

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek utama dan memiliki peran penting dalam kehidupan dan kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Menurut Firmansyah (2015, h. 34) pendidikan merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam pembangunan suatu negara, selain bidang ekonomi, politik, keamanan, dan lainnya. Maka pembangunan sektor pendidikan harus menjadi prioritas suatu bangsa untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya sistem pendidikan yang berkualitas, dapat menghadirkan anak-anak muda yang unggul serta mampu membawa perubahan positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan ialah upaya yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi peserta didik. Dengan adanya pendidikan, diharapkan peserta didik memiliki kekuatan spiritual, mampu mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat. Oleh karena itu, permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, baik yang berkaitan dengan kuantitas (seperti akses pendidikan, jumlah tenaga pendidik, dan sarana prasarana) maupun kualitas (seperti metode pembelajaran, kurikulum, dan hasil belajar siswa), memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih serius.

Era revolusi 4.0 telah merubah sistem pendidikan. Dimana seperti yang telah diketahui di era 4.0 ini mempermudah segala sesuatu dengan teknologi

seperti internet, komputer dan lain sebagainya. Perubahan tersebut mencakup penyampaian pesan dan informasi yang dapat disebarluaskan melalui berbagai media, memungkinkan setiap individu untuk memilih pesan dan informasi sesuai dengan kebutuhannya. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Karena ilmu dan wawasan yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran memiliki dampak besar terhadap masa depan mereka. Adapun cara untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik yaitu melalui penggunaan media. Maka, peran media pembelajaran menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan.

Menurut Wibawanto (2017, h. 6) menyatakan bahwa, media pembelajaran adalah alat yang bersifat kreatif dan digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik guna menjadikan proses belajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media berfungsi sebagai alat sekaligus perantara dalam menyampaikan informasi dari guru atau sumber belajar. Kehadiran media diharapkan dapat menolong peserta didik memahami materi dengan lebih optimal.

Dalam era digital sekarang ini, pendidik dituntut agar bisa mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan adanya media pembelajaran inovatif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat secara optimal. Media jadi hal penting dari proses belajar mengajar karna dapat mendukung proses belajar yang telah dibuat sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana, dan kebutuhan dalam penyelesaian masalah pembelajaran. Pemanfaatan media dapat

mempermudah pendidik dalam mengajar dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada tanggal 23 Februari 2024 di kelas V SD HKBP Sei Belutu, didapat informasi yaitu saat proses pembelajaran, guru telah memakai beberapa media seperti gambar dan audio. Tetapi, media tersebut masih memiliki beberapa kelemahan, di antaranya interaksi siswa dan media bersifat satu arah tanpa adanya timbal balik. Selain itu, media ini kurang efektif dalam menjelaskan materi jika tidak didampingi langsung oleh guru, sehingga kurang mendukung pembelajaran mandiri di rumah. Kekurangan lainnya adalah kurangnya daya tarik, karena hanya menampilkan gambar diam atau audio tanpa visual. Padahal, seperti yang kita ketahui proses belajar anak tidak di sekolah, tetapi juga di rumah.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Roida Asima Hutagaol, S.Pd., selaku wali kelas V SD HKBP Sei Belutu, diketahui bahwa salah satu permasalahan utama saat proses pembelajaran ialah rendahnya motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Oleh sebab itu, dibutuhkan media berbasis teknologi yang kreatif dan inovatif yang tidak bersifat satu arah saja untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Diketahui juga rendahnya pengetahuan siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Dapat dilihat dari dokumentasi hasil UTS peserta didik semester ganjil T.A 2023/2024, yang menunjukkan pencapaian nilai peserta didik masih di bawah standar. Dapat di lihat dari tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1. 1 Hasil UTS Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum Tuntas	15	60,00%
2	≥ 75	Tuntas	10	40,00%
			25	100%

Sumber : Guru Wali Kelas V SD HKBP Sei Belutu

Berdasarkan perolehan nilai UTS mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa T.A 2023/2024, dapat dikatakan tergolong rendah. Karena banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP yang sudah ditetapkan, yaitu 75. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 25 siswa, hanya 10 (40,00%) yang mendapat nilai di atas KKTP, sementara 15 lainnya (60,00%) mendapat nilai di bawah standar KKTP. Data ini menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya peningkatan dalam proses pembelajaran agar pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila dapat lebih optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendah. Salah satu diantaranya ialah rendahnya motivasi dan minat belajar siswa mengikuti pembelajaran secara keseluruhan. Diketahui berdasarkan pengamatan langsung oleh Peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, di mana guru terlihat lebih berperan aktif dalam menyampaikan materi, sementara siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan tanpa keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hal lainnya yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah ialah pemanfaatan media dalam pembelajaran yang masih kurang kreatif dan inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru masih mengandalkan media gambar dan audio yang bersifat satu arah, sehingga interaksi dalam pembelajaran menjadi terbatas. Permasalahan ini muncul karena baik guru maupun siswa masih

dalam tahap adaptasi terhadap penerapan Kurikulum Merdeka. Perubahan model pembelajaran yang terus berlangsung mengharuskan pendidik agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran melalui inovasi yang bisa meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Solusi yang dapat diterapkan ialah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti media video interaktif berbantuan *Filmora*.

Pemilihan media video interaktif dengan berbantuan *filmora* dikarenakan kemampuannya sebagai media audio-visual yang bisa mempermudah siswa memahami pembelajaran secara lebih efektif. Media video interaktif ini dapat menggabungkan elemen seperti teks, gambar, suara, gerakan, dan animasi interaktif, sehingga keterlibatan siswa saat pembelajaran lebih meningkat. Media dinyatakan interaktif apabila adanya koneksi antara media dengan siswa, bukan sekadar melihat atau mendengarkan secara pasif. Dengan adanya video pembelajaran interaktif berbantuan *filmora* diharapkan pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan, sehingga para siswa lebih terpacu mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemilihan pelajaran Pendidikan Pancasila diintegrasikan dalam media pembelajaran didasarkan pada temuan hasil belajar siswa yang rendah pada pelajaran ini. Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menarik, Peneliti berharap pemahaman peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila bisa meningkat, dan berpengaruh baik pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, Peneliti berminat melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul

"Pengembangan Media Video Interaktif Berbantuan *Filmora* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD HKBP Sei Belutu T.A 2023/2024"

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran satu arah yang digunakan saat ini kurang efektif dalam menjelaskan materi, sehingga diperlukan pengembangan media video interaktif yang lebih menarik dan interaktif.
2. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada Ujian Tengah Semester pelajaran Pendidikan Pancasila tahun 2023/2024.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu "pengembangan media video interaktif berbantuan *filmora* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 "Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A" untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD HKBP Sei Belutu".

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kelayakan dari media video interaktif berbantuan *filmora* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A kelas V SD HKBP Sei Belutu?
2. Bagaimana kepraktisan media video interaktif berbantuan *filmora* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila Bab 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A kelas V SD
HKBP Sei Belutu?

3. Bagaimana keefektifan media video interaktif berbantuan *filmora* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A kelas V SD HKBP Sei Belutu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk :

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media video interaktif berbantuan *filmora* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A kelas V SD HKBP Sei Belutu.
2. Untuk mengetahui praktikalitas dari media video interaktif berbantuan *filmora* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A kelas V SD HKBP Sei Belutu.
3. Untuk mengetahui efektifitas media video interaktif berbantuan *filmora* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A kelas V SD HKBP Sei Belutu.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan tentang bagaimana pengembangan media video interaktif dengan menggunakan aplikasi *filmora* yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media video interaktif berbantuan *filmora* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Topik A kelas V SD HKBP Sei Belutu.

b. Bagi Guru

Dengan penerapan media video interaktif berbantuan *filmora* ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pendidik tentang pemilihan media pembelajaran selanjutnya yang lebih kreatif untuk mendorong berjalannya kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat digunakan memperluas wawasan serta pengetahuan Peneliti dalam pembuatan media video interaktif menggunakan *filmora*.

d. Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi pihak sekolah bahwa pentingnya penggunaan suatu media dalam pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar yang baik dan optimal.