

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi yang dimana memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia mulai dari bidang ekonomi sampai dengan bidang pendidikan (Ratih Elvika Yulasri, 2019). Pendidikan akan mengikuti kemajuan teknologi karena setiap inovasi yang diciptakan akan membawa manfaat positif bagi pendidikan itu sendiri (Marryono Jamun, 2018). Selain membawa manfaat bagi pendidikan teknologi juga akan mempengaruhi sumber daya manusia juga.

Sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu aset dalam mencapai tujuan dalam menjalankan visi dan misi kemajuan teknologi. Menurut Dessler dalam, (Panggabean, 2020). Sumber daya manusia diperlukan dalam proses, melatih, menilai, memberikan kompensasi dalam perkembangan Teknologi. Visi misi tersebut terdapat dalam suatu satuan pendidikan, satuan pendidikan perlu adanya kurikulum sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang merangkum semua pengalaman belajar yang disediakan bagi siswa di sekolah. Dalam kurikulum terintegrasi filsafat, nilai-nilai, pengetahuan, dan perbuatan pendidikan. Kurikulum disusun oleh para ahli pendidikan/ahli kurikulum, ahli bidang ilmu, pendidik, pejabat pendidikan, pengusaha serta unsur-unsur masyarakat lainnya dalam mendukung sekolah dalam kegiatan pendidikan dan terus di kembangkan karena adanya perubahan era revolusi 4.0.

Kurikulum Merdeka merupakan adaptasi dari perkembangan kurikulum yang ada kurikulum ini mempermudah proses pendidikan. Kehadiran kurikulum merdeka ini juga bertujuan untuk pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. Eko Risdianto (2019:4) dalam Manalu et al., (2022). Konsep kurikulum merdeka belajar ini sudah sewajarnya diterapkan secara merata di Indonesia. Karena kurikulum merdeka ini berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik, konsep ini juga akan mempermudah guru dalam proses pembelajaran yang inovatif. (Manalu et al., 2022).

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan dari IPA dan IPS, yang dimana pelajaran ini di gabung untuk mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran. D. Y. Rahmawati et al., (2023). Pelajaran IPAS ini meliputi ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu-ilmu sosial dan menjadi ilmu pengetahuan. Tujuan pembelajaran sains pada mata pelajaran ini adalah untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan kemampuan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungan, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman sains dan konsep ilmiah.

Model pelajaran *Problem Based Learning* (PBL), Merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik belajar dalam kelompok untuk memecahkan masalah dari permasalahan dunia nyata dan mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, sehingga mereka memiliki model belajar sendiri. PBL bisa digunakan untuk melatih siswa karena menerapkan permasalahan konkrit seperti lingkungan siswa dalam berlatih memecahkan permasalahan. (Meilasari et al., 2020). Dalam *Problem Based Learning*, siswa dituntut untuk memperkuat, meningkatkan, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya melalui kegiatan pembelajaran yang menjawab permasalahan kehidupan nyata. (Rahayu 2016). Dalam menjawab permasalahan kehidupan nyata ini perlu adanya media yang dapat mendukung di dalam proses pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan media audio visual yang berisikan materi pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam melakukan aktivitas di kelas. Hal ini menjadikan media video sebagai media yang efektif untuk digunakan di dalam kelas, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang banyak membutuhkan dukungan motivasi dari luar. Media video memiliki kemampuan dalam menggabungkan teknologi audio dan visual untuk menciptakan program yang menghibur dan menggunakan video sebagai alat bantu pengajaran untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa, membantu siswa tumbuh dan berkembang di era digital saat ini. (Arif Yudianto, 2017). Sebagai media pembelajaran, video dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran massal, individu maupun kelompok. Media video berperan dalam mengenalkan informasi kepada siswa, kemudahan dalam pengulangan dan cara penyajian

informasi yang terstruktur menjadikan video sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Video juga dinilai menarik dan tidak membuat siswa bosan dalam belajar sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data hasil observasi, wawancara, dan rekaman dokumenter yang dilakukan di SD Negeri 1 Panji Anom Desa Panji Anom Kecamatan Sukasada, Buleleng, Provinsi Bali, 02 Oktober 2023 pada pukul 09:00 s/d 10.00 WITA. Responden yang disurvei peneliti adalah Nyoman Rini Wahiyuni, S.Pd. Selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Panji Anom:

Hasil wawancara yang diperoleh adalah sebagai berikut, bahan ajar yang tersedia terbatas, di SD Negeri 1 Panji Anom bahan ajar khususnya IPAS dan muatan IPAS sangat kurang, karena kurikulum sering mengalami perubahan, hal ini dibuktikan dengan hasil dan wawancara dengan guru yang bersangkutan. Guru mengeluarkan uangnya sendiri untuk mencetak materi, guru mencari materi yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas di website Merdeka Belajar, lalu mencetaknya, guru mencetak setiap materi yang akan dipelajari.

Hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara langsung dengan guru yang mengajarkan isi mata pelajaran IPAS. Siswa tingkat IV mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang dibuktikan dengan rendahnya prestasi akademik siswa. Karena hanya menggunakan materi pembelajaran dari website kurikulum saja dan buku elektronik menyebabkan minat belajar siswa sangat rendah, terutama pada materi IPAS. Penggunaan media pembelajaran Elektronik seperti video pembelajaran.

Kemudian hasil yang ditemukan dari observasi ke kelas terhadap peserta didik yaitu, dari analisis nilai setiap mata pelajaran dilakukan berdasarkan transkrip nilai kelas IV yang diberikan oleh wali kelas, diketahui bahwa nilai mata pelajaran IPAS paling rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat bahan ajar khususnya mata pelajaran IPAS pada semester 2 atau semester genap, karena masih banyak siswa yang nilainya lebih rendah dari KKTP yaitu 70 poin.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan intelektual yang rendah, salah satu penyebabnya adalah perubahan kurikulum yang terjadi saat ini mengakibatkan siswa kekurangan bahan ajar yang diperlukan untuk dipelajari.

Tabel 1. 1
Rata-Rata Mata Pelajaran Kelas IV
(Sumber: Wali Kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom)

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
1.	IPAS	65,83
2.	Bahasa Indonesia	80,88
3.	Matematika	76,58
4.	Bahasa Inggris	78,67
5.	Agama	80,26
6.	Pancasila	78,88
7.	Seni Rupa	81,65
8.	PJOK	81,65
9.	Bahasa Bali	76,38

Peserta didik lebih banyak menggunakan buku paket namun jumlahnya terbatas. Peserta didik cepat merasa bosan karena tidak ada variasi media pembelajaran. Peserta didik kelas IV hampir semua sudah memiliki *handphone* (80%) dan sudah mahir di dalam penggunaan *handphone* tersebut. Beberapa fasilitas untuk mendukung video pembelajaran diantaranya: 7 komputer, 15

Chromebook, 4 proyektor, 10 laptop, 2 Sound dan 1 wifi. Selain itu, 23 dari 34 siswa Kelas IV sudah memiliki telepon genggam. Dengan tersedianya fasilitas tersebut menjadi salah satu faktor pendukung penerapan media video dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang di tawarkan adalah media berupa media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media sangat menarik karena terdapat audio dan visual yang mendukung. Media video dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda-beda, video pembelajaran mudah diakses melalui internet, karena video pembelajaran ini menggunakan *link online* sehingga guru juga dapat dengan mudah menggunakannya. Video pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan khususnya bagi siswa, karena adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara media video pembelajaran dengan siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh (Biassari et al., 2021) bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut. Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat salah satunya untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas. Media video pembelajaran diperlukan untuk melengkapi bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran. (Harsiwi & Arini, 2020).

Dari latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, ditemukan beberapa faktor permasalahan yang menyebabkan hasil nilai belajar menjadi rendah, yaitu

1. Rata-rata hasil belajar IPAS pada siswa kurang dari standar KKTP.
2. Kurangnya pemanfaatan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah.
3. Kurangnya minat membaca pada peserta didik karena jarang menerapkan media dan model pembelajaran yang beragam.
4. Pembelajaran kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, penelitian ini dibatasi Mengenai, pembelajaran kurang inovatif dalam mengembangkan media Pembelajaran sehingga perlu di kembangkannya video Pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan *video Pembelajaran interaktif* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Panji Anom?
2. Bagaimanakah validitas produk *video Pembelajaran interaktif* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Panji Anom?
3. Bagaimanakah efektivitas *video Pembelajaran interaktif* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Panji Anom?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan tentang rancang bangun *video pembelajaran interaktif* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Panji Anom.
2. Untuk validitas produk *video Pembelajaran interaktif* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Panji Anom.
3. Untuk mengetahui efektivitas *video pembelajaran interaktif* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Panji Anom.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat kontribusi positif terhadap pengembangan Teknologi Pendidikan sesuai dengan 5 kawasan teknologi pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan Penilaian dalam pengembangan produk media pendukung Pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Peserta didik

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik meningkatkan kemampuan dalam muatan pelajaran bahasa IPAS yang dipadukan dengan teknologi.

2) Guru

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan Pembelajaran secara efektif dan melatih kemampuan guru untuk memanfaatkan media video pembelajaran

3) Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan kepala sekolah dalam dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.

4) Peneliti Lain

Hasil penelitian ini, di harapkan dapat meningkatkan wawasan peneliti dalam merancang pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah video pembelajaran yang membahas muatan pelajaran IPAS kelas IV.
2. Konten yang ada didalamnya berisi Tujuan pelajaran, Materi dan soal-soal yang akan di diskusikan bersama untuk peserta didik
3. Video pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu menyampaikan materi yang menyajikan permasalahan di dunia nyata dengan materi yang menarik. Dengan ini diharapkan peserta didik dapat mengerti tentang materi yang dibahas.
4. Video pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan power point, filmora dan software lainnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan video Pembelajaran interaktif ini bisa dijadikan panduan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa untuk mengatasi adanya kekurangan buku pembelajaran untuk siswa dan untuk menambah minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Media video pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas IV sudah menguasai keterampilan membaca dan sudah mahir dalam menggunakan android dirumahnya masing-masing

sehingga dapat mengakses media video pembelajaran interaktif ini kapan saja dan dimana saja.

- 2) Memudahkan siswa dalam mempelajari muatan IPAS secara terus-menerus apabila belum memahami.
- 3) Media video pembelajarann interaktif ini membantu dalam meningkatkan partisipasi aktif dan menarik minat belajar siswa. Banyak yang tersedia dalam video baik dari gambar, dan kuis-kuis yang menantang untuk menguji pemahaman siswa.

1.9.2 Adapun keterbatasan Pengembangan

Media video pembelajaran ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- 1) Pengembangan *video Pembelajaran interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL)* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Panjianom diperuntukan untuk siswa kelas IV, Sehingga produk ini hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar kelas IV.
- 2) pengembangan video Pembelajaran interaktif ini dibuat menyasar muatan pelajaran IPAS Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan media ADDIE yang terdiri dari analyze, design, Development, implementation, dan Evaluasi.

1.10 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan.

2. Video Pembelajaran Interaktif

Video Pembelajaran Interaktif adalah media yang mendukung dalam pembelajaran dengan menggunakan media video untuk menunjang proses pembelajaran.

3. *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata didalam materi yang dibahas sehingga siswa dituntut untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah tersebut.

4. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan model yang terdapat 5 tahapan yaitu: analisis (analysis), perancangan produk (design), pengembangan produk (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

5. IPAS

IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial.