

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan sepuluh pokok pembahasan yaitu 1) latar belakang masalah, 2) identifikasi masalah penelitian, 3) pembatas masalah, 4) rumusan masalah penelitian, 5) tujuan penelitian, 6) manfaat hasil penelitian, 7) spesifikasi produk yang diharapkan, 8) pentingnya pengembangan, 9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan 10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Minat belajar adalah kecendrungan dan kegaerahan tinggi atau keinginan besar terhadap aktivitas belajar (Charli dkk, 2019). Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik atau pencapaian pembelajaran, karena apabila kegiatan pembelajaran tidak sesuai keinginan atau minat peserta didik, maka peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran. Dalam peningkatan minat belajar peserta didik proses pembelajaran dapat dilakukan dengan peran guru yang aktif dalam merancang pembelajaran yang menjadikan peserta didik berminat belajar, seperti pendapat dari Gloria Lie (2021) bahwa guru mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam proses belajar mengajar di kelas, guru harus berperan aktif dalam merangsang keinginan belajar peserta didik dan guru diharuskan menjalani hubungan timbal balik dengan para peserta didik agar terwujudnya kondisi belajar

yang hangat serta bisa menjadi memotivasi peserta didik untuk terus semangat belajar

Seorang guru dalam dunia pendidikan memiliki peran yang penting dalam keberlangsungan pembelajaran, peran dari seorang guru yaitu menyediakan lingkungan belajar yang kondusif (Jumrawarsi dkk, 2020). Guru harus bisa membangun minat belajar peserta didik agar lingkungan belajar menjadi kondusif, Salah satu cara agar peserta didik berminat dalam belajar yaitu guru dapat menggunakan media pembelajara yang bervariasi dan kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk dijadikan penyampaian materi ke peserta didik. Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, perasaan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat merangsang belajar peserta didik (Hasan, 2021). Adanya media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh semua mata pelajaran khususnya di mata pelajaran IPAS.

Menurut (Kemendikbud, 2021) bahwa IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan ilmu yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam, dan kehidupan sosial beserta interkasinya serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Disebut IPAS karena di dalam pembelajaran terdapat pelajaran terkait Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

Dalam proses pembelajaran IPAS secara tatap muka ataupun online guru harus tetap dapat menggunakan media pembelajaran sebagai pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik (Solia, 2022). Dari media pembelajaran yang digunakan, diharapkan peserta didik dapat minat belajar. Media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pernyataan sesuai dengan penelitian dari Milawati (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Namun permasalahan yang banyak terjadi yaitu peserta didik mengalami kejenuhan yang berakibat kurang minat dalam pembelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan masih banyak guru yang belum bisa membuat media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran IPAS yang akan disajikan.

Banyak hal yang menyebabkan guru tidak mampu dalam membuat media pembelajaran mulai dari waktu pengerjaan yang terbatas, biaya yang cukup mahal, kurangnya kemampuan dalam membuatnya dan susahya membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik dan karakteristik materi yang disajikan, hal ini mengakibatkan peserta didik kurang minat dalam pembelajaran sehingga peserta didik sulit memahami materi IPAS karena tidak ada alat bantu penyampaian materi pembelajaran ke peserta didik. Pernyataan tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Telaumbanua (2021) yang berjudul *Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan media

pembelajaran masih tergolong rendah, ini disebabkan oleh terbatasnya sarana dan fasilitas pendukung pelaksanaan pembelajaran, serta hambatan dalam diri guru itu sendiri sehingga ketika proses pembelajaran peserta didik cenderung bosan saat pembelajaran.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 2 Banjar Bali Bali yang terletak di Jalan Wibisana, Singaraja, Banjar Bali, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Terdapat hasil observasi pada tanggal 28 Juli 2023 yang menyatakan bahwa permasalahan yang sering terjadi yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 2 Banjar Bali menunjukkan minat belajar yang kurang terhadap pembelajaran IPAS khususnya materi rantai makanan. Pada saat wawancara wali kelas V mengatakan bahwa peserta didik kurang minat belajar IPAS hal tersebut menyebabkan fokus belajar peserta didik teralihkan dengan berbicara dan bermain dengan teman sebangkunya, sehingga pemahaman peserta didik mengenai materi rantai makanan sangat sulit dipahami, permasalahan ini dibuktikan sebanyak 75% peserta didik memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yang tertera dalam Tabel 1.1

Tabel 1. 1 Nilai Peserta Didik

No.	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	SDB201	60	65	Tidak tuntas
2.	SDB202	40	65	Tidak tuntas
3.	SDB203	60	65	Tidak tuntas
4.	SDB204	70	65	Tuntas
5.	SDB205	60	65	Tidak tuntas
6.	SDB206	60	65	Tidak tuntas
7.	SDB207	80	65	Tuntas
8.	SDB208	65	65	Tuntas
9.	SDB209	80	65	Tuntas
10.	SDB210	80	65	Tuntas
11.	SDB211	50	65	Tidak tuntas
12.	SDB212	60	65	Tidak tuntas

No.	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
13.	SDB213	50	65	Tidak tuntas
14.	SDB214	40	65	Tidak tuntas

Pada saat wawancara dengan wali kelas V mengatakan banyak peserta didik yang menakuti pelajaran IPAS ini. Wali kelas V juga mengatakan harusnya guru menggunakan media pembelajaran hanya saja karena sulitnya dalam membuat media tersebut sehingga wali kelas saat mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, dan wali kelas sering kali mengajar dengan menggunakan teori teori di buku saja. Sedangkan hasil penyebaran angket pra studi yang diisi oleh peserta didik kelas V memperoleh hasil bahwa 75% peserta didik menyukai gaya belajar audio visual, 41% peserta didik menyukai gaya belajar visual dan 25% peserta didik menyukai gaya belajar audiotori. Berdasarkan pengisian angket harusnya guru menggunakan media pembelajaran audio visual saat mengajar untuk menarik perhatian peserta didik untuk belajar hanya saja karena tanggung jawab guru yang sangat banyak selain menjadi pengajar menyebabkan guru kekurangan waktu dalam membuat media pembelajaran audio visual dan sulitnya dalam pembuatan media audio visual.

Pernyataan tersebut diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ginting, 2022) yang berjudul *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rantai Makanan Di Kelas V SDN 064020 Sunggul Field School Year 2021/2022* mengatakan bahwa faktor kesulitan peserta didik memahami materi rantai makanan adalah peserta didik tidak menyukai belajar dan menakuti pelajaran IPA, cara penyajian materi kurang menarik karna guru tidak menggunakan media, hanya cenderung menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif saat pembelajaran dan peserta didik tidak mau bertannya ketika belum

mengerti materi yang dipelajari. Pernyataan tersebut juga didukung melalui penelitian yang dilakukan Prasetyo dkk. (2023) yang berjudul *Pengembangan Video Scribe pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojojoto 4 Kota Kediri*. Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa guru hanya menjelaskan teori teorinya saja sehingga saat pembelajaran materi rantai makanan berlangsung, peserta didik cenderung mengobrol dan bermain sendiri dengan peserta didik lainnya sehingga peserta didik mudah lupa mengenai materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik diharapkan selalu minat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kenyataannya yang terjadi yaitu peserta didik mengalami kejenuhan yang berakibat kurang minat dalam pembelajaran IPAS. Masih banyak guru yang belum bisa membuat media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik IPAS yang disajikan. Banyak hal yang menyebabkan guru tidak mampu dalam membuat media pembelajaran mulai dari waktu pengerjaan yang terbatas, biaya yang cukup mahal, kurangnya kemampuan dalam membuatnya dan susahnyanya membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik dan karakteristik materi yang disajikan, hal ini mengakibatkan peserta didik kurang minat dalam pembelajaran sehingga peserta didik sulit memahami materi IPAS karena tidak ada alat bantu penyampaian materi pembelajaran ke peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan temuan awal di lapangan maka yang dapat ditawarkan yaitu dilakukan penelitian media pembelajaran berupa video

pembelajaran. Media pembelajaran video dipilih karena melihat gaya belajar peserta didik yang dominan audio visual dan karakteristik dari mata pelajaran IPAS. Video pembelajaran merupakan salah satu jenis dari media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai isi gambar sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Video pembelajaran merupakan inovasi yang menarik. Di dalam video menggunakan gambar atau animasi dan diikuti dengan suara, hal ini membuat peserta didik tertarik dalam belajar dan kegiatan pembelajaran tidak membuat peserta didik jenuh.

Pentinnya penelitian pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat membantu peserta didik meningkatkan, minat belajar peserta didik, dengan menggunakan video pembelajar sehingga mendorong dan merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan gambar atau animasi di dalam video pembelajar membuat peserta didik tertarik dalam belajar, mudah memahami dan kegiatan pembelajaran tidak membuat peserta didik jenuh. Adanya video pembelajar juga dapat membantu guru dalam memaparkan materi. Selain itu media video pembelajaran menggunakan desain pembelajaran dari pemecahan masalah (*Problem Solving*) yang merupakan strategi pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai bahan untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dalam memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Faktor penggunaan berbasis pemecahan masalah dalam media video pembelajaran karena sesuai dengan karakteri mata pelajaran IPAS dan sesuai dengan salah satu jenis profil pelajar Pancasila yaitu peserta didik dapat bernalar kritis sehingga penggunaan pemecahan masalah dapat membantu peserta didik berlatih berpikir kritis untuk

memecahkan masalah. Manfaat yang di peroleh dari video pembelajaran berbasis pemecahan masalah ini membuat peserta didik terlibatan yang aktif, mengembangkan ketrampilan analitis, peserta didik memiliki kesempatan untuk kreativitas mencari pemecahan masalah terhadap masalah dan membantu peserta didik untuk mempelajari bagaimana cara mentransfer pengetahuan mereka kedalam pemecahan masalah dunia nyata (Annisa, 2022). Ketikan peserta didik mampu memecahkan masalah maka dapat meningkatkan rasa percaya peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPAS sehingga dapat membuat peserta didik untuk minat dalam belajar.

Penerapan video pembelajaran sudah pernah diteliti oleh para peneliti terdahulu dengan menggunakan desain pembelajaran dan materi pembelajaran yang berbeda. Ciri khas penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan dengan desain pembelajaran pemecahan masalah, di dalam video menggunakan pemandu berupa animasi, lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Banjar Bali dan pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterbaharuan yang terletak pada eksplorasi konsep dengan menggunakan pemecahan masalah seta menggunakan binatang sebagai pemandu video pembelajaran. Oleh karena itu, pernyataan di atas maka perlu dikembangkan media pembelajaran, dengan mengangkat judul **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar.**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Masalah-masalah yang ditemukan pada latar belakang sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang minat saat belajar rantai makanan.
2. Materi rantai makanan di buku peserta didik kurang dalam.
3. Peserta didik menakuti pelajaran IPAS
4. Guru hanya menggunakan buku saat mengajar materi rantai makanan.
5. Kurangnya guru mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi.
6. Fokus belajar peserta didik teralihkan
7. Guru lebih sering menjelaskan teori-teorinya saja.
8. Peserta didik sering kali bermain ketika belajar.
9. Media pembelajaran di sekolah masih sedikit.
10. Guru kekurangan waktu dalam membuat media pembelajaran sesuai karakteristik materi dan karakteristik peserta didik
11. Belum tersedianya video pembelajaran berbasis pemecahan masalah sebagai penunjang pembelajaran di sekolah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian yang telah dipaparkan, maka digunakan pembatasan masalah agar penelitian memiliki fokus yang jelas. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: 1. Peserta didik kurang minat dalam pembelajaran rantai makanan, 2. Belum tersedianya video pembelajaran berbasis pemecahan masalah untuk meningkat minat belajar peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas isi video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru terhadap kepraktisan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap kepraktisan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan rancang bangun video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas isi video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru terhadap kepraktisan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar.

4. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap kepraktisan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi solusi dan memberikan kontribusi dalam rangka perkembangan ilmu pengetahuan tentang teori-teori pengembangan video pembelajaran dan teori-teori metode pembelajaran semakin maju dan untuk perkembangan video pembelajaran yang inovatif dan kreatif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS. Penggunaan video pembelajaran dapat menampilkan secara visualisasi materi, memberikan objek yang bergerak, menayangkan suatu hal yang tidak bisa dilihat secara langsung dengan menggunakan video dapat menampilkan berbagai hal, dan memberikan audio sehingga peserta didik tidak hanya melihat namun bisa mendengarkan. Serta untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah materi rantai makanan kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Bagi Kepala Sekolah

Dengan penggunaan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan dalam pembelajaran dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, meningkatkan mutu pembelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan prestasi sekolah dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran mata pelajaran IPAS terkait materi rantai makanan serta menambah ketersediaan berbagai media pembelajaran di sekolah, sehingga dapat dimanfaatkan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Pengembangan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah materi rantai makanan dapat memberikan manfaat kepada peserta didik yaitu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS karena video pembelajaran dibuat menarik dan inovatif dengan menampilkan visualisasi yang mendukung materi, menggunakan audio yang menarik, memudahkan peserta didik memahami materi karena dikemas dengan menggunakan metode pemecahan masalah, melatih peserta didik berpikir kritis dan analitis untuk mencari solusi dan memecahkan masalah.

c. Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan dapat memberikan manfaat kepada guru yaitu menambah wawasan, pengetahuan dan ketrampilan guru dalam menjalankan media pembelajaran berbasis teknologi, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, memudahkan guru dalam menyajikan dan menyiapkan

materi rantai makanan, menarik dan kreatif, dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman tambahan kepada mahasiswa sebagai peneliti dan calon guru tentang pengembangan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan dan menjadi bekal referensi tambahan atau sumber rujukan penelitian dan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk pendidikan lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar yaitu menghasilkan suatu produk tentang video pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan. Media pembelajaran berupa video pembelajaran ini memiliki tujuan sebagai fasilitas pendukung dalam pembelajaran yang dapat memudahkan guru saat menyampaikan pesan materi untuk peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran video pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran ini sebagai berikut.

1. Produk ini media pembelajaran yang berupa video pembelajaran dengan menggunakan format MP4
2. Video pembelajaran menggunakan rasio 16:9
3. Resolusi video pembelajaran menggunakan 1080p

4. Durasi video pembelajaran yaitu 06.24 menit
5. Video pembelajaran menggunakan kualitas audio jernih tanpa *noise*.
6. Latar video pembelajaran menggunakan warna dominan hijau.
7. Di dalam video menggunakan jeni gambar animasi animasi binatang
8. Materi yang akan disajikan yaitu materi rantai makanan
9. video pembelajaran menampilkan sebagai berikut

- a. Scene 1 : menampilkan fenomena masalah

Pada pengembangan media pembelajaran ini disajikan suatu permasalahan nyata mengenai rantai makanan, seperti: dalam dunia ekosistem di persawahan seringkali terdapat banyak tikus yang memakan padi yang telah ditanam petani sehingga petani membuat rancun tikus untuk membunuh para tikus di sawah.

- b. Scene 2 : identifikasi masalah

Pada tahap ini mengidentifikasi permasalahan yang telah disajikan pada scene 1

- c. Scene 3 : pemecahan masalah

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari pemecahan masalah terhadap permasalahan yang tersedia.

- d. Scene 4 : mempresentasikan hasil pemecahan masalah

Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah ditemukannya

- e. Scene 5 : penguatan

Pada tahap ini akan diberikan penguatan dari hasil pemecahan masalah untuk mengetahui apakah hasil pemecahan peserta didik benar atau salah

f. Scene 6 : menyimpulkan

Pada tahap ini peserta didik diminta untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

g. Scene 7 : evaluasi

Pada tahap ini terdapat soal soal yang berkaitan dengan materi, peserta didik diminta untuk mengerjakan di rumah.

10. Video pembelajaran tersedia di aplikasi YouTube

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan temuan awal di yang dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Banjar Bali menunjukkan minat belajar peserta didik yang kurang terhadap pembelajaran IPAS khususnya materi rantai makanan, hal ini disebabkan karena peserta didik saat proses pembelajaran cenderung tidak menghiraukan penjelasan guru mengenai materi yang dijelaskan dan lebih suka bermain dengan teman sebangkunya

Di dalam konteks meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran IPAS, pengembangan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah memiliki beberapa signifikansi sebagai berikut. Pertama, media ini memungkinkan pengajaran yang lebih dinamis dan kreatif dalam penyampaian konsep-konsep IPAS yang sering kali kompleks. Melalui video pembelajaran, konsep-konsep yang sulit dapat dijelaskan dengan cara yang lebih visual, menggunakan contoh atau simulasi, sehingga peserta didik dapat dengan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Kedua, video pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik memahami bagaimana konsep-konsep teoritis

diterapkan dalam situasi dunia nyata. Dengan memperlihatkan konteks masalah yang relevan, peserta didik bisa menghubungkan teori dengan aplikasi di kehidupan sehari-hari, memperkuat pemahaman mereka terhadap topik tersebut. Melalui variasi metode penyampaian informasi, peserta didik dapat lebih terlibat dan terampil dalam memahami bagaimana konsep-konsep IPAS diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga, penggunaan video pembelajaran juga mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dalam IPAS. Ketika peserta didik disajikan dengan situasi masalah dalam bentuk visual atau audio, mereka dihadapkan pada tantangan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam mencari solusi masalah. Melalui situasi tersebut, peserta didik tidak hanya dihadapkan pada penjelasan konsep, tetapi juga diajak untuk merumuskan solusi atas masalah yang disajikan. Proses ini memperkuat keterampilan analitis peserta didik, meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang strategi pemecahan masalah, serta membantu memperluas cara berpikir mereka dalam konteks IPAS. Selain itu, situasi masalah yang disampaikan melalui video pembelajaran dapat memberikan variasi dan tantangan yang menarik, menumbuhkan minat belajar, memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dan membantu mereka mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat, video pembelajaran juga memfasilitasi akses yang lebih mudah terhadap informasi yang berkualitas tinggi. Video, gambar, dan elemen audiovisual lainnya memungkinkan penyampaian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Peserta didik dapat dengan lebih mudah mengeksplorasi konsep-konsep

IPAS, memperdalam pemahaman, dan memperluas wawasan melalui sumber daya yang lebih visual dan menarik. Dengan menggunakan video, audio, gambar, dan elemen visual lainnya, peserta didik dapat terlibat secara multisensori dalam meningkatkan daya serap informasi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas Sekolah Dasar sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali telah mampu menggunakan perangkat *laptop* dan *smartphone*.
 - b. Peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali telah mampu membaca dengan baik.
 - c. Guru di SD Negeri 2 Banjar Bali mampu menggunakan media teknologi.
 - d. Di SD Negeri 2 Banjar Bali memiliki fasilitas perangkat elektronik untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran.
 - e. Media pembelajaran video pembelajaran berbasis pemecahan masalah belum terdapat di SD Negeri 2 Banjar Bali.
 - f. video pembelajaran berbasis pemecahan masalah diyakini dapat membuat peserta didik berminat dalam belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran berupa video pembelajaran hanya dipergunakan untuk peserta didik kelas V.
- b. Produk video pembelajaran disajikan hanya materi mengenai rantai makanan.
- c. Media pembelajaran video pembelajaran hanya bisa digunakan dengan menggunakan perangkat elektronik.
- d. Media pembelajaran video pembelajaran hanya bisa digunakan Ketika jaringan internet lancar.

1.10 Definisi Istilah

Dalam pengembangan pengembangan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar menggunakan beberapa istilah. Definisi istilah dalam pengembangan ini membahas mengenai istilah istilah berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada materi rantai makanan. Adapun dafinisi istilah dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian untuk mengembangkan produk dan validasi suatu produk yang nantinya dapat digunakan oleh orang lain khususnya dalam proses pembelajaran.
2. Media Pembelajaran merupakan alat pengantar informasi guru ke peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

3. Video pembelajaran memiliki aspek utama yaitu berupa video yang mampu membuat peserta didik tertarik dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.
4. Pemecahan masalah merupakan usaha mencari penjelasan dan jawaban dari setiap masalah yang dihadapi. Upaya pemecahan masalah melalui pemilihan dari beberapa alternatif atau opsi yang mendekati kebenaran atau dianggap benar untuk suatu tujuan tertentu.
5. Model pengembangan 4D merupakan salah satu model pengembangan. 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

