

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang sangat menguntungkan bagi kehidupan masyarakat. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi telah memudahkan aktivitas manusia di berbagai bidang kehidupan seperti politik, budaya, masyarakat, ekonomi dan pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi saat ini mau tidak mau untuk menuntut dunia pendidikan agar selalu berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembentukan karakter suatu bangsa. Sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran di mana peserta didik dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian terhadap dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud,

2003). Pendidikan juga diyakini sebagai proses yang dilakukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan pribadi dan sosial. Pendidikan bukan hanya sekedar mengajar, tetapi dapat dilihat sebagai proses transfer pengetahuan, transformasi nilai dan pembentukan karakter dengan segala aspek yang melingkupinya.. Oleh karena itu, pendidikan merupakan investasi jangka panjang, karena hasil dari proses pendidikan akan dirasakan baik saat ini maupun di masa yang akan datang.

Kurikulum yang digunakan di tingkat sekolah dasar saat ini adalah kurikulum 2013 dengan bentuk pengajaran tematik terpadu, yaitu pembelajaran yang mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain yang sesuai dengan topik. Satu tema mencakup dari kompetensi dasar dan indikator yang mencakup dari beberapa mata pelajaran yang berbeda. Salah satu mata pelajaran yang digunakan dalam jaringan tema pada pembelajaran tematik adalah IPA. IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan alam dan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang ada di alam (Usman Samatowa 2011). Adapun ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi beberapa aspek yaitu : 1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan serta interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan; 2) benda atau materi, sifat-sifat, kegunaannya yang terdiri atas benda cair padat, dan gas; 3) energi dan perubahannya yaitu meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; 4) bumi dan alam semesta yang terdiri atas tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya (Badan Standar Pendidikan Nasional, 2007).

Pada hakekatnya tujuan ilmu sains adalah untuk menghasilkan manusia yang mengetahui dan memahami lingkungan, tidak hanya dengan pemahaman

teoritis, tetapi juga dengan memahami penemuan-penemuan mereka sendiri di lingkungannya. Pembelajaran IPA merupakan jembatan bagi siswa untuk lebih memahami lingkungan dan dirinya serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian proses pembelajaran IPA dibimbing guru lebih menekankan pada pembelajaran tatap muka untuk mengembangkan keterampilan siswa sehingga siswa nantinya dapat belajar dan memahami secara ilmiah tentang alam sekitar dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan langsung dari guru.

Namun, memberikan metode pembelajaran langsung melalui pengamatan lingkungan sekitar dianggap belum sepenuhnya cukup dilakukan dalam proses pembelajaran IPA, karena terbatasnya cakupan materi pembelajaran dalam buku teks untuk siswa dan keterbatasan waktu belajar. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dan menjadi perantara untuk penyampaian materi. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melalui tahap perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang dimaknai sebagai interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu keberhasilan sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga komponen tersebut. Sumber belajar yang dimaksud adalah bahan atau alat ajar, metode, sarana, situasi dan evaluasi (Hanafy, 2014). Komponen proses pembelajaran harus saling berhubungan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. (Maimunah, 2016) mengungkapkan bahwa “Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain”. Metode dan alat dalam hal ini adalah media pembelajaran, dimana media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran agar sampai kepada tujuan. Dengan menggunakan media

pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik serta media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Media pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu media pembelajaran dalam bentuk visual, media pembelajaran dalam bentuk audio, dan media pembelajaran dalam bentuk audio visual. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa selain itu, media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran memerlukan sarana kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Namun pada kenyataannya, ditengah kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan ini masih banyak pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa akan menjadi berkurang. Seorang siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran tersebut akan lebih bermakna apabila pembelajaran tersebut berlangsung dengan suasana yang nyaman. Salah satu sarana kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan media pembelajaran berupa video.

Video pembelajaran ini sangatlah perlu digunakan dalam proses pembelajaran, selain menjadi solusi dalam meningkatkan minat dan keberlangsungan pembelajaran, Media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yang dibuat semenarik mungkin dan tentunya sejalan dengan materi pembelajaran. Media video

pembelajaran dapat diartikan sebagai segala format media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar siswa yang menampilkan ide, pesan, dan informasi. Sebuah video pembelajaran mampu mendorong pembelajaran siswa karena video tersebut memuat ilustrasi animasi yang menarik perhatian siswa. Video pembelajaran juga mampu memperjelas materi ajar sehingga, pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Mengingat pemahaman bahan ajar IPA yang abstrak atau kompleks harus disertai dengan gambaran yang jelas sehingga sesuatu yang abstraks atau kompleks dapat dipelajari secara lebih konkrit atau sederhana. Dengan menampilkan informasi audio visual dapat menciptakan pembelajaran yang diharapkan.

Untuk melengkapi komponen belajar dan mengajar tersebut guru harus menggunakan media atau alat yang dapat merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien, dan harus melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran memecahkan masalah di kelas. Salah satu mata pelajaran yang ada di SD yang memiliki materi sangat krusial dan perlu ditingkatkan kualitasnya di SD Negeri 5 Kampung Baru adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran IPA tergolong krusial dikarenakan dari hasil perbandingan nilai rata-rata hasil belajar, pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Adapun materi krusial yang dimaksud yaitu materi tentang “Ekosistem”.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar hendaknya mampu mengarahkan peserta didik tidak hanya memahami pembelajaran secara teoritis tetapi mampu bersifat aplikatif terhadap perubahan dan permasalahan di lingkungan. Pada mata pelajaran IPA di kelas V mengenai materi ekosistem, peserta didik masih sering mengalami kesulitan dalam memahaminya, sebab

mereka tidak bisa membayangkan proses ekosistem yang hanya dijelaskan saja, tanpa perantara yang bisa membuat peserta didik untuk bisa memahami pelajaran tersebut. Pemilihan materi ini didasarkan karena materinya yang kompleks dan sangat berhubungan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Karakteristik materi ini sangat cocok untuk diterapkan peserta didik agar memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh kesempatan mengembangkan kemampuan berfikirnya, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, kemampuan bekerja sama dan menjadi pembelajar yang mandiri (Rosdiana, dkk., 2017).

Umumnya peserta didik masih bingung untuk memahami komponen ekosistem biotik (hidup) dan komponen abiotik (tidak hidup) sebab, mereka hanya bisa menghafal saja yang ada di buku pelajaran sehingga cepat lupa dalam pemahaman konsepnya. Selain itu, banyak komponen dari ekosistem tersebut yang tidak bisa saja dijelaskan secara verbal saja tetapi perlu adanya visualisasi dalam proses pembelajarannya. Hal ini merupakan tantangan untuk memahami materi ekosistem yang berkaitan dengan makhluk hidup maupun tak hidup karena memiliki kompleksitas tinggi, kedua jenis komponen tersebut saling melengkapi dan menjalin interaksi sebagai satu kesatuan yang utuh dalam ekosistem.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Desak Nyoman Dyah Rupita Dewi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA dan sekaligus wali kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru pada hari Selasa, 23 November 2021, diperoleh informasi bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran mengalami banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi guru maupun siswa. Salah satunya penggunaan media yang berbasis IT, guru hanya bisa menggunakan video yang

diunduh dari *Youtube* serta menggunakan *PowerPoint* dan hanya berisikan penjelasan materi pada buku siswa sehingga pemahaman siswa mengenai materi ekosistem masih kurang. Penggunaan video pembelajaran tersebut juga dirasa kurang optimal dikarenakan durasi video bisa mencapai 25 menit setiap pembelajaran. Dengan demikian dibutuhkan video pembelajaran yang tepat dalam penggunaannya. Proses pembelajaran yang dilakukan 50% daring 50% luring membuat pembelajaran menjadi tidak seefektif 100% tatap muka di sekolah, hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran sehari-hari melalui group *Whatsapp* dimana siswa hanya menyimak penjelasan dari guru tanpa adanya peran aktif dan feedback dari siswa dengan kata lain pembelajaran masih berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 5 Kampung Baru pada hari Selasa, 23 November 2021, penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran masih kurang maksimal. Media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru salah satunya yakni video yang diakses atau diunduh melalui *Youtube* dan menggunakan *PowerPoint* yang sangat sederhana. Video tersebut masih banyak berisi penjelasan materi lengkap yang ada pada buku siswa atau dengan kata lain materi buku siswa yang dijadikan video, sehingga pembelajaran masih dirasa kurang optimal dan tersedianya fasilitas seperti LCD (Liquid Crystal Display) proyektor yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Gaya belajar yang monoton merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa pada suatu mata pelajaran krusial, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pencatatan dokumen, rata-rata nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Genap mata pelajaran IPA siswa kelas V di SD

Negeri 5 Kampung Baru Tahun pelajaran 2022/2023, dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, dan masih banyak dari siswa kelas V tersebut yang belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Berikut merupakan daftar nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil mata pelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun 2022/2023 disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Nilai Rata-Rata Penilaian Akhir Semester
(Sumber: Wali Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru)

Jumlah Siswa	Jumlah Siswa di Atas KKM	Jumlah Siswa di Bawah KKM	Jumlah Siswa Sama dengan KKM	Nilai Terbesar	Nilai Terkecil
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
32	9 orang	23 orang	0 orang	78	30

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran banyak dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menawarkan solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara merancang suatu pembelajaran yang ideal menggunakan video pembelajaran berupa video pembelajaran powtoon berbasis problem based learning yang memiliki keunggulan bahwa media pembelajaran ini lebih menarik dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Proses pembelajaran dengan berbantuan aplikasi powtoon merupakan cara untuk mengembangkan media pembelajaran yang berguna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPA khususnya pada materi ekosistem yang dipelajarinya. Video pembelajaran powtoon ini di dalamnya banyak terdapat animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam proses belajar, sehingga peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar peserta didik. Hasil akhir media ini yang berupa video pembelajaran dengan durasi video yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Media video pembelajaran berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA materi ekosistem berisikan materi-materi tentang ekosistem. Video animasi berbasis powtoon sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk kepingan DVD dan upload youtube sehingga peserta didik mudah dalam mengakses video pembelajaran.

Tujuan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yakni agar siswa aktif mencari informasi sendiri, namun nyatanya hal tersebut tidak berjalan sesuai harapan. Melihat kondisi pendidikan di Indonesia saat ini, yang masih belum 100% efektif dilakukan di sekolah, maka pembelajaran tatap muka di kelas online tidak seefektif pembelajaran tatap muka di sekolah. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan metode, model atau strategi yang bervariasi sesuai

dengan karakteristik siswa. Penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif, kritis dan berpusat pada peserta didik.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Riyanto (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir memecahkan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh solusi dengan rasional dan autentik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arends (2008) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* berusaha membantu siswa untuk menjadi pembelajar yang independen untuk mencari sendiri solusi dari berbagai masalah.

Mengacu pada pemaparan tersebut, telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih belum optimal atau masih dibawah kriteria ketuntasan minumum (KKM), sebanyak 23 dari 32 orang siswa, atau sebanyak 71,88% siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minumum (KKM). Hal ini disebabkan kurangnya media untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran IPA. Materi pembelajaran IPA sulit dipahami siswa jika dijelaskan secara verbal saja tetapi perlu adanya visualisasi dalam proses pembelajarannya, keberagaman gaya belajar siswa masih menjadi kendala guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan tersedianya fasilitas seperti LCD (Liquid Crystal Display) proyektor yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas V di SD Negeri 5 Kampung Baru bahwa sebanyak

84,37% orang siswa atau 27 dari 32 orang siswa lebih senang belajar menggunakan media video pembelajaran disbanding menggunakan menggunakan media cetak (LKS, modul, dll). Melihat realita di lapangan tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, mudah memahami materi pelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu menarik dan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran dari youtube dan power point;
2. Kurangnya media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran IPA;
3. Tersedianya fasilitas seperti LCD (Liquid Crystal Display) proyektor yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran;
4. Pembelajaran hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem;
5. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM);

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dapat dibatasi dengan masalah yang utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Dalam hasil penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan video berbasis *problem based learning* materi ekosistem pada muatan IPA dengan menggunakan model ADDIE khususnya kelas V Sekolah Dasar. Konten dalam produk pengembangan video pembelajaran ini adalah: pembelajaran tema 5 (Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), sub tema 2 (Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya), dan sub tema 3 (Rantai Makanan) kelas V Sekolah Dasar. Video Pembelajaran ini dilakukan dengan menguji kelayakan dan efektivitas pengembangan produk media video pembelajaran yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli desain dan ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil).

1.4 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun produk video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023;
2. Untuk mengetahui validitas video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil;
3. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023;

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada kegiatan proses

pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Selain itu diharapkan, dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan di bidang Teknologi Pendidikan tentang Video Pembelajaran berbasis *problem based learning* yang digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan penelitian selanjutnya mengenai Video Pembelajaran berbasis *problem based learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, pengembangan Video Pembelajaran *Problem Based Learning* ini khususnya dalam muatan IPA, diharapkan dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, pengembangan Video Pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan guru tidak hanya menggunakan buku paket yang telah tersedia di sekolah maupun video dari youtube dan power point.
- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dan juga menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran di kelas maupun individu.
- d. Bagi Peneliti lain, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi semua masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan Video Pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL).

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Video Pembelajaran yang dikembangkan akan dikemas dengan sangat menarik dan berbeda dari video-video pembelajaran lainnya, karena pada video pembelajaran ini nantinya akan terdapat komponen teks, audio dan visual serta animasi yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat memberikan contoh yang konkrit serta lebih mudah untuk dipelajari. Pada video pembelajaran ini juga terdapat evaluasi untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Nama produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPA Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Konten produk

Isi konten dalam video pembelajaran ini, yaitu: pembelajaran tema 5 (Ekosistem), sub tema 1 (Komponen Ekosistem), sub tema 2 (Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya) dan sub tema 3 (Rantai Makanan) kelas V Sekolah Dasar.

Media video pembelajaran didesain sedemikian rupa dan berbeda dari kebanyakan video pembelajaran lainnya karena di dalam video pembelajaran *problem based learning* ini terdapat latihan soal dan evaluasi untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Selain itu terdapat KI, KD, Indikator dan Tujuan Video Pembelajaran ini. Pada video pembelajaran akan terdapat komponen teks, audio, visual, dan animasi karakter manusia yang disajikan dalam bentuk kartun hidup sehingga mampu

memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian video pembelajaran *problem based learning* pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

3. Software

Video Pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Powtoon sebagai program utama dengan beberapa bantuan perangkat lunak (software) lainnya seperti, Wondershare Filmora, Canva, Microsoft Office Word dan Auda City.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD), berhak mendapatkan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Dalam berjalannya proses pembelajaran pendidik harus mampu memberikan fasilitas kepada peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih baik serta pembelajaran dapat lebih dipahami dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir kreatif peserta didik. Pentingnya pengembangan Media pembelajaran Powtoon berbasis *problem based learning* (PBL) ini diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Selain itu siswa juga akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena media pembelajaran bersifat menarik dan pokok bahasan yang jelas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada asumsi dan keterbatasan pengembangan dijabarkan dua hal, yaitu: 1) asumsi pengembangan dan 2) keterbatasan pengembangan.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Video pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi ekosistem muatan IPA ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dengan baik;
- b. Belum tersedianya media pembelajaran IPA yang dikembangkan menggunakan Powtoon berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar;
- c. Guru di SD Negeri 5 Kampung Baru sudah bisa mengoperasikan perangkat seperti laptop maupun lcd proyektor untuk menjalankan video pembelajaran tersebut;
- d. Sarana dan prasarana sekolah yang mendukung.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SD Negeri 5 Kampung Baru;
- b. Pengembangan video pembelajaran menggunakan Powtoon ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD), sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa Sekolah Dasar
- c. Pengembangan video pembelajaran ini dikhususkan pada materi ekosistem semester ganjil untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian untuk menghindari adanya kekeliruan. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Video Pembelajaran adalah media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Melalui video, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam video tersebut. Hal ini mampu merangsang motivasi belajar siswa. Video dipilih karena sesuai dengan konten materi yaitu tentang komponen ekosistem. Video pembelajaran merupakan gambar gerak disertai suara yang menjadi satu kesatuan dan didalamnya memuat materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Akbar, 2018).
2. Powtoon adalah perangkat video animasi berbasis web/online yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam memudahkan proses pembelajaran.
3. Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran. Dengan Problem Based Learning membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar secara mandiri, keterampilan penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah.

4. Model ADDIE merupakan model yang digunakan untuk merancang Video Pembelajaran. Model ini terdiri dari 5 tahap yakni 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*;
5. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
6. IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip, tetapi merupakan suatu proses penemuan.

