

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini memberikan kemudahan untuk mencari dan mendapatkan informasi di manapun dengan adanya jaringan internet. Untuk menghadapi perkembangan zaman, dalam bidang pendidikan adanya literasi digital dapat meningkatkan sumber daya manusia di bidang pendidikan sebagai pendukung dan penyongsong dalam dunia pendidikan. Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi dan informasi dengan perangkat berbasis digital dalam berbagai hal. Adanya internet membantu dan memudahkan pembelajaran di ruang kelas dan kegiatan administrasi sekolah. Adanya internet sangat bermanfaat bagi para guru sebagai penyedia informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai penyedia informasi, namun juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Literasi digital dapat diakses melalui berbagai media digital yang ada di sekitar kita, seperti ponsel, komputer, laptop, dan lainnya. Dengan adanya literasi digital dapat membantu siswa belajar lebih banyak hal yang belum mereka ketahui dan memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta memberikan guru peluang untuk menjadi lebih produktif dalam membuat media ajar digital untuk digunakan dalam konteks pembelajaran (Tuna, 2021). Dalam dunia pendidikan sebagai peserta didik bersiap untuk menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi dengan menyiapkan persaingan dunia yang lebih maju dengan menguasai

kecakapan di bidang teknologi (Cholilah dkk., 2023). Tidak hanya pengetahuan saja yang berperan melainkan pentingnya keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian peserta didik harus memiliki kecakapan-kecapakan pada pembelajaran abad 21 ini.

Umumnya lembaga pendidikan berperan penting dalam mengembangkan pendidikannya, yaitu salah satunya pada lembaga pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD). Dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang optimal diperlukannya suatu perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal secara efisien dan terstruktur (Aziz dkk., 2023). Perangkat pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik adalah berupa media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu perantara untuk membantu menyampaikan pesan seperti materi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan lebih dapat dipahami oleh siswa (Wulandari dkk., 2023). Implementasi kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu membuat sebuah perangkat pembelajaran berupa media yang semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran, seperti media audio, media cetak, media audio visual, hingga media pembelajaran yang interaktif. Terdapat berbagai kelebihan media pembelajaran interaktif dimana guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan media berkualitas untuk siswanya (Aziz dkk., 2023). Penggunaan media pembelajaran guna peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran dan antusias selama terjadinya proses

pembelajaran sehingga memperoleh pencapaian hasil belajar yang maksimal (Novita dkk., 2019). Tak hanya hasil belajar yang maksimal, dalam pemilihan media juga memerlukan kriteria tertentu sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang ideal sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung. Era digital ini, dengan memanfaatkan teknologi maka dalam pembelajaran mampu menggunakan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang modern saat ini. Dengan adanya teknologi dapat mengembangkan kreativitas untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang ideal sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Hasan dkk., 2021).

Untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam memahami pembelajaran dapat dilakukan dengan suatu penilaian atau pengukuran hasil belajar berdasarkan pedoman nasional PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP merupakan suatu penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik untuk mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan PAP, peserta didik dinyatakan lulus apabila memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 90% dengan predikat sangat tinggi (Agung, 2020). Berdasarkan hal tersebut, maka peserta didik diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan informasi dari hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 3 Peguyangan pada hari Jumat, 9 Juni 2023 pukul 10.00 WITA bersama guru wali kelas IV A atas nama Ketut Lina Sri Utami S.Pd., M.Pd., terkait permasalahan dalam proses pembelajaran ditemukan fakta bahwa terdapat kesulitan ketika

menjelaskan materi pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia yang cakupan materinya luas namun sulit dijangkau. Selain itu, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, karena pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru, dan buku siswa. Keterbatasan guru dalam menjelaskan materi kekayaan budaya Indonesia juga menyebabkan siswa sulit memahami materi pembelajaran secara optimal. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, yakni dari 25 orang siswa hanya terdapat 20% atau 5 orang siswa yang dinyatakan lulus dengan memperoleh skor rata-rata 93,00 pada kategori sangat baik, sedangkan 80% atau 20 orang siswa lainnya dinyatakan belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 70,00 pada 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.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas IV, hal tersebut dipicu oleh suasana belajar yang kurang kondusif ditunjukkan dengan fokus siswa yang mudah teralihkan serta tidak memperhatikan guru, hal ini dipengaruhi oleh faktor siswa sekolah siang sehingga suasana belajar menjadi kurang bersemangat, beberapa siswa ada yang mengantuk, bercanda sehingga mengganggu konsentrasi siswa saat belajar. Hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada 25 siswa kelas IV menunjukkan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi, salah satu teknologi yang diakses melalui *handphone* yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Maka dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan solusi dari kesulitan tersebut, yaitu perlunya membangun semangat belajar siswa dengan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 saat ini yang mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Tentunya media pembelajaran yang dimanfaatkan harus sesuai dengan kebutuhan siswa saat belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Media berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk proses pembelajaran tersebut ialah media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Video pembelajaran adalah salah satu media berorientasi pada teknologi yang dapat diakses melalui hp, laptop, komputer serta guru dapat menayangkannya dengan menggunakan proyektor. Video dengan konten yang menarik dapat membantu memberikan informasi kepada siswa dengan menyampaikan gambaran terkait materi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adanya media video pembelajaran interaktif guna membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar, memotivasi, dan mendapatkan ilmu secara nyata mengenai apa yang akan dipelajarinya, karena dengan melihat gambaran secara nyata siswa akan memahami yang dipelajarinya dan melatih diri secara mandiri dalam prosesnya belajar (Sudarma, 2019). Video pembelajaran interaktif dapat mengajak siswa berpartisipasi aktif didalamnya saat mengamati video tersebut. Sehingga media video pembelajaran interaktif mampu menjadi daya tarik siswa dalam meningkatkan pemahamannya. Tentunya dalam penggunaan media video pembelajaran wajib menggunakan model pembelajaran yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada muatan Materi IPAS, yakni model

pembelajaran berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPA materi kekayaan budaya Indonesia.

Pada pembelajaran muatan materi IPAS di Kelas IV sekolah dasar mengenai materi kekayaan budaya Indonesia, pembelajaran dengan menggunakan *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* ini sangat tepat digunakan saat proses pembelajaran karena *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pendekatan auditori dan intelektual untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* sangat memengaruhi minat belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan membuat mereka lebih mudah mengingat apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. Maka dengan adanya video pembelajaran interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* sehingga meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kekayaan budaya Indonesia, membangkitkan motivasi belajar siswa serta dapat menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang inovatif pada saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka secara umum dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- (1) Kurangnya ketersediaan media yang memanfaatkan teknologi yang mampu menunjang proses pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia.
- (2) Belum tersedianya media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif khususnya materi kekayaan budaya Indonesia yang mampu meningkatkan pemahaman siswa.
- (3) Proses pembelajaran cenderung berfokus pada pemberian materi hanya bersumber dari buku.
- (4) Pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia yang luas namun sulit dijangkau.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah telah dipaparkan tersebut, perlu adanya pembatasan masalah agar proses pemecahan masalah menjadi lebih optimal. Sehingga penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV pembelajaran mampu menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS siswa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di paparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.
- (2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Melalui hasil penelitian, maka adapun manfaat pengembangan media video pembelajaran interaktif pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini berguna dalam perkembangan teori pendidikan terutama pengembangan media pembelajaran ataupun pembelajaran yang relevan, khususnya pengembangan video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini, sebagai berikut.

(1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk membantu siswa meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dalam muatan materi IPAS. Pengembangan media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan meningkatkan kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi. Dengan menggunakan media video pembelajaran disajikan lebih menarik sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan termotivasi.

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi serta menambah wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam muatan IPAS serta memberikan pengetahuan yang baru bagi guru agar terciptanya pembelajaran yang aktif dengan cara meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

(3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini menjadi pertimbangan dalam merencanakan proses pembelajaran yang inovatif dan efisien untuk mencapai keberhasilan pembelajaran siswa. Selain itu dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan prestasi sekolah, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran muatan pelajaran IPAS terkait kekayaan budaya Indonesia, meningkatkan ketersediaan berbagai media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan secara berkala dalam kegiatan pembelajaran.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi melakukan penelitian sehingga menambah wawasan untuk menciptakan suatu produk berupa media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran berbentuk media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Media video pembelajaran ini dapat

memudahkan guru untuk mengatasi kesulitan siswa yang kurang memahami materi pembelajaran dan menambah semangat pada siswa. Dengan adanya video pembelajaran siswa akan merasa lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran berbasis *AIR*, sebagai berikut.

- (1) Produk ini berupa media pembelajaran berbentuk video khususnya pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.
- (2) Produk ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint* serta aplikasi penunjang dengan menggunakan *canva* dan *edpuzzle*. Hasil pengembangannya dapat membantu siswa memahami materi serta dapat menggunakannya secara mandiri.
- (3) Media video pembelajaran interaktif muatan IPAS ini terdapat kegiatan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.
- (4) Video pembelajaran interaktif ini dapat diakses siswa dengan menggunakan link yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.
- (5) Video Pembelajaran interaktif ini menyajikan yang didalamnya terdapat animasi, gambar, suara, backsound, interaktif, dan soal mengenai materi kekayaan budaya Indoneisa dalam bentuk teks yang dikemas dengan menarik dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.
- (6) Pembuatan media video pembelajaran interaktif diawali dengan pembukaan atau *opening* yang berisikan judul materi pembelajaran yang akan dibahas,

kemudian menambahkan animasi untuk dirancang sesuai dengan materi pembelajaran, selain itu disisipkan ilustrasi dengan teks dan terdapat juga gambar dan foto yang berisikan backsound audio dan dubbing suara.

- (7) Media video pembelajaran ini dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor oleh guru secara bersama sama siswa dapat mengamatinya, namun dapat juga mengamati dan menyimak secara mandiri oleh siswa melalui laptop, HP, atau komputer.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV merupakan salah satu cara dalam memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa. Berdasarkan keadaan dilapangan bahwa pemahaman yang didapatkan oleh siswa kurang optimal, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran yang berlangsung beberapa siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaranm. Pengembangan video pembelajaran sebagai perantara sehingga peserta didik dapat belajar mandiri untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik untuk dapat belajar. Selain itu video pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas dengan menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada pengembangan media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan, sebagai berikut.

- (1) Media video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa khususnya muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
- (2) Penggunaan video pembelajaran interaktif, maka siswa dapat memahami materi kekayaan budaya Indonesia sehingga pembelajaran dapat bermakna.
- (3) Media video pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai media yang inovatif sehingga pembelajaran tidak monoton.

Keterbatasan pada pengembangan media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan, sebagai berikut.

- (1) Pengembangan video pembelajaran terbatas, sehingga produk media video pembelajaran dikhususkan untuk siswa di Kelas IV sekolah dasar pada Muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
- (2) Media video pembelajaran merupakan sebuah produk yang dikembangkan yang mampu membantu menambah pengetahuan siswa saat proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya salah persepsi maka adapun definisi istilah yang dapat digunakan sehingga penelitian ini terdapat beberapa istilah, sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan adalah salah satu penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang kualitas pembelajaran

serta mengatasi permasalahan dilapangan saat proses pembelajaran berlangsung.

- (2) Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada sang penerima agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah antara sumber informasi dan penerimanya.
- (3) Media berupa video pembelajaran interaktif merupakan salah satu media inovatif didalamnya terdapat animasi, gambar, foto, teks, backsound musik, dan dubbing suara. Media video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual.
- (4) Materi kekayaan budaya Indonesia merupakan materi yang mempelajari keragaman budaya Indonesia.
- (5) Model ADDIE adalah model pengembangan media pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Terdapat lima tahapan pada model ini meliputi 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) tahap implementasi, dan 5) tahap evaluasi.

