

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan semakin kuatnya arus globalisasi, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dalam menghadapi tantangan-tantangan yang ada. Penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, serta keterampilan menjadi elemen penting bagi generasi penerus bangsa agar mampu bersaing di tingkat global. Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci dalam mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing di era globalisasi. Fahrur Rozi, dkk (2019, h. 201) menambahkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi dinamika global yang terus berkembang. Pendidikan yang bermutu akan memengaruhi peningkatan kualitas sumber daya manusia dan berperan dalam kemajuan bangsa.

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting dalam penyampaian materi. Sesuai dengan pandangan Nurrita (2022, h. 182), media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan diakses oleh siswa. Media yang inovatif juga memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang terus mendorong pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna menjawab kebutuhan pendidikan di era digital.

Keinginan belajar siswa, seperti yang kita ketahui, pada era 4.0 ini cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang berhubungan dengan digital atau teknologi. Media

pembelajaran yang bersifat digital biasanya akan lebih efektif dan tahan lama. Media pembelajaran seperti inilah yang memberikan kesempatan yang lebih efektif dalam komunikasi guru dan anak didik. Selain itu Mailani dkk. (2019, h. 297) menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya juga dapat dipergunakan dalam jangka waktu yang lama sehingga guru tidak perlu berulang kali dalam hal pembuatannya.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan membentuk generasi muda yang berkarakter dan memiliki rasa cinta terhadap tanah air. Pendidikan ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, yang mencakup ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Sebagai dasar ideologi negara, Pancasila tidak hanya dipelajari sebagai konsep, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilainya.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa di SD Negeri 060877 Medan Perjuangan, pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan secara efektif. Salah satu permasalahan yang muncul adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang seharusnya mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa saat guru menyampaikan materi, sebagian besar siswa masih kurang fokus dan mudah teralihkan perhatiannya. Guru sering kali menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran yang bervariasi, yang pada akhirnya menyebabkan siswa kehilangan minat. Minimnya literasi teknologi pada siswa dan keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatan media berbasis teknologi

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran digital sangat kurang dimanfaatkan. Padahal, pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih tertarik pada materi yang disampaikan. Kurangnya pemanfaatan teknologi ini menghambat proses pembelajaran yang seharusnya lebih aktif dan kreatif, terutama dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila, yang memerlukan pendekatan yang bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dapat menjadi salah satu faktor utama yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian oleh Audri, A. F dan Gandamana. A (2024, h. 2807) Pemilihan media yang kurang tepat dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran dapat mengganggu proses belajar-mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang berkonsentrasi dan cenderung melamun atau berbincang dengan teman sebangku selama pembelajaran. Kondisi ini semakin parah dengan penggunaan metode pengajaran yang berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*), yang membuat siswa berperan secara pasif.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu diterapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe*. Penggunaan *Sparkol VideoScribe* dapat membantu menyampaikan materi secara visual yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode ceramah, tetapi juga melibatkan teknologi sebagai alat bantu untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Penelitian Ramadhani, S. (2023, h. 50) juga menekankan pentingnya variasi dalam media pembelajaran untuk menghindari kebosanan di kalangan siswa. Dengan memanfaatkan media yang sesuai, seperti animasi dan visual interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Proses pembelajaran yang bersifat monoton serta tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, bahkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Secara sadar penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat memberikan dampak besar terhadap anak didik. Gandamana dan Marisa (2021, h. 214) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas.

Peserta didik yang tidak berperan aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas ini pastilah disebabkan beberapa hal, salah satunya seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwa media pembelajaran

yang digunakan selama proses pembelajaran hanyalah buku paket dan benda yang ada di sekitar kelas, sedangkan pada dasarnya anak didik menyukai hal-hal yang memiliki visual seperti gambar dan animasi, serta audio seperti masih suara dan musik.

Di SDN 060877 Medan Perjuangan, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan pancasila menunjukkan adanya kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat. Akibatnya, proses belajar di kelas cenderung bersifat pasif. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tidak tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga cara berpikir mereka masih terjebak pada tingkat pemikiran yang rendah (*Low Order Thinking Skills*). Tingkat pemikiran ini dapat dilihat dari jenis soal dan pertanyaan yang diajukan selama pembelajaran.

Kurangnya penerapan metode pengajaran yang kreatif dan menarik turut memperburuk situasi ini, menjadikan siswa semakin pasif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Salah satu model yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah model pembelajaran berbasis studi kasus (*case method*). Model ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta menjadi solusi untuk tantangan yang dihadapi oleh guru dalam proses pengajaran.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar di kelas berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran yang efektif harus dapat menciptakan

suasana belajar yang kondusif dan mendukung peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih terbatas, guru dan siswa hanya menggunakan satu buku Pendidikan pancasila sebagai media pembelajaran. Selain itu, diperoleh pula data hasil belajar siswa. Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan, mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

**Tabel 1. 1 Perolehan Hasil Belajar Ulangan Harian**

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
Pendidikan Pancasila	<70	13	25	52%
	70	4		16%
	>70	8		32%

Sumber: Data Nilai Hasil Belajar Ulangan Harian dari Guru

Berdasarkan data yang diberikan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya variasi yang cukup signifikan dalam pencapaian nilai. Dari total 25 siswa, 52% atau 13 siswa memperoleh nilai di bawah 70, yang mengindikasikan bahwa lebih dari separuh siswa masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih tepat untuk membantu mereka mencapai kompetensi yang diharapkan.

Sementara itu, hanya 16% atau 4 siswa yang berhasil memperoleh nilai tepat 70, yang menandakan mereka telah memenuhi standar kelulusan minimum. Di sisi

lain, 32% atau 8 siswa berhasil meraih nilai di atas 70, menunjukkan bahwa sepertiga siswa telah melampaui standar yang ditetapkan dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Meskipun ada siswa yang menunjukkan hasil yang baik, persentase siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 tetap cukup tinggi. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi ulang terhadap strategi pembelajaran yang digunakan, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal bagi seluruh siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pengajaran yang variatif dan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan media yang digunakan dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang aktif berpartisipasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang layak dipertimbangkan adalah *Sparkol VideoScribe*. Aplikasi ini memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi melalui video animasi yang menarik, mengintegrasikan elemen visual dan audio guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, seperti metode studi kasus, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Menurut Pramono (2023, h. 112), *Sparkol VideoScribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih aktif.

*Sparkol VideoScribe* merupakan aplikasi yang sangat bermanfaat bagi pendidik, karena dengan aplikasi ini, para pendidik dapat mengekspresikan ide-ide

kreatif mereka melalui video yang dihasilkan. Penggunaan media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* secara efektif dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran ini berperan penting dalam meningkatkan antusiasme belajar, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai minat dan kemampuannya, serta memfasilitasi interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan realitas. Media pembelajaran ini juga dapat memberikan rangsangan yang seragam dan menyamakan pengalaman serta persepsi siswa terhadap materi pelajaran. Efektivitas media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* akan semakin meningkat dengan penerapan model studi kasus dalam proses pembelajaran.

Nugroho (2023, h. 75) menjelaskan bahwa model studi kasus diharapkan dapat mengurangi kesenjangan antara teori dan praktik, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang kompleks dan kontekstual. Dalam pembelajaran menggunakan metode studi kasus, artikel atau video kasus akan disajikan untuk membantu siswa mengaitkan fenomena yang terjadi, yang kemudian akan didiskusikan berdasarkan hasil observasi dan perspektif siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya akan menghafal konten, tetapi juga memahami hubungan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata.

Melalui penggunaan media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* dan penerapan model studi kasus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengajukan proposal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Menggunakan Model *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 060877.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang terbatas pada buku dan alat peraga sederhana.
3. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, pembelajaran di kelas masih bersifat *Teacher-Centered*, di mana pengajaran didominasi oleh ceramah dari guru tanpa melibatkan media pembelajaran yang inovatif.
4. Minat siswa terhadap media visual dan audio yang lebih menarik, Siswa cenderung lebih menyukai materi yang disajikan dalam bentuk visual (seperti gambar dan animasi) dan audio (seperti suara dan musik).
5. Hasil belajar rendah yang menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe*, yang berupa video animasi untuk membantu penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan interaktif.
2. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Case Method*, yang berfokus pada *Case Method* dan penyelesaian masalah, di mana siswa dilibatkan dalam proses berpikir kritis dan analitis.
3. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah Pendidikan Pancasila untuk fase B kelas IV SD, dengan fokus pada pembentukan kepribadian

dalam kebhinekaan secara efektif melalui media berbasis *Sparkol VideoScribe*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas produk media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan menggunakan model *Case Method* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 060877?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan produk media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan dengan model *Case Method* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 060877?
3. Untuk Mengetahui Efektivitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dengan model *Case Method* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 060877?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui validitas produk media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan dengan model *Case Method* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 060877.
2. Untuk mengetahui praktikalitas penggunaan produk media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 060877.

3. Untuk Mengetahui Efektivitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VedioScribe* dengan menerapkan model *Case Method* pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 060877.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis manfaat penelitian ini adalah untuk dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidiOScribe* menggunakan model *Case Method*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 060877.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Penulis:
  - a. Penulis dapat mengembangkan kompetensi dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi.
  - b. Penelitian ini akan menambah wawasan penulis tentang penerapan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dan model *Case Method*, serta memberikan kontribusi akademik melalui penulisan skripsi yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi Siswa:
  - a. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila karena visualisasi yang menarik dan interaktif.
  - b. Pemahaman Materi yang Lebih Baik

3. Bagi Guru:

- a. Alat Pembelajaran Inovatif
- b. Kemudahan dalam pengajaran yang interaktif dan berbasis teknologi

4. Bagi Sekolah:

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 060877 dengan menyediakan metode pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

