

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019). Menurut (Raudhah, 2018) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru, dengannya dapat terbentuk suatu perubahan diri individu baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik. Dalam satuan lingkungan pendidikan, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, dan sumber belajar (Ubabuddin, 2019).

Secara umum, sumber belajar merupakan istilah yang menggambarkan tentang segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar peserta didik atau dalam kegiatan belajar dan pembelajaran dilingkungan pendidikan, pelatihan, industry, dan latar nonformal lainnya. Sumber-sumber tersebut biasanya dapat berupa bahan-bahan tertulis, audio-visual, bahan-bahan berbasis

teknologi, suatu obyek, peristiwa, dan orang yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan membantu berjalannya proses belajar dan pembelajaran, sumber-sumber belajar dapat membantu pemrosesan informasi karena dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran (Muhammad, 2018). Menurut Cahyadi (2019) sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar dan sekaligus bagian integral teknologi pendidikan yang perlu dimanfaatkan dan didayagunakan untuk menunjang keefektifitas proses pembelajaran (Jatmiko, D.P., et al, 2016).

Media pembelajaran secara universal merupakan perlengkapan yang digunakan untuk proses aktivitas pendidikan yang bisa menolong memudahkan proses pembelajaran serta menolong siswa dalam menguasai serta menerima materi yang di informasikan oleh guru ataupun pengajar (Putra, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap

pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Wulandari et al., 2023) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini & Dewi, 2017) dengan media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian peserta didik, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi saat ini menjadi hal yang menarik untuk diperbincangkan, sebab pendidikan semakin berkembang dari masa ke masa. Kenyataannya, dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih belum memaksimalkan pemanfaatan perkembangan teknologi. Guru dalam pengembangan profesionalismenya perlu meningkatkan keterampilannya dalam penguasaan teknologi, khususnya teknologi digital. Hal ini dilakukan untuk menjawab tantangan yang saat ini dihadapi oleh guru pada era revolusi digital. Selain itu penguasaan teknologi digital akan sangat bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran dan komunikasi yang efektif (Hoesny & Rita, 2021). Teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kreativitas dan keberhasilan dalam dunia Pendidikan karena dapat membantu kehidupan manusia untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan dengan mengandalkan tangan kosong, teknologi juga memberi banyak kegunaan yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan kegiatan dan mendapatkan informasi, seperti dalam dunia pendidikan, melalui teknologi yang ada para siswa dan guru bisa dengan mudah mengakses

informasi, membaca berita, membaca buku pengetahuan dan lain-lain di internet para pendidik juga dapat menggunakan media seperti *power point*, *youtube* dan media lain-lainnya untuk membuat pembelajaran lebih menarik (Julita & Pebria, 2022).

Media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran dan kurikulum pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya “Kurikulum Merdeka” yang diinisiasi oleh Nadiem Makarim. Kurikulum merdeka belajar ialah kurikulum dengan intrakurikuler yang bervariasi. Dengan diterapkannya kurikulum ini maka kegiatan belajar mengajar akan lebih optimal dan para peserta didik memiliki waktu yang lebih banyak lagi untuk meningkatkan kualitas dan potensi dalam dirinya (Darlis et al., 2022). Kurikulum merdeka diciptakan untuk mengubah konsep awal pembelajaran berbasis pendidik menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kebijakan belajar mandiri ini bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga angka pengangguran di Indonesia dapat ditekan. Melalui kurikulum ini, maka tenaga pendidik dapat memilih media pembelajaran atau perangkat pembelajaran agar bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan minat para peserta didik (Darlis et al., 2022). Salah satu jenis media pembelajaran yaitu video interaktif.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan

penggunanya (Wardani & Syofyan, 2018). Dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh (Pradipta, 2017) bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Untuk dapat membuat video menjadi interaktif tentunya diperlukan *platform* yang mendukung, *edpuzzle* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan dalam pengembangan video interaktif.

*Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy* dan *Crash Course* kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle* dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu, *edpuzzle* memungkinkan penggunanya untuk mengimport video dari *Youtube* dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media online dengan membuat konten pembelajaran di [www.edpuzzle.com](http://www.edpuzzle.com). Kemudian setelah membuat kelas *online* di sana dan menyajikan media konten pembelajaran, guru membagikan tautan kelas digital kepada siswa melalui grup *whatsapp*. Siswa mengkliknya, lalu membuka aplikasi android versi *edpuzzle* yang diunduh dari *playstore* (Amaliah, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Sambisari pada 11 Juli 2023 diketahui bahwa di SD Muhammadiyah Sambisari sudah memiliki sarana dan prasarana seperti 7 (tujuh) komputer, 2 (dua) laptop, 1 (satu) proyektor serta ruangan khusus komputer, dan adanya koneksi wifi internet di sekolah. Namun sarana dan prasarana tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Diketahui bahwa dalam mengajar sehari-hari para guru menggunakan papan tulis dan buku, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan berjalan satu arah saja sehingga peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 11 Juli 2023 bersama wali kelas IV SD Muhammadiyah Sambisari. Beliau mengatakan bahwa kelas IV SD Muhammadiyah Sambisari sudah menggunakan kurikulum merdeka, namun beliau masih menggunakan KKM untuk menetapkan tingkat minimal pencapaian yang diharapkan peserta didik dalam mata pelajaran dengan alasan lebih mudah dan efektif menurut beliau. Media ajar masih berupa buku paket, metode pembelajaran masih berpusat pada guru. Beliau pernah menayangkan video pembelajaran dari youtube, namun belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran video interaktif diharapkan dapat membantu proses belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, didapatkan hasil bahwa media ajar yang itu itu saja yakni buku dan papan tulis menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Masih banyak peserta didik belum memahami materi hak dan kewajiban, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya nilai hasil ulangan harian Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban peserta didik yang masih berada di bawah KKM. Wali kelas IV masih menggunakan KKM untuk menetapkan tingkat minimal pencapaian yang diharapkan peserta didik dalam mata pelajaran dengan alasan lebih mudah dan efektif.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih suka bermain, menyukai hal-hal yang menyenangkan, senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Maka dari itu perlu adanya media yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut secara mudah dan menyenangkan sehingga peneliti mewujudkan dengan melakukan pengembangan video interaktif materi hak dan kewajiban yang juga menjadikan peserta didik berkesempatan untuk melakukan interaksi dengan media pembelajaran secara langsung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ditemukan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Terdapat komputer, ruangan khusus komputer, dan proyektor di SD Muhammadiyah Sambisari, namun sarana dan prasarana tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik oleh guru

2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan berjalan satu arah saja sehingga peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Media ajar yang itu itu saja yakni buku dan papan tulis menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan sehingga tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung
4. Masih banyak peserta didik belum memahami materi hak dan kewajiban
5. Banyaknya nilai hasil ulangan harian Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban peserta didik yang masih berada di bawah KKM.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi yang telah dikemukakan di atas, maka perlu pembatasan masalah agar pengkajian utama harus dipecahkan dan memperoleh hasil yang optimal, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada pengembangan video interaktif materi hak dan kewajiban pada pembelajaran pendidikan pancasila bagi peserta didik fase b kelas IV Sekolah Dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan video interaktif materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik fase b kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kualitas video interaktif materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik fase b kelas IV Sekolah Dasar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media video interaktif materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik fase b kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk menganalisis kualitas media video interaktif materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik fase b kelas IV Sekolah Dasar.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang akan dihasilkan berupa Media pembelajaran video interaktif materi hak dan kewajiban. Terdapat spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan yaitu berupa video interaktif materi hak dan kewajiban yang dapat dioperasikan menggunakan semua media dalam perangkat *operating system smartphone*, komputer, maupun laptop.
2. Media pembelajaran video interaktif dibuat dengan menampilkan gambar, tulisan, audio dan animasi agar menarik minat belajar peserta didik.

3. Interaksi dalam video interaktif berupa 3 soal *multiple choice* dan 2 soal *open ended question* yang dibuat dengan *edpuzzle*.
4. Durasi video materi hak dan kewajiban yaitu 6 menit 30 detik.
5. Penjelasan materi dalam video dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.
6. Produk yang dikembangkan dapat digunakan melalui link yang diberikan.
7. Media pembelajaran video interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban secara bersama-sama di dalam kelas ataupun mandiri oleh peserta didik

#### **G. Manfaat Pengembangan**

- a. Manfaat bagi peserta didik

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban fase b kelas IV yang menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif agar dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik.

- b. Manfaat bagi guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan pengetahuan dan informasi dalam menggunakan media pembelajaran video interaktif, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Manfaat bagi peneliti

Suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dengan adanya media pembelajaran video interaktif materi hak dan kewajiban dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media video interaktif materi hak dan kewajiban dikembangkan untuk peserta didik fase b kelas IV SD karena peserta didik generasi digital sedikit banyak sudah terbiasa dengan *smartphone* komputer maupun laptop, sehingga harapannya media pembelajaran berbentuk video interaktif dapat membantu dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan media video interaktif materi hak dan kewajiban, peserta didik dapat mempelajari materi dengan lebih menyenangkan.

2. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media video interaktif hanya pada materi hak dan kewajiban saja, yaitu hak dan kewajiban peserta didik dirumah dan sekolah. Produk ini hanya dapat diakses secara online, dan uji coba produk hanya di satu sekolah yaitu kelas IV SD Muhammadiyah Sambisari.

3. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan yaitu peneliti hanya melakukan empat tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development*

(Pengembangan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti tidak melakukan tahap *Implementation* (Implementasi) karena keterbatasan waktu.