

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin meningkat dari waktu ke waktu. Kemajuan IPTEK membuka jalan bagi pengembangan alat-alat yang modern. Perkembangan IPTEK mengakibatkan persaingan dalam berbagai bidang kehidupan karena diperlukannya SDM yang bermutu guna dan mempunyai kapabilitas untuk mengakses suatu informasi di zaman modern seperti sekarang (Mulyani & Haliza, 2021).

Sejumlah industri termasuk pendidikan, telah mengalami kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Tentu saja, proses pembelajaran apa pun dapat diselesaikan dengan mudah. Karena keinginan akan pengetahuan, pendidikan memainkan peran penting. Permendikbud No. 65 Tahun 2013 menegaskan bahwa semua pendidik mempunyai tanggung jawab untuk menggunakan berbagai bentuk komunikasi dan teknologi elektronik dengan cara yang relevan dengan kebutuhan siswanya dan konteks di mana mereka belajar (Sari, 2023). Perkembangan IPTEK tentunya mempunyai implikasi terbesar pada aktivitas masyarakat. Pada sektor pendidikan tentunya terdapat perubahan yaitu perubahan era konvensional ke ruang digital informasi sehingga menjadi sebuah tantangan baru bagi semua profesi salah satunya yaitu guru, seiring dengan perkembangan IPTEK maka kurangnya

kemampuan dalam menguasai teknologi (Saerang, 2023). Semenjak berkembangnya IPTEK terutama dalam bidang pendidikan, maka diharapkan seorang guru tentunya harus bisa mengelola teknologi dan informasi yang lebih bermanfaat serta dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik (Fadilah, 2023).

Pendidikan merupakan bagian penting dan tidak terpisahkan dalam kehidupan seseorang yang menentukan kemajuan suatu negara. Secara garis besar, pendidikan adalah cara hidup yang membantu membentuk setiap orang menjadi seseorang yang dapat berkembang dan maju. Menurut Pendidikan Nasional Indonesia, yang diatur dalam UU No. 23 tahun 2003, tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan orang-orang yang beriman dan mengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan ketaqwaan yang tak tergoyahkan, yang juga memiliki kebajikan, kesehatan yang baik, kekayaan pengetahuan, kemampuan untuk memahami secara kritis dan kreatif, dan yang cukup tua untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif dan bertanggung jawab (Sujana, 2019).

Tujuan utama pendidikan sekolah dasar adalah untuk meletakkan dasar pembelajaran seumur hidup dengan membentuk sikap dan kapasitas siswa serta membekali mereka dengan informasi dan keterampilan dasar yang mereka perlukan untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat (Masri et al., 2023). Definisi tradisional tentang pendidikan telah diperluas untuk mencakup lebih dari sekedar menyebarkan pengetahuan dan mengasah kemampuan; hal ini kini mencakup membantu masyarakat mengenali persyaratan dan kekuatan unik mereka sendiri agar dapat menjalani kehidupan yang memuaskan di semua aspek masyarakat (Rahmat, 2019). Tujuan pendidikan yang ingin dicapai yaitu tentunya guna

menciptakan lulusan yang mempunyai karakter yang baik dalam dirinya.

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut guru dan peserta didik menjadi ahli di bidang teknologinya masing-masing. Sebagai tempat pembelajaran, sekolah diharapkan menumbuhkan “4C” yaitu kreativitas (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking* dan *problem solving*), komunikasi (*communication*), dan kerja sama tim (*collaboration*) (Tamin et al., 2022). Pembelajaran abad ke-21 penerapan kelincihan belajar serta inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Angga & Iskandar (2022), adapun kondisi pendidikan pada saat ini telah dihadapkan dalam berbagai tantangan salah satunya yaitu bagaimana menyiapkan para pendidik agar mampu untuk menguasai perkembangan teknologi dan tuntutan kebutuhan pada abad ke-21 sekarang ini. Komunikasi dan teknologi informasi merupakan alat yang berperan penting untuk menuju serta memperluas ke akses pendidikan yang berkualitas (Wuisan & Mariyanti, 2023).

Pentingnya teknologi diterapkan dalam pembelajaran, seperti guru sudah bisa memakai teknologi seperti media pembelajaran berdasarkan teknologi. Dengan adanya teknologi, maka ilmu pengetahuan dapat diakses tanpa adanya terhalang waktu dan jarak (Effendi & Wahidy, 2019). Penggunaan teknologi menjadi hal yang harus dipahami oleh pendidik untuk menunjang proses pembelajaran terutama dalam menggunakan media. Keterampilan guru pada pembelajaran abad ke-21 hal ini diperlukan untuk pengembangan kompetensi, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang didukung atau didasarkan pada berbagai terobosan teknologi informasi (Kartimi et al., 2019).

Tantangan abad ke-21 tersebut tentunya menjadi tantangan bagi seorang

pendidik untuk menguasai teknologi dalam pendidikan. Mengenai pembelajaran pada abad ke-21, hal tersebut sudah dilakukannya upaya untuk mengatasi berbagai tuntutan bagi guru. Tetapi, upaya yang dilakukan masih belum optimal untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan. Beberapa upaya sudah dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk guru dapat memperoleh manfaat besar dari pelatihan, proyek kelompok, studi mandiri, dan tutorial online untuk meningkatkan literasi dan kemahiran digital mereka. Yang perlu diingat oleh guru adalah bagaimana memanfaatkan berbagai informasi yang diperoleh secara tepat dan bertanggung jawab. Selain mahir menggunakan sumber daya yang ada, pendidik juga harus memiliki pengetahuan untuk menciptakan sumber daya baru dan mengasah keahliannya jika sumber daya tertentu tidak tersedia (Mulyono & Ampo, 2021). Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukannya peningkatan kompetensi dan kreativitas guru dalam mengajar. Meskipun sudah dilakukan berbagai upaya, tetapi masih banyak guru yang rentan terhadap perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan (Viana, 2020).

Kurangnya minat belajar yang menghalangi siswa untuk berusaha mengarahkan kemampuannya pada umumnya disebabkan oleh rendahnya prestasi siswa, bukan karena kurangnya bakat (Rahman, 2021). Memiliki keinginan untuk belajar sangat penting bagi siswa selama pembelajaran berkelanjutan. Jika siswa tidak tertarik untuk belajar, mereka tidak akan berusaha sebaik mungkin di kelas dan hasilnya akan di bawah standar. Faktanya, belum ada peningkatan hasil belajar akibat proses pembelajaran berkelanjutan. Salah satu contohnya adalah sains di sekolah dasar belum mencapai potensi maksimalnya. Sekalipun guru menjelaskan materi pelajaran, siswa masih belum memahaminya sehingga menyebabkan hasil

belajar IPA menjadi buruk (Kristiana & Radia, 2021). Dalam pembelajaran berlangsung cenderung masih digunakan metode konvensional atau metode ceramah yang mana pembelajaran masih berpusat kepada guru. Menurut Oktaviani (2019), Upaya yang dilakukan dalam pembelajaran mempunyai hasil nyata yang dapat diukur melalui ujian standar yang mengungkapkan seberapa besar kemajuan dan minat yang ditunjukkan siswa. Tingkat motivasi pembelajaran siswa memiliki implikasi yang cukup besar kepada kualitas hasil belajarnya.

Mengenai kebijakan baru yaitu kebijakan kurikulum merdeka, IPAS yakni mata pelajaran keilmuan yang disusun dengan menyatukan konsep sains dan sosial yang diajarkan di sekolah dasar (Khaerul & Hamna, 2023). IPAS mempunyai dua unsur (sains dan sosial) ilmu yang mempelajari interaksi antara semua bentuk kehidupan di kosmos, termasuk unsur-unsur yang hidup dan tidak hidup, dan antara alam dan manusia, baik secara individu maupun kolektif. Dalam pembelajaran IPAS yaitu dalam bidang IPA siswa difokuskan pada beberapa penyederhanaan materi IPA yang diharapkan siswa mampu memahami lingkungan sekitar (Rani & Mujiyanto, 2023). Penelitian dalam komunitas ilmiah mengikuti prosedur yang telah ditentukan yang dikenal dengan metode ilmiah. Pendidikan sains di sekolah dasar tidak diragukan lagi mengutamakan kegiatan pembelajaran langsung yang mendorong tumbuhnya pola pikir ilmiah dan kemampuan proses (Winangsih, 2023). Sikap ilmiah dalam IPA yakni pengembangan sikap yang harus dimiliki siswa karena penguasaan ilmiah tidak hanya terdapat dalam penguasaan konsep, fakta, hukum dan prinsip IPA tetapi juga mencakup dalam melakukan proses IPA dan keyakinan ilmiah siswa (Kumala, 2023). Memasukkan pelajaran IPA ke dalam kurikulum sekolah dasar adalah hal yang mudah. Bidang ini bertujuan untuk

menarik minat siswa dan menumbuhkan kapasitas mereka untuk mengembangkan pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi dengan cara yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Anggraini et al., 2023). Dalam pembelajaran IPA ini nantinya siswa diharapkan agar bisa bertindak ilmiah saat memberikan solusi suatu masalah yang dihadapi nantinya (Taher et al., 2023).

Proses pembelajaran selama ini seringkali belum menggunakan pembelajaran yang menerapkan analisis dan pemecahan masalah (Tyas, 2021). Model pembelajaran seperti PBL dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan ilmiah. Kemampuan menilai dan memecahkan masalah ditingkatkan dengan paradigma pembelajaran yang mencakup model PBL (Munawaroh & Sholikhah, 2022). Model pembelajaran PBL merupakan metode pembelajaran yang di dalam konteks pembelajaran menggunakan suatu masalah sehingga siswa akan mampu untuk menganalisis dan memecahkan suatu masalah untuk memperoleh pengetahuan (Rohiat et al., 2022). Menurut Sari (2021), seiring kemajuan mereka melalui pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah, siswa akan mengembangkan keterampilan dalam meneliti, mengevaluasi, dan memecahkan tantangan yang ditimbulkan oleh guru mereka. Tujuan penerapan PBL adalah untuk mendorong keterlibatan siswa, bisa memecahkan masalah dan juga bisa memahami konsep yang baik dalam pembelajaran (Putri & Gumay, 2021).

Dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi modern, pendidik memiliki lebih banyak media untuk dipilih saat menyajikan konten kursus. Kegiatan belajar diyakini dapat ditingkatkan dengan penggunaan media. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sangatlah penting. Guru sering memakai media pembelajaran ini guna mendukung siswa lebih memahami konsep-konsep

kompleks dengan menghilangkan beberapa hambatan dalam pembelajaran langsung mereka. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi penyampaian pesan yang dimaksudkan dari penciptanya kepada khalayak yang dituju agar dapat menarik minat mereka, menumbuhkan pemikiran kritis, dan pada akhirnya mengarah pada perolehan pengetahuan baru (Wulandari et al., 2023).

Menggunakan media, siswa pasti akan dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang relevan dengan pembelajaran, memungkinkan mereka untuk tidak hanya bergantung pada guru sebagai salah satu sumber belajar (Zahwa & Syafi 2022). Media seperti video pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pendidikan sains di sekolah dasar. Demikian pula, siswa dan media diyakini akan membentuk interaksi interaktif ketika menggunakan media dalam sains dan pendidikan sains yang akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Nanik & Asmara, 2023). Menurut pendapat dari Gunawan (2020), dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar tentunya tidak bisa dihilangkan dari bahan ajar seperti buku dan penjelasan lisan karena konten tertentu terlalu rumit untuk format tersebut. Media untuk pembelajaran mempunyai kegunaan yang beragam, namun tiga yang terpenting antara lain mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar kognitif. Tujuan penggunaan media video pembelajaran interaktif di dalam kelas adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

Sesuai hasil wawancara di SD Negeri 4 Suwug pada hari jumat, 14 Agustus 2023 dengan guru wali kelas IV yaitu Bapak Kadek Masya Yadnya, S.Pd. disampaikan bahwa pada aktivitas pembelajaran berlangsung media yang digunakan masih kurang memadai. Media yang dipakai dalam proses pembelajaran

seringkali hanya diunduh melalui *YouTube* yang sering dijadikan sebagai alternatif guru dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran belum optimal. Namun, video yang diunduh dari *YouTube* seringkali isi materi dalam video tersebut kurang memperdalam informasi materi terutama pada muatan IPAS mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Selain itu dukungan belajar siswa juga masih kurang dalam pembelajaran dan tidak sepenuhnya mengerti materi dalam pembelajaran salah satunya mengenai pembelajaran IPAS dalam bidang sainsnya.

Sesuai hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Suwug bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung seringkali hanya disampaikan dengan metode ceramah, maka siswa hanya memahami materi dengan sekilas saja. Siswa biasanya lebih suka belajar dengan menggunakan media. Gaya belajar masing-masing siswa berbeda, ada orang yang lebih suka belajar dengan pendekatan auditori, sementara ada orang lain yang lebih suka pendekatan visual. Selain itu dalam pembelajaran belum diberikan pembelajaran yang menerapkan analisis dan kemampuan memecahkan masalah. Pada aktivitas pembelajaran memakai teknik ceramah dan materi hanya bersumber dari buku pegangan siswa saja jadi siswa sering jenuh saat pembelajaran dan kurangnya motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Hal ini tentunya berimplikasi dalam nilai siswa yang rendah. Ketika pembahasan materi sudah berakhir maka siswa menjadi lupa dengan materi yang sudah dibahas.

Tabel 1.1  
Data Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas 4 SD Negeri 4 Suwug

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas ( $\geq 70$ )		Tidak Tuntas ( $\leq 70$ )	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase

IV	17 Orang	6 Siswa	35,29 %	11 Siswa	64,71 %
----	----------	---------	---------	----------	---------

Berdasarkan tabel tersebut, sebagian besar hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 4 Suwug yakni siswa yang mendapatkan nilai tuntas  $\geq 70$  pada kelas IV hanya 35,29% dan yang mendapatkan value tidak tuntas  $\leq 70$  mencapai 64,71% dalam mata pelajaran IPAS yaitu pada pokok bahasan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga hasil belajar siswa masih dikatakan rendah. Perlu adanya media yang memfasilitasi pembelajaran untuk mendukung hal tersebut. Namun, banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi sepenuhnya. Di luar itu, teknik ceramah masih menjadi pendekatan dominan dalam pembelajaran terapan dan belum diberikan pembelajaran yang menerapkan analisis dan pemecahan masalah. Hal ini tentunya dapat menjadikan motivasi belajar siswa kurang karena suasana belajar di kelas belum optimal jadi tujuan pembelajaran tidak akan tercapai yang nantinya mengimplikasi hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan saat ini adalah media pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan teknologi sekarang ini yang tentunya dapat menyajikan materi dengan menarik, menjadikan pembelajaran berarti dan menggabungkan tipe pembelajaran yang dapat menjadikan siswa mampu untuk memiliki keterampilan menganalisis serta memecahkan masalah. Dengan demikian motivasi siswa tentunya akan meningkat saat aktivitas pembelajaran, dan tujuan pembelajaran terwujud dengan kemampuan terbaik kita, yang akan menghasilkan terbaik bagi siswa kita.

Tujuan pengembangan media video pembelajaran interaktif adalah untuk menjadikan pembelajaran yang berbasis teknologi. Untuk memfasilitasi pertukaran siswa, guru dan pengembangan hubungan pembelajaran yang saling

menguntungkan, video interaktif menggunakan presentasi audiovisual dengan visual dan suara yang jelas dan mudah dipahami (Kasturi et al., 2022). Dengan bantuan media video pembelajaran interaktif ini, siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri sekaligus memahami topik dengan lebih baik dan mengatasi hambatan terkait waktu, ruang, dan daya indera (Manurung, 2021). Penggunaan media video interaktif semacam ini untuk tujuan pendidikan tidak diragukan lagi dapat menginspirasi dan melibatkan siswa lebih dalam dalam studinya (Wicaksana & Rachman, 2019). Menurut Wulandari et al. (2022), media pembelajaran ini cocok diterapkan pada pembelajaran saat ini karena di zaman sekarang siswa cenderung tertarik pada hasil teknologi penggabungan audio dan visual yang dikemas dalam bentuk video dan sebagainya.

Penelitian yang sudah dilaksanakan menurut Rahmawati & Khaeruddin, (2021) Selain membuat materi lebih mudah diakses dengan memasukkan berbagai ilustrasi visual dan auditori, media ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggabungkan berbagai jenis gambar, animasi, dan suara. Media pembelajaran interaktif yang diinginkan bisa mendukung peningkatan pemahaman konsep-konsep ilmiah siswa sekolah dasar. Penelitian menurut Metayanti et al. (2022), menunjukkan bahwa materi pembelajaran interaktif ini telah melalui beberapa putaran pengujian dan peningkatan produk. Penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif diawali dengan uji coba produk kepada ahli konten, desain, dan media pembelajaran. Dilanjutkan dengan uji coba perorangan dan kelompok kecil, dan akhirnya produk berkualitas tinggi yang layak digunakan saat aktivitas pembelajaran.

Sesuai permasalahan yang diutarakan di atas dan sesuai dengan kebutuhan

guru dan siswa bahwa pencapaian tujuan mata pelajaran IPAS terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) agar tercapai dengan maksimal untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik dan pembelajaran menjadi lebih bermakna media pembelajaran diperlukan. Dengan demikian, peneliti perlu mengkaji lebih lanjut melalui penelitian berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai uraian latar belakang, jadi peneliti bisa mengidentifikasi persoalan yakni.

- 1.2.1 Belum pernah adanya penggunaan media berupa video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang dipakai seringkali hanya menggunakan video yang diambil dari *YouTube* sehingga tidak sesuai dengan isi materi serta konsep yang akan dibelajarkan.
- 1.2.3 Siswa kurang bersemangat dan bosan saat belajar.
- 1.2.4 Masih rendahnya hasil belajar siswa pada kegiatan proses pembelajaran khususnya pada muatan IPAS.
- 1.2.5 Pemanfaatan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif belum optimal.
- 1.2.6 Proses pembelajaran di kelas belum diberikan pembelajaran berbasis masalah cenderung hanya menggunakan metode konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah.
- 1.2.7 Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif *Problem*

*Based Learning?*

- 1.2.8 Bagaimana keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning*?
- 1.2.9 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
- 1.2.10 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
- 1.2.11 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara simultan?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Sesuai identifikasi masalah di atas jika perlu dilakukan pembatasan persoalan agar pengkajian yang adanya pada persoalan dari identifikasi masalah tersebut dapat memberikan fokus persoalan yang akan diteliti. Maka, persoalan yang ditelaah pada penelitian ini karena keterbatasan kemampuan, waktu, tenaga dan biaya yang dipunyai oleh penulis dari sebelas masalah yang diidentifikasi hanya dapat diteliti sebanyak lima masalah yaitu 1) Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif PBL? 2) Bagaimana keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning*? 3) Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif PBL untuk meningkatkan motivasi belajar siswa? 4) Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa? dan 5) Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif PBL untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara simultan?

#### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang dan pembatasan masalah yang sudah diutarakan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.5 Bagaimana efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar secara simultan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- 1.5.2 Untuk mengetahui keberterimaan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.5.5 Untuk mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar secara simultan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil pengembangan media video pembelajaran interaktif ini dapat bermanfaat yaitu dapat memberikan hasanah ilmu pengetahuan tentang media video pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta dapat membantu memahami materi khususnya dalam pengembangan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning*.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Siswa**

Hasil pengembangan media video pembelajaran interaktif ini bisa

memotivasi siswa pada pemahaman dan dapat melatih kemampuan siswa guna pemahaman materi yang diajarkan mendapatkan hasil belajar yang baik.

## 2) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran interaktif ini bisa mendukung guru saat penyampaian materi pemahaman agar lebih menarik memudahkan untuk memahami materi dalam proses pembelajaran khususnya untuk pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

## 3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bisa menghasilkan suatu informasi dan menjadi referensi untuk penulis lain guna penambahan ilmu dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif serta sesuai dengan kebutuhannya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pada pengembangan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* ini yaitu.

- 1.7.1 Produk ini berupa media video pembelajaran interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.7.2 Materi pada media video pembelajaran interaktif ini adalah muatan pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
- 1.7.3 Media video pembelajaran interaktif ini dirancang agar menjadi media yang menarik, menyenangkan, yang akan berisikan teks, gambar bergerak, narasi suara, dan kuis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sesuai dengan pembelajaran.
- 1.7.4 Proses dalam pembuatan media ini dirancang dengan membuat desain dengan *PowerPoint* kemudian diubah menjadi format video menggunakan

aplikasi *Canva* dan berisi suara. Selain itu media ini dibuat dengan berbantuan aplikasi *Lumi Education* sehingga terdapat fitur interaktif.

1.7.5 Produk ini disajikan dalam bentuk format MP4 serta bisa diakses melalui link.

1.7.6 Media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* yang dirancang akan membantu memahami materi dan mampu menganalisis serta memecahkan masalah dalam pembelajaran.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* ini dilaksanakan dengan menganalisa keperluan dalam pembelajaran terlebih dahulu. Sesuai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, pelaksanaan pembelajaran masih belum optimal dikarenakan pembelajaran berlangsung masih cenderung memakai metode konvensional yaitu dalam metode ceramah, yang membuat minat siswa tetap rendah dan membuat proses belajar menjadi kurang aktif. Selain itu, banyak guru menggunakan video *YouTube* untuk menampilkan konten yang tidak berhubungan dengan materi yang mereka ajarkan di kelas. Dengan demikian, prestasi siswa dalam mata pelajaran tersebut akan menurun.

Kegiatan pembelajaran yang menarik dan relevan diharapkan menjadi bagian dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membutuhkan metode yang menarik dan tidak monoton. Salah satunya yaitu menggunakan media video pembelajaran interaktif untuk penyampaian materi pelajaran. Pengembangan media video pembelajaran ini tentunya bisa menjadi perantara pada aktivitas belajar. Media video pembelajaran interaktif tentunya dapat membantu mengkomunikasikan konsep-konsep yang kompleks, memvisualisasikan informasi,

dan meningkatkan keterlibatan siswa. Maka dari itu, pentingnya pengembangan media video pembelajaran interaktif ini dalam pembelajaran IPAS yaitu pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya agar bisa mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui sarana berupa media video pembelajaran interaktif, maka akan lebih mudah untuk mengingat dan memahami pelajaran serta video bisa berulang kali mengamatinya sampai memahami materi. Selain itu siswa juga berperan aktif dan mampu menganalisis serta memecahkan masalah dalam pembelajaran.

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

Pengembangan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning* ini sesuai pada asumsi dan keterbatasan pengembangan yakni.

#### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media video pembelajaran interaktif ini tentunya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran agar memperoleh hasil yang sesuai.
- 2) Memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dengan berulang-ulang.
- 3) Media ini bisa mendukung guru saat pemaparan materi yang dibelajarkan kepada siswa terutama pada mata Pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.
- 4) Guru dapat memakai dan mengoperasikan media video pembelajaran interaktif *Problem Based Learning*.
- 5) Tersedianya sarana dan prasarana di sekolah yang mendorong pembelajaran

digital seperti *ChromeBook*, *LCD Proyektor*, *Speaker* dan *Wifi*.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk dalam pengembangan ini berupa media video pembelajaran interaktif PBL yang hanya dapat digunakan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Pengembangan media video pembelajaran interaktif ini dikhususkan pada muatan IPAS yaitu materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
- 3) Dalam pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah produk media video pembelajaran interaktif yang terbatas yaitu sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran sehingga hanya dapat digunakan bagi siswa Sekolah Dasar.
- 4) Media yang dikembangkan memerlukan koneksi internet yang cukup stabil dan hanya dapat diakses ketika online saja.

### 1.10 Definisi Istilah

Sejumlah definisi diperlukan guna menjelaskan hal-hal berikut agar tidak menimbulkan kebingungan atau kesalahpahaman tentang konsep-konsep yang dipelajari dalam penelitian ini.

- 1.10.1 Media video pembelajaran interaktif PBL adalah media yang menggabungkan elemen video dengan elemen interaktif untuk tujuan pendidikan. Pembelajaran PBL digunakan dalam video ini, Hal ini membuat siswa berpikir kritis dan memecahkan tantangan saat mereka belajar. Dalam media ini, video digunakan sebagai media guna penyampaian informasi dan konsep pembelajaran dengan cara yang lebih

visual dan menarik.

- 1.10.2 Motivasi belajar adalah inspirasi yang berasal baik dari dalam maupun dari luar peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang menimbulkan perubahan perilaku guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 1.10.3 Hasil belajar mewakili apa yang telah dipelajari siswa sebagai konsekuensi mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah produk yang diambil siswa dari pengalaman pendidikan. Kemampuan yang dimiliki tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
- 1.10.4 IPAS yakni sebagai bagian dari kurikulum sekolah dasar yang diajarkan secara mandiri. Pendidikan di bidang sains dan ilmu sosial tidak hanya mencakup studi tentang fenomena fisik dan biologis tetapi juga budaya manusia, sejarah, geografi, dan kemajuan teknologi.
- 1.10.5 Materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada muatan IPAS kelas IV SD. IPAS memuat pembelajaran mengenai sains dan sosial. Sains atau IPA yakni salah satu ilmu yang memahami tentang peristiwa-peristiwa atau gejala alam semesta yang terjadi. Bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya adalah materi yang terdapat pada muatan IPA. Setiap organisme yang mempunyai inti sel yang mengandung klorofil, bersama dengan batang, daun, akar, biji, bunga, atau buah (tanaman tomat atau bunga).