

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat membawa dampak signifikan dalam sistem pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah penerapan Kurikulum Merdeka. Menurut Kemendikbudristek (2024), Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada guru dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran intrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa secara terstruktur dan terjadwal sesuai Capaian Pembelajaran yang diatur dalam KEPKA BSKAP 032/H/KR/2024 (Laksana, 2024, hal. 78). Siswa sebagai generasi penerus bangsa perlu dipersiapkan agar memiliki sikap nasionalisme yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa diajarkan di sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar, untuk menjadikan mereka individu yang berkarakter.

Pendidikan di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan siswa yang akan menjadi bekal bagi jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara efektif dan optimal (Laksana, Anugrah, & Hetilaniar, 2023, hal. 517). Dalam Kurikulum Merdeka, keberhasilan pembentukan karakter, kreativitas, dan kompetensi siswa dapat terlihat melalui perilaku sehari-hari, yang diwujudkan melalui kesadaran, kemandirian, kejujuran, kecermatan, keikhlasan, kepedulian,

ketelitian, kesederhanaan, kebebasan dalam bertindak, dan komitmen (Mulyasa, 2023, hal. 17). Pembentukan karakter ini berpedoman pada Profil Pelajar Pancasila yang merupakan tujuan utama dalam pendidikan di Indonesia yaitu untuk mewujudkan pelajar yang berkompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi utama yang saling berkaitan, yaitu: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) Berkebhinekaan global, 3) Bergotong royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif (Kemendikbudristek, 2024).

Dari keenam dimensi tersebut, penelitian ini berfokus pada dimensi berkebhinekaan global karena karakter ini penting untuk diteladani oleh siswa. Dimensi berkebhinekaan global mengajarkan siswa untuk mempertahankan budaya luhur, lokalitas, dan identitasnya, serta memiliki pemikiran terbuka saat berinteraksi dengan budaya lain, sehingga dapat mewujudkan sikap saling menghargai, empati, toleransi, dan keadilan sosial (Mulyasa, 2023, hal. 23-24). Integrasi dimensi ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilakukan melalui pengajaran materi pahlawan nasional sebagai alternatif dalam pembentukan karakter siswa. Pahlawan Nasional adalah para pejuang yang berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara dalam mewujudkan kemerdekaan, sehingga mereka memiliki peran penting bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Materi pahlawan nasional sangat penting untuk diajarkan kepada siswa, terutama di jenjang sekolah dasar, agar mereka dapat meneladani nilai-nilai Pancasila yang dimiliki oleh para Pahlawan Nasional dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, Pahlawan Nasional yang akan dibahas adalah

Muhammad Yamin, Supomo, dan Sukarno, yang merupakan tiga tokoh perumus dasar negara Pancasila (Widayanti, 2023, hal. 6). Dengan mempelajari materi pahlawan nasional, siswa dapat meningkatkan sikap nasionalisme mereka sebagai warga negara Indonesia, serta pemahaman materi yang mencakup kemampuan untuk menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan materi yang telah dipelajari (Nafiati, 2021, hal. 161). Pemahaman ini tidak hanya menambah pengetahuan sejarah, tetapi juga membentuk sikap cinta tanah air, nasionalisme, dan rasa kebhinekaan sebagai bagian kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini dapat diwujudkan melalui dukungan kurikulum, metode pendidikan, materi pembelajaran, fasilitas atau media pembelajaran, suasana belajar, serta pembinaan siswa secara optimal, sehingga dapat membentuk karakter siswa yang berjiwa nasionalis.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah pahlawan nasional di sekolah dasar sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena cenderung bersifat tekstual dan tidak kontekstual, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Selain itu, berdasarkan hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022, tingkat kemampuan siswa di Indonesia dalam memahami bacaan masih tergolong rendah dibandingkan dengan rata-rata internasional, di mana hanya 25% siswa Indonesia yang mampu mencapai Level 2 atau lebih tinggi dalam membaca, jauh di bawah rata-rata OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) sebesar 74% (OECD, 2023, hal. 3). Masalah ini mencerminkan kesenjangan besar pada kemampuan pemahaman siswa dalam memahami informasi yang lebih kompleks secara umum,

termasuk pemahaman nilai-nilai kebangsaan. Di tingkat yang lebih spesifik, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas IV di SD Negeri 222 Palembang pada bulan Januari 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV kurang mengenal tokoh Pahlawan Nasional dan kesulitan memahami makna serta nilai-nilai keteladanan yang harus diteladani, di mana dari 25 siswa yang diteliti, hanya 24% yang mampu menyebutkan dua nama Pahlawan Nasional dengan benar, dan banyak siswa yang bingung ketika ditanya tentang makna Pahlawan Nasional. Ketika diminta menyebutkan tokoh Pahlawan Nasional yang diidolakan, mayoritas siswa hanya menyebut Sukarno, dengan alasan bahwa ia adalah presiden pertama Indonesia, tanpa mampu menjelaskan nilai-nilai keteladanan yang dimilikinya. Kondisi ini menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pahlawan nasional, yang berdampak pada kurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah, terlihat dari rendahnya partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, dan sering kali hanya mengandalkan buku paket, serta kurangnya pemanfaatan teknologi serta fasilitas yang ada untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, menjadi faktor-faktor yang menghambat pemahaman dan minat siswa terhadap materi pahlawan nasional. Meskipun fasilitas pembelajaran, seperti proyektor dan perangkat pendukung lainnya masih terbatas, pemanfaatannya secara optimal dapat membantu efektivitas pembelajaran. Namun, kenyataannya guru masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai, sehingga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan siswa yang menunjukkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) untuk mata

pelajaran Pendidikan Pancasila belum tercapai secara maksimal. Dari permasalahan yang telah dijabarkan, diperlukan pendekatan baru dalam pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif, khususnya dalam materi pahlawan nasional dan nilai-nilai keteladanan yang dapat diajarkan kepada siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Landasan dasar yang mendukung penggunaan media pembelajaran adalah teori Edgar Dale, yaitu *Dale's Cone of Experience*, yang menekankan bahwa semakin konkret pengalaman belajar, maka semakin mudah siswa memahami dan mengingat informasi yang dipelajari (Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, & Sayidiman, 2022, hal. 7). Adapun, Pada tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar berada pada fase operasional konkret, sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, di mana pada fase ini siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan melalui visualisasi nyata atau dapat diamati secara langsung (Laksana, 2024, hal. 16). Sejalan dengan itu, video interaktif adalah media yang bisa dilihat dan didengar serta mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Barokah, Meilania, & Lestari, 2024, hal. 664).

Selain itu, video interaktif dapat memicu keterlibatan siswa secara langsung dengan konten, dilengkapi dengan elemen interaktif seperti tombol untuk mengakses konten tambahan dan pertanyaan, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan efektif (Asari, et al., 2023, hal. 223-224). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, seperti video interaktif, berpotensi

meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Video interaktif mampu menyajikan informasi secara visual dan naratif, serta memungkinkan siswa terlibat langsung melalui pertanyaan reflektif yang disisipkan dalam tayangan. Hal ini tentu lebih menarik dibandingkan dengan media cetak biasa dan sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang menyukai visualisasi, cerita, dan partisipasi aktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian oleh Sulistyaningsih, Wicaksono, & Mustofa (2023), berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V” menggunakan metode kuantitatif dan menemukan bahwa video interaktif berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, dengan nilai $t_{hitung} = 4,790$ yang menunjukkan signifikansi positif. Penelitian lain oleh Aurora, Sunaengsih, & Sujana (2024), berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia” dengan menggunakan desain kuasi eksperimen dan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dari nilai rata-rata 35,30 menjadi 82,50 setelah menggunakan video interaktif, dengan N-gain sebesar 0,7. Selain itu, penelitian oleh Karo-Karo, Gaol, Sinaga, & Selviani (2024), berjudul “Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V” menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan sebesar 94,2% setelah perlakuan, dengan $t_{hitung} = 24,646$.

Dari penelitian terdahulu yang telah dijabarkan tersebut, belum ada kajian yang secara khusus meneliti penerapannya pada materi pahlawan nasional untuk siswa kelas IV. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter nasionalisme siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut, sehingga penelitian ini berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Materi Pahlawan Nasional Siswa Kelas IV SD.”**

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- 1) Pembelajaran materi pahlawan nasional di kelas IV masih cenderung monoton, berpusat pada guru, dan hanya mengandalkan buku paket, sehingga kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.
- 2) Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pahlawan nasional terlihat dari kesulitan mereka dalam mengenali tokoh Pahlawan Nasional serta memahami nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, khususnya video interaktif, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

1.2.2. Pembatasan Lingkup Masalah

Agar pembahasan lebih fokus, penelitian ini membatasi lingkup masalah sebagai berikut:

- 1) Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah pahlawan nasional sebagai bagian dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SD, dengan fokus pada pemahaman nilai-nilai keteladanan yang dimiliki oleh para Pahlawan Nasional.
- 2) Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 222 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025.

- 3) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* serta dikombinasikan dengan video edukatif dari *YouTube*. Video ini memuat elemen audio-visual dengan fitur interaktif, seperti pertanyaan reflektif, kuis singkat, serta instruksi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
- 4) Pemahaman dalam penelitian ini merujuk pada tujuh indikator, yaitu menafsirkan, mendeskripsikan, membandingkan, menjelaskan, mencontohkan, merangkum, dan menyimpulkan informasi terkait materi pahlawan nasional setelah pemberian perlakuan dalam pembelajaran dengan memperhatikan video interaktif. Pengukuran pemahaman dilakukan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh penggunaan video interaktif terhadap pemahaman materi pahlawan nasional siswa kelas IV SD?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif terhadap pemahaman materi pahlawan nasional siswa kelas IV SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Keberhasilan pada suatu penelitian yaitu apabila penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi pada pembelajaran di sekolah dan dunia pendidikan.

1.4.1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan, khususnya terkait pemahaman materi pahlawan nasional dan integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

1.4.2. Manfaat Praktis.

Secara praktis, manfaat-manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi Siswa: Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pahlawan nasional, menumbuhkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.
- 2) Bagi Guru: Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya melalui penggunaan video interaktif.
- 3) Bagi Sekolah: Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih efektif.
- 4) Bagi Peneliti: Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti serta bisa menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, yang mengkaji penggunaan video interaktif dalam kegiatan pembelajaran.