

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai sepuluh hal pokok, yaitu diantaranya: (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, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia merupakan pilar utama bagi generasi penerus bangsa untuk mengembangkan potensi mereka guna menghadapi persaingan global. Kesadaran akan pentingnya pendidikan dalam mencetak generasi penerus bangsa yang unggul telah mendorong pemerintah untuk menetapkan dasar hukum yang mengatur sistem pendidikan nasional. Hal ini diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, pendidikan nasional bertujuan membentuk karakter peserta didik agar memiliki kepribadian yang utuh dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Sejalan dengan itu, maka sistem pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan secara menyeluruh agar tujuan tersebut dapat tercapai. Pendidikan

dan proses pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena sarana utama dalam mencapai tujuan pendidikan adalah pembelajaran. Dalam konteks ini, Standar Kompetensi Lulusan (SKL) berperan penting, sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022, Bab I Pasal 1. SKL menetapkan kriteria minimal tentang aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dicapai oleh peserta didik di akhir jenjang pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar, adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam kurikulum 2013 dan sebelumnya, mata pelajaran IPA dan IPS diajarkan secara terpisah, namun dengan pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD/MI, dalam desain kurikulum merdeka belajar, kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi ini bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Melalui integrasi ini, peserta didik tidak hanya mempelajari aspek alamiah dan sosial secara terpisah, tetapi juga memahami keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam menghadapi perkembangan pembelajaran di abad ke-21, guru diharapkan dapat mengembangkan konten pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang terus bergerak maju, penting bagi pendidik untuk terus beradaptasi dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar

yang lebih personal bagi peserta didik, sehingga pendidik dapat memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa secara individu (Subroto dkk., 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan materi diharapkan hadir dalam pembelajaran untuk dapat mencakup materi yang cukup luas untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi. Berdasarkan hal tersebut, maka diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat, karena hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang diberikan (Yandi dkk., 2023). Anggraena, dkk (2022:35) dalam bukunya menyatakan bahwa untuk mencapai ketuntasan dengan memerlukan pengayaan atau tantangan lebih, rata-rata hasil belajar siswa harus berada pada rentangan nilai 86-100%. Tolak ukur lainnya yang dapat digunakan untuk menentukan ketuntasan suatu pembelajaran adalah sesuai dengan pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5, yang menyebutkan bahwa untuk mendapatkan predikat baik, rata-rata hasil belajar siswa harus berada pada nilai 80-89%, dan jika rata-rata hasil belajar siswa berada pada nilai 90-100%, maka mendapatkan predikat sangat baik (Agung dkk., 2022). Berikutnya untuk mendapatkan nilai huruf A sesuai dengan pedoman penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, maka rata-rata hasil belajar siswa harus berada pada rentangan nilai 85-100% . Sejalan dengan itu, maka diharapkan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Mas yakni berada pada nilai minimal 86 untuk mencapai ketuntasan, dan perlu pengayaan atau tantangan lebih sesuai dengan buku yang diterbitkan oleh Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) tentang panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 10 April 2024, dengan Ibu Sang Ayu Made Ariati, S.Pd., selaku guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Mas, diketahui bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan saat ini masih didominasi dengan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar. Meskipun beberapa siswa menunjukkan antusias dalam pembelajaran, tetapi sebagian besarnya merasa bosan dan kurang temotivasi, terutama ketika mempelajari materi yang sulit dipahami. Guru menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi pada pembelajaran saat ini, namun pengembangannya masih dalam tahap awal dan belum sepenuhnya diimplementasikan di sekolah. Fasilitas seperti proyektor dan laptop telah disediakan sekolah, namun pemanfaatannya masih minim dan perlu peningkatan. Hambatan utama yang dihadapi adalah variasi motivasi siswa dan keterbatasan waktu guru dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan materi ajar, sehingga terdapat beberapa hasil belajar siswa yang masih kurang atau belum mencapai ketuntasan, salah satunya pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi yang juga dilakukan pada tanggal 10 April 2024 mengenai kegiatan pembelajaran di kelas IV, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran memang masih bersifat konvensional, yakni pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan materi menggunakan buku cetak, diikuti dengan menjawab dan membahas soal bersama siswa. Terlebih lagi, tidak adanya penggunaan media dalam pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak inovatif. Hal tersebut menggambarkan kurang adanya hal yang menarik minat dan motivasi siswa untuk memahami materi yang diberikan secara optimal. Masih terlihat kecenderungan siswa untuk mudah merasa bosan

selama proses pembelajaran, yang mengakibatkan beberapa siswa cenderung berinteraksi dengan teman atau bermain dengan mainan yang dimiliki saat guru menjelaskan tanpa mendengar yang disampaikan oleh guru, juga merupakan salah satu faktor yang memperburuk situasi terutama dalam mata pelajaran yang dianggap teori dan hafalan. Guru belum berhasil mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari siswa secara optimal, sehingga pembelajaran terasa kurang relevan dan bermakna bagi mereka. Selain itu, tidak sedikit siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum memahami materi yang disampaikan. Hal inilah yang menyebabkan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Mas masih berada pada nilai 63,13, yang masih termasuk kedalam kategori belum mencapai ketuntasan dan remedial di bagian yang diperlukan, sesuai dengan buku Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) tentang panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka terlihat adanya kesenjangan antara harapan awal rata-rata hasil belajar siswa dengan kenyataan di lapangan. Harapan awal rata-rata hasil belajar siswa di kelas IV pada mata pelajaran IPAS yakni berada pada nilai minimal 86 dengan kategori sudah mencapai ketuntasan, dan perlu pengayaan atau tantangan lebih. Setelah dilakukan wawancara dan obeservasi, didapatkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih kurang dari nilai tersebut yakni masih berada pada rata-rata 63,13, yang masih termasuk kedalam kategori belum mencapai ketuntasan dan remedial di bagian yang diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, maka terlihat kesenjangan dari adanya selisih sebesar 22,87 antara harapan awal rata-rata hasil belajar siswa

dengan kenyataan di lapangan. Hal ini menunjukkan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV belum optimal meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan.

Afrita Heksa (2020:3-4), mengungkapkan bahwa terdapat berbagai faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar, diantaranya peran guru sebagai pengelola penyampaian materi ajar serta kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dari pihak guru sebagai penyelenggara pembelajaran, kurangnya inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif sering kali menjadi kendala, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan materi. Dalam praktiknya, guru sering kali menggunakan metode ceramah sebagai strategi utama pembelajaran, kemudian mengajak siswa untuk menjawab soal, kemudian membahasnya dan begitu berulang, sehingga beberapa siswa beranggapan tidak terdapat hal yang menarik minat siswa untuk belajar. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif, menghambat perkembangan keterampilan berpikir, keterampilan sosial, serta kemampuan beradaptasi siswa karena minimnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (Djonomiarjo, 2019). Minat belajar siswa yang menurun, terlihat pada pembelajaran IPS, karena materi dalam muatan ini sebagian besar berisi teori sehingga lebih memerlukan hafalan, yang membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran (Pratiwi, 2022). Akibatnya, siswa lebih mengandalkan daya ingat mereka dibandingkan dengan kemampuan untuk memahami dan mengolah materi secara mandiri. Dalam proses pembelajaran, beberapa siswa kerap kali kehilangan fokus dan lebih banyak berbicara dengan teman sebangku mereka, yang menunjukkan bahwa belum terdapat elemen

pembelajaran yang cukup menarik perhatian mereka untuk tetap fokus. Sejalan dengan itu, Afriani, dkk (2022:935) menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Terlepas dari kenyataan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam pembelajaran, keterbatasan pengalaman guru dalam mendesain dan mengoperasikan media berbasis teknologi sering kali membuat pembelajaran menjadi kurang efektif, yang berimbas pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Iza dkk., 2021). Faktanya, masih ada sejumlah guru yang mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang dapat mempermudah proses belajar siswa.

Menjawab beberapa permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang relevan, inovatif, menarik, dan bermakna menjadi solusi yang tepat. Media pembelajaran menjadi sarana penting dalam penyampaian informasi dan materi dari guru kepada siswa (Ariani dkk., 2020:219). Mengingat pula perkembangan teknologi saat ini, mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran adalah salah satu solusi yang efektif. Abad 21 ditandai dengan perkembangan pesat dalam teknologi informasi, yang mendorong pendidik dan siswa untuk memiliki keterampilan digital yang terintegrasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dalam era digital yang menuntut penguasaan teknologi, pendidik perlu memiliki kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, efisien, dan bermakna. Dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, guru dapat memberikan akses lebih luas kepada siswa terhadap sumber pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga mempersiapkan siswa

dalam menghadapi era *society 5.0*, yang menekankan peningkatan kualitas lulusan dalam aspek *soft skill*, kompetensi teknologi digital, serta pemanfaatannya secara optimal. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui pengembangan adalah pengembangan media video pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi atau referensi yang dapat digunakan guru maupun peserta didik dalam belajar. Media video pembelajaran merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menyajikan kombinasi gambar dan suara secara bersamaan (Rahmawati dkk., 2021:31). Penggunaan video pembelajaran secara tidak langsung menggambarkan situasi dan realita, sehingga informasi yang diterima menjadi lebih efektif (Vatyca, 2021). Kelebihan lainnya dari video pembelajaran adalah fleksibilitas waktu belajar bagi siswa, aksesibilitas yang mudah, serta dapat mengulang kembali jika terdapat bagian yang belum dipahami (Arfa dkk., 2022:17). Video pembelajaran sangat cocok untuk digunakan dalam menyampaikan materi tentang keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, karena visualisasi yang jelas dan mendetail, sehingga memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami praktikbudaya secara lebih mendalam. Untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata, video pembelajaran ini menggunakan konsep *virtual field trip*. *Virtual field trip* menyajikan video yang bertujuan memberikan kesempatan siswa melakukan studi lapangan secara digital untuk mengamati, menganalisis, dan memahami materi melalui visualisasi dan penjelasan ahli tanpa keluar kelas (Vatyca, 2021). Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku mencerminkan kearifan lokal yang telah berkembang dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh dalam kehidupan masyarakat di daerah dataran rendah, kebiasaan bertani tidak hanya sebatas aktivitas ekonomi, tetapi juga

mencerminkan sistem nilai yang menghargai keseimbangan dengan alam dan solidaritas sosial. Sistem subak sebagai bentuk kearifan lokal, tidak hanya mengatur pengelolaan air secara efisien, tetapi juga membangun pola kerjasama yang erat antara masyarakat. Kebiasaan unik ini memperlihatkan bagaimana masyarakat setempat menjaga harmoni sosial dan melestarikan tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan bantuan video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak ini, siswa dapat dengan mudah menjelajahi konsep-konsep tersebut melalui dunia digital dan menumbuhkan rasa kesadaran diri siswa bahwa melestarikan kearifan lokal adalah suatu hal yang penting. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentu bermakna bagi siswa.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa “terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada kompetensi pengetahuan IPS” (Candراسيwi dkk., 2023:443). Penelitian Dewi, dkk (2023:126) juga menyatakan bahwa “video pembelajaran berbasis kearifan lokal subak berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan”. Kasmini (2023) dalam uji coba video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilakukan, memperoleh hasil yang sangat memuaskan, sehingga dari sudut pandang ini terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memberikan efek yang maksimal. Penelitian yang relevan lainnya juga menyatakan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila pada perubahan karakter siswa kelas IV SDN 18 Pemecutan (Aditya dkk., 2023). Berikutnya

penelitian relevan lainnya menyatakan bahwa penggunaan media *Virtual Fieldtrip* (VFT), valid/layak diterapkan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS (Vatyca, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran yang dipadukan dengan metode *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak. Melihat karakteristik materi yang akan digunakan sangat relevan dan akan mampu mempresentasikan dengan baik isi materi kepada siswa melalui pengimplementasian media tersebut, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku Muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Mas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- (1) Mata pelajaran yang dianggap mengandung banyak teori dan hafalan membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran.
- (2) Kurangnya disiplin siswa saat pembelajaran.
- (3) Guru belum dapat mengaitkan materi dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran kurang bermakna.
- (4) Pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah, mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
- (5) Beberapa siswa masih takut untuk bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti.
- (6) Sumber belajar siswa terbatas hanya pada buku yang disediakan sekolah.
- (7) Guru mengalami keterbatasan waktu untuk mengembangkan media

pembelajaran.

- (8) Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar materi IPAS, karena pembelajaran cenderung monoton.
- (9) Rendahnya hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas dengan rata-rata nilai 63,13.
- (10) Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran digital seperti video pembelajaran *virtual field trip* dalam proses pembelajaran IPAS materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah, belum adanya pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran *virtual field trip* dalam proses pembelajaran IPAS materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas?

- (2) Bagaimanakah kualitas video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas?
- (3) Bagaimanakah efektivitas video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah yang disebutkan, adapun tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

- (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas.
- (2) Untuk mengetahui kualitas video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Mas.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis manfaat penelitian pengembangan ini adalah untuk menambah wawasan, konsep, dan referensi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran video *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak yang dapat digunakan dalam pembelajaran di SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

(1) Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan video *virtual field trip* ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya muatan pelajaran IPAS.

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan video *virtual field trip* ini diharapkan dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran di kelas.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan video *virtual field trip* ini diharapkan dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan para guru mengembangkan media pembelajaran video *virtual field trip* untuk setiap materi yang diajarkan.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan video *virtual field trip* ini diharapkan dapat dijadikan dasar peneliti lain untuk melanjutkan meneliti variabel-variabel lain yang relevan dengan video *virtual field trip*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV SD. Berikut ini adalah uraian singkat mengenai spesifikasi dari video pembelajaran *virtual field trip* yang dikembangkan yaitu:

- (1) Topik yang dikembangkan pada video pembelajaran virtual field trip berbasis kearifan lokal subak ini adalah materi bab 6 topik A mengenai keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku muatan IPAS kelas IV.
- (2) Video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak yang dikembangkan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pembuka, inti, dan penutup.
 - a) Pada bagian pembuka video, peserta didik akan menyaksikan video dimulai dengan animasi logo dan judul pembelajaran, diikuti oleh pengenalan CP dan TP, kemudian narator muncul untuk memperkenalkan diri dan mengajak siswa mengikuti *trip* pembelajaran.
 - b) Pada bagian inti, narator mengajak siswa ke salah satu persawahan di Desa Mas, Ubud untuk melihat kebiasaan masyarakat yang berkaitan erat dengan kearifan lokal sistem subak. Narator juga mengajak narasumber yang merupakan petani lokal untuk menjelaskan lebih lanjut tentang bagaimana sistem subak mempengaruhi kebiasaan bertani dan interaksi sosial di desa tersebut. Video ini juga menguraikan keterkaitan antara lingkungan

alam dan sistem Subak, serta bagaimana hal ini menciptakan pola hidup yang harmonis dengan alam.

c) Pada bagian penutup, narator menyimpulkan pembelajaran yang di dapat dari perjalanannya kali ini. Video diakhiri dengan salam penutup dari narator, profil pengembang, dan *outro* animasi serta musik.

- (3) Pembuatan video dilakukan berdasarkan naskah yang sudah dirancang dengan bantuan *Microsoft word*, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, dan suara yang jelas. Perekaman video pembelajaran *virtual field trip* dilakukan dengan kamera *handphone*, kemudian dilanjutkan ke proses penggabungan video (*editing*) menggunakan aplikasi *CapCut*. Dalam proses *editing*, video yang telah direkam diberi tambahan teks, efek, transisi, animasi, dan musik untuk memperjelas video dan menarik minat siswa.
- (4) Video yang berdurasi ± 10 menit, dibuat menggunakan rasio 16:9 dengan ukuran 1920×1080 pixels dalam format MP4, yang hasil akhirnya akan di *upload* di *platform Youtube*, dan disebarikan kepada siswa berupa *link Youtube* tersebut.
- (5) Video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak yang dikembangkan dapat diakses melalui komputer, laptop, *smartphone*, maupun perangkat lain yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Sedangkan pada saat pembelajaran di dalam kelas video pembelajaran ini dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak berkaitan pemenuhan kebutuhan pendidikan yang semakin menuntut integrasi teknologi dengan materi pembelajaran. Di era di mana keterampilan digital menjadi esensial, tenaga pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan kreatif dalam menciptakan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Penggunaan video pembelajaran *virtual field trip* yang mengedepankan kearifan lokal seperti Subak menjadi salah satu inovasi penting yang dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mendalam. Meski siswa berada di lingkungan yang dekat dengan kebiasaan masyarakat di desa Mas, Ubud, penggunaan video dapat memperkaya pemahaman mereka tentang keunikan kebiasaan tersebut melalui perspektif baru dan penyampaian informasi yang lebih terstruktur.

Pentingnya pengembangan video pembelajaran *virtual field trip*, yakni agar dapat meningkatkan minat, motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar mengenai materi keunikan kebiasaan Masyarakat disekitarku melalui visualisasi yang disajikan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penyajian materi yang memanfaatkan kearifan lokal subak memberikan nilai tambah dalam pembelajaran, karena siswa diajak untuk mengenal dan menghargai warisan budaya yang ada di sekitar mereka. Media ini diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari kebiasaan masyarakat di sekitar mereka secara lebih mendalam dan kontekstual, sekaligus mendorong pemahaman tentang pentingnya melestarikan budaya dan tradisi lokal. Keunggulan video pembelajaran *virtual field trip*

berbasis kearifan lokal yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja memungkinkan siswa untuk belajar dengan fleksibilitas yang lebih besar, sesuai dengan tempo mereka sendiri. Hal ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, tetapi juga mendorong kemandirian siswa dalam mengelola proses belajar mereka. Pengembangan media ini juga sejalan dengan tuntutan zaman, di mana teknologi informasi semakin dominan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dengan demikian, video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak ini tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang inovatif, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan kesadaran pentingnya melestarikan kearifan lokal di tengah arus modernisasi yang kian deras.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan dari pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak ini didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

- (1) Video pembelajaran *virtual field trip* memanfaatkan elemen visual yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks, dengan harapan bahwa penggunaan visualisasi akan memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- (1) Video pembelajaran *virtual field trip* diasumsikan akan memberikan kesempatan siswa melakukan studi lapangan secara digital, sehingga mereka

dapat mengamati, menganalisis, dan memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan penjelasan ahli tanpa meninggalkan kelas.

- (2) Video pembelajaran *virtual field trip* yang dikembangkan akan mampu mempertahankan dan menyampaikan nilai-nilai kearifan lokal Subak kepada siswa dengan efektif, sehingga generasi muda dapat memahami dan menghargai warisan budaya lokal ini.
- (3) Video pembelajaran *virtual field trip* diharapkan akan membuat materi pembelajaran lebih mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel di luar jam pelajaran formal.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- (1) Video pembelajaran *virtual field trip* berbasis kearifan lokal subak yang dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga hasil produk hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya muatan IPAS materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku.
- (2) Pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri 1 Mas, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan.
- (3) Pengembangan video pembelajaran *virtual field trip* terbatas hingga uji tingkat efektivitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Adapun penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga permasalahan pembelajaran dapat diselesaikan dengan produk yang dikembangkan.
- (2) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru kepada siswa secara terencana untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.
- (3) Video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran video secara tidak langsung menggambarkan situasi dan realita, sehingga siswa mampu menerima informasi tersebut dengan baik.
- (4) *Virtual field trip* (VFT) merupakan metode pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan siswa melakukan studi lapangan secara digital, sehingga mereka dapat mengamati, menganalisis, dan memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan penjelasan ahli tanpa meninggalkan kelas.
- (5) Kearifan lokal subak subak adalah organisasi tradisional masyarakat adat Bali yang mengatur sistem pengairan sawah secara sosioagraris, religius, dan ekonomis, serta berkembang secara historis sebagai komunitas petani pengelola air irigasi dengan karakteristik agraris religius.

- (6) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan integrasi yang menciptakan pendidikan holistik dan kontekstual, membantu siswa memahami hubungan antara aspek alamiah dan sosial, mengingat siswa masih cenderung berpikir secara utuh dan terpadu.

