekstual. Pendekatan ini dapat digunakan sebagai dasar atau inspirasi untuk penelitian lanjutan tentang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran karakter di sekolah dasar dan jenjang lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini terdapat produk yang disiapkan, berikut ini spesifikasi produk pada penelitian ini:

1. Produk video sebagai media pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk link. Dan video dapat diakses melalui komputer, tablet, atau *smartphone* untuk memudahkan penggunaan di kelas maupun di rumah.
2. Video pembelajaran interaktif dirancang menjadi media pembelajaran yang bersifat menarik, menyenangkan, dan terdapat contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari siswa untuk mengilustrasikan nilai-nilai Pancasila, seperti menghormati teman, berbagi dengan orang lain, dan mengikuti aturan sekolah.
3. Video pembelajaran yang dirancang terdapat kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi Lumi Education, tujuannya agar siswa dapat secara langsung menjawab pertanyaan-pertanyaan singkat tentang materi yang disampaikan untuk memastikan pemahaman siswa itu sendiri.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Asumsi

- a. Asumsi bahwa sekolah memiliki akses ke teknologi yang memadai, seperti chromebook, untuk memutar video pembelajaran interaktif.
- b. Asumsi bahwa guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi dan dapat mengintegrasikan video pembelajaran interaktif ke dalam kurikulum.
- c. Asumsi bahwa siswa akan tertarik dan termotivasi untuk menggunakan video pembelajaran interaktif sebagai alat belajar.
- d. Asumsi bahwa konten video pembelajaran yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa kelas IV.

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan video pembelajaran interaktif memerlukan sumber daya yang cukup, termasuk biaya produksi dan peralatan teknologi, yang mungkin tidak tersedia secara memadai di semua sekolah.
- b. Keterbatasan akses teknologi di beberapa daerah atau sekolah dapat menghambat penggunaan video pembelajaran interaktif secara efektif.
- c. Proses pengembangan video pembelajaran interaktif memerlukan waktu yang cukup lama, termasuk perancangan, produksi, dan validasi, yang mungkin tidak sesuai dengan jadwal akademis yang ketat.
- d. Hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke semua sekolah dasar karena perbedaan kondisi dan sumber daya yang tersedia.

- e. Video pembelajaran interaktif mungkin tidak dapat sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan individu siswa yang beragam, terutama jika konteks kehidupan mereka sangat berbeda dari yang digambarkan dalam video.

1.9 Definisi Istilah

Didalam penelitian terdapat definisi istilah yang digunakan, berikut ini beberapa definisi istilah yang digunakan diantaranya:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam konteks ini merujuk pada proses menciptakan dan memperbaiki produk pembelajaran, seperti video interaktif, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran, seperti melalui kuis, atau animasi interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

3. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual, atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL), adalah metode pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Tujuannya untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dan menerapkannya dalam situasi kehidupan sehari-hari.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia kepada siswa. Materi ini mencakup pemahaman tentang sila-sila Pancasila dan aplikasinya dalam kehidupan bermasyarakat.

5. Kelas IV Sekolah Dasar

Kelas IV sekolah dasar merupakan tingkat pendidikan dasar yang umumnya diikuti oleh siswa berusia sekitar 9–10 tahun. Pada tingkat ini, siswa mulai memahami konsep-konsep dasar dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila.

6. Sekolah Dasar Negeri 3 Baluk

Sekolah Dasar Negeri 3 Baluk adalah sebuah institusi pendidikan dasar negeri yang terletak di desa Baluk. Penelitian ini difokuskan pada sekolah ini untuk mengembangkan dan menguji video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual.

