

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (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

Pendidikan adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan seseorang untuk menggali dan meningkatkan potensi dirinya seperti keterampilan, tingkah laku, pengetahuan, dan lain-lain yang ditempuh melalui proses belajar sebagai bekal hidup dimasa mendatang (Setyawati dkk, 2022). Pradipta, dkk (2022) menyatakan bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor penting untuk mewujudkan pembangunan di suatu negara dan memiliki peranan membentuk generasi masa depan yang unggul. Upaya mencerdaskan genarasi bangsa yang dapat berguna dimasa mendatang diperlukan kualitas pendidikan yang layak dan unggul. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pemerintah senantiasa selalu melakukan perkembangan pada dunia pendidikan salah satunya melakukan pembaharuan pada kurikulum. Pembaharuan kurikulum pendidikan dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi. Menurut Aliah & Agustiana (2022) menjelaskan bahwa kurikulum berperan menjadi pedoman peldewaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai struktur sehingga dapat

meningkatkan kemampuan siswa baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan. Kurikulum terbaru yang digunakan di dunia pendidikan adalah kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar menjadi salah satu pendekatan yang sedang dikembangkan dimasa sekarang dan sudah diterapkan pada sekolah dasar khususnya kelas IV. Pengembangan kurikulum merdeka belajar pada penerapannya terdapat beberapa karakteristik khusus diantaranya yaitu adalah pembelajaran berbasis proyek yang berguna pada tahap pengembangan kemampuan khususnya *soft skills* dan membentuk karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila sehingga proses pembelajaran diharapkan siswa lebih aktif di kelas.

Selain fokus terhadap penerapan pembelajaran yang mengungjung konsep pembelajaran berbasis proyek, terdapat juga beberapa pembaharuan pada muatan mata pelajarannya. Adanya pergantian kurikulum ini, terdapat penggabungan dua mata pelajaran yang cukup kompleks namun dianggap berkesinambungan yaitu mata pelajaran IPA dan IPS. Pada kurikulum merdeka ini, penggabungan kedua mata pelajaran tersebut disebut dengan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan hal ini menjadi salah satu ciri khas dari kurikulum terbaru. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati serta interaksinya, dan kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini sering kita temui keberadaannya dan terasa begitu dekat dengan kehidupan sehari-hari karena ilmu-ilmu yang termuat pada IPAS berasal dari kehidupan manusia sekaligus dengan interaksinya dengan hal yang ada disekitarnya. Kemdikbud Direktorat Sekolah Dasar mengharapkan agar siswa

mampu mengelola lingkungan alam dan juga sosial secara terpadu dengan dipicu dengan adanya penggabungan muatan IPAS di SD. Hal tersebut disebabkan karena kemampuan siswa berpikir pada pendidikan dasar ada pada tahapan konkret. Sehingga proses pembelajaran IPAS di kelas perlu didukung dengan berbagai media pembelajaran yang sesuai untuk siswa agar dapat secara mudah memahami materi (Dewi & Suniasih, 2023).

Menurut Octavyanti & Wulandari (2021) media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang memiliki kesesuaian dengan komponen pembelajaran agar dapat berfungsi secara maksimal pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk membantu guru saat menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran kepada siswa. Proses pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran tentunya dapat menarik minat siswa untuk fokus mengikuti pembelajaran di kelas. Yudana & Sudatha (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, meningkatkan gairah siswa untuk belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar, meningkatkan kemandirian siswa, dan memberi rangsangan. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran jika menimbulkan rangsangan pada siswa maka media pembelajaran tersebut sudah dirancang dengan baik sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Mulyana dkk, (2023) topik pembelajaran yang luas dan kompleks menyebabkan materi tidak tersampaikan secara maksimal kepada siswa apabila disampaikan hanya dengan metode ceramah saja oleh guru, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Penyampaian materi pembelajaran kepada

siswa dengan menggunakan media video pembelajaran dapat membantu guru serta dapat membantu siswa menangani kesulitan belajar yang dialami saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Utami (2020) kesulitan belajar merupakan suatu kondisi siswa yang ditandai dengan mengalami adanya hambatan-hambatan pada proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar. Jika belajar diartikan sebagai prosesnya, maka hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil pada perubahan yang dilakukan siswa pada proses pembelajaran (Ratnathatmaja & Sujana, 2022).

Mendukung kurikulum merdeka belajar yang mengharapkan pembelajaran siswa dapat memiliki kebebasan untuk berinovasi, kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif untuk mengembangkan potensi pada dirinya. Maka model yang dapat dirancang pada media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS adalah model proyek. Menurut Gilis & Winarta (2019) model proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru sebagai seorang pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri agar mampu memecahkan masalah, melakukan investigasi, merancang serta membuat keputusan. Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilannya menciptakan suatu produk hasil karya sendiri untuk mengatasi masalah yang ada di lingkungan sekitarnya (Saputra & Manuaba, 2021).

Tingkat keberhasilan siswa untuk memahami pembelajaran perlu diukur atau dinilai agar dapat mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi yang diberikan. Suatu penilaian hasil belajar harus berdasarkan kriteria atau patokan

yang telah ditentukan. Menurut Agung (2020) PAP (Penilaian Acuan Patokan) merupakan pedoman nasional dalam pengukuran hasil belajar dan suatu penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik. Berdasarkan PAP penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 90% dengan predikat sangat tinggi siswa dapat dinyatakan lulus (Agung, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 90% dalam penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat sangat tinggi. Siswa memiliki tingkat penguasaan pengetahuan yang baik apabila antusias dan merasa nyaman saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas IV A SD Negeri 22 Dauh Puri yang bernama Ibu Ni Luh Suariningasih, pada tanggal 12 Juli 2023, pukul 09.45 WITA. Beliau mengatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS memperoleh skor rata-rata 70,00 dengan kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kompetensi pengetahuan rendah, sehingga berdasarkan PAP sebagian besar siswa dinyatakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang dilakukannya masih dengan menggunakan metode ceramah, menggunakan buku LKS dan sesekali menampilkan video *YouTube* yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Adanya perubahan kurikulum menimbulkan kendala maupun kesulitan yang dirasakan oleh Ibu Suari. Beliau mengatakan bahwa kendalanya siswa kurang bisa memahami isi buku mata pelajaran IPAS disebabkan oleh berisi materi yang cukup kompleks serta memuat banyak hafalan. Sehingga mata pelajaran yang memiliki hasil belajar siswa yang rendah di kelas IV A SD



Negeri 22 Dauh Puri Denpasar adalah mata pelajaran IPAS. Ketidakmampuan siswa mencapai hasil belajar yang optimal disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu terhambatnya penyampaian materi pembelajaran oleh guru karena kekurangan durasi waktu pembelajaran sehingga guru tidak dapat maksimal pada proses belajar mengajar, penyajian materi guru yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang menguasai materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran seperti menayangkan *PowerPoint* atau video jarang dilakukan. Pada kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS, Ibu Suari biasanya lebih sering menginstruksikan siswa untuk menjawab soal-soal yang ada di buku LKS.

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Suari sebagai guru wali di kelas IV A masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pada beberapa mata pelajaran. Penggunaan metode guru yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kekurangan motivasi belajar untuk menerima informasi terkait materi yang disampaikan oleh guru. Pada proses pembelajaran terlihat seluruh siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan saat mendengarkan penjelasan guru yang kurang menarik. Siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar terlihat masih mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran IPAS. Hal-hal tersebut menyebabkan siswa kehilangan motivasi belajar sehingga berpengaruh juga terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa, membantu guru menyampaikan materi pelajaran serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat memfasilitasi belajar

siswa yaitu video pembelajaran, karena berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV yang lebih menyukai media yang bersifat visual dan audio. Maka dari itu Video pembelajaran dipilih menjadi media yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri. Video pembelajaran memiliki unsur audio, visual, sehingga dapat memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar audio dan visual. Pemilihan media video pembelajaran karena media ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, (5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa (Wisada dkk, 2019).

Pada penelitian ini, untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan pada proses pembelajaran mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya Indonesia, maka hal yang diperlukan guru dan siswa ialah dikembangkannya media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diajukan pada penelitian ini.

- 1) Metode pada kegiatan pembelajaran yang masih monoton karena hanya menggunakan metode ceramah saja.
- 2) Kegiatan pembelajaran yang kurang kreatif oleh guru karena hanya mengajak siswa untuk menjawab soal LKS.

- 3) Siswa cepat merasa bosan dan mengantuk saat kegiatan pembelajaran dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran.
- 4) Saat mengajar guru hanya berpatokan dengan buku.
- 5) Adanya keterbatasan guru membuat media pembelajaran karena kurang menguasai teknologi.
- 6) Siswa yang masih menyesuaikan diri terhadap peralihan dari kurikulum 13 ke kurikulum merdeka.
- 7) Kurangnya variasi dan jumlah media pembelajaran yang tersedia untuk siswa.
- 8) Hasil belajar yang diperoleh siswa kurang memuaskan, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- 9) Belum digunakannya media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- 10) Pembelajaran IPAS masih dianggap membosankan dan tidak menarik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

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



- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 2) Bagaimanakah validitas media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan, konsep, serta teori yang digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran kreatif dan inovatif khususnya pada pembelajaran IPAS.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga memberikan pemahaman konsep materi yang dibahas secara bermakna kepada siswa dan siswa dapat mudah memahami pembelajaran.

#### 2) Bagi Guru

Penggunaan media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

### 3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar refleksi untuk menentukan kebijakan yang tepat terkait mengembangkan kemampuan guru pada pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran di kelas.

### 4) Bagi Penelitian Lainnya

Penelitian ini diharapkan dari hasil pelaksanaan penelitian ini dapat menambah referensi bagi peneliti lain yang terlibat pada pengembangan media video pembelajaran.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini berguna sebagai sarana pendukung pada proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa serta materi yang disampaikan mudah dipahami siswa. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Media video pembelajaran ini menggunakan teknik *storytelling*.
- 3) Media video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint* dan *Capcut*.
- 4) Durasi waktu dari video pembelajaran yang dibuat adalah  $\pm$  10 menit.

- 5) Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui gawai, laptop dan komputer.
- 6) Media video pembelajaran yang dikembangkan ini dipublikasikan melalui *platform Youtube* agar bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran seiring dengan adanya perkembangan teknologi sangat penting dilakukan agar dapat memberikan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran sehingga meningkatkannya hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini mengembangkan suatu media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di SD. Media video pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan materi kekayaan budaya Indonesia yang disampaikan dengan tampilan yang menarik serta memuat contoh gambar yang berkaitan dengan materi yang disampaikan sehingga siswa tidak bosan saat menontonnya dan mampu merangsang kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Selain itu, video pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan model proyek, sehingga siswa secara aktif dapat berkreasi menghasilkan suatu produk yang dapat mengasah kreatifitasnya. Serta media video pembelajaran ini dapat diakses secara *offline* kapan saja dan dimana saja oleh guru dan siswa.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar antara lain sebagai berikut.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Pada proses pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia mampu menumbuhkan minat belajar siswa sehingga selama proses pembelajaran siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat mencapai hasil belajar secara maksimal.
- 2) Penggunaan media video pembelajaran berbasis proyek ini, siswa dapat memahami materi kekayaan budaya Indonesia yang memiliki cakupan pembahasan yang luas dengan mudah.
- 3) Media video pembelajaran berbasis proyek ini dapat digunakan oleh guru saat mengajar di kelas dengan menayangkan video pada proyektor, serta video pembelajaran berbasis proyek ini mudah diakses oleh siswa jika ingin mengulang kembali pelajaran di rumah melalui perangkat yang dimiliki.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pada pengembangan media video pembelajaran pada penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video pembelajaran berbasis proyek ini khusus untuk mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.



- 2) Produk yang dikembangkan yakni media video pembelajaran terbatas hanya pada satu mata pelajaran yaitu IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
- 3) Produk media video pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan tidak dapat berinteraksi secara dua arah.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi Istilah digunakan untuk menjelaskan istilah-istilah yang digunakan agar menghindari kesalahpahaman dan menyamakan penafsiran, maka dari itu adapun istilah-istilah penting yang dijelaskan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji efektifitas dari produk tersebut.
- 2) Media video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media yang digunakan pada proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, konsep, dan materi pembelajaran melalui format video sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Model proyek merupakan model pembelajaran yang pada proses pembelajarannya siswa menjadi pusat sehingga diharapkan siswa dapat menganalisis dan memahami topik-topik yang dibahas secara aktif dan mandiri. Adapun sintaks pada model proyek, yaitu (1) menentukan pertanyaan dasar, (2) membuat desain proyek, (3) menyusun penjadwalan, (4) memonitor kemajuan proyek, (5) penilaian hasil, (6) evaluasi pengalaman.

- 4) Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati serta interaksinya, dan kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan tertentu yang dialami seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat diamati dan diukur.

