

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu fondasi dan sumber yang sangat penting bagi setiap individu. Didalam pendidikan terdapat kurikulum yang selalu mengalami perubahan secara berkala khususnya di Indonesia. Sistem pendidikan di Indonesia, telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak sebelas kali, di mulai pada tahun 1947, dengan kurikulum yang sangat sederhana kemudian sampai terakhir adalah kurikulum 2013 (Ardianti & Amalia, 2022). Setelah dilakukan sebelas kali perubahan kurikulum, kini Indonesia membuat kembali kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar. Melalui perubahan kurikulum ini diharapkan akan adanya perubahan dalam dunia Pendidikan yang lebih berfokus pada pengembangan karakter dan keterampilan lunak berdasarkan kompetensi (Indarta., 2022; Rahayu,2022). Konsep merdeka pada kurikulum merdeka sejalan dengan cita-cita dari Ki Hajar Dewantara yang berfokus pada pembelajaran yang bebas sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan kreatif. Dengan adanya kebebasan tersebut, dijadikan sebagai dorongan bagi peserta didik untuk

berekplorasi pengetahuannya sehingga tercipta karakter yang merdeka (Vhalery., 2022). Inti dari kebijakan merdeka belajar ini bertujuan untuk mengembalikan pengelolaan Pendidikan kepada sekolah dan pemerintah daerah melalui fleksibilitas dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program Pendidikan (Kemendikbudristek, 2020). Dengan berubahnya kurikulum ini membuat sistem pendidikan serta materi pembelajaran juga turut serta mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi saat ini merupakan akibat dari adanya perkembangan global yang semakin pesat, Peningkatan sumber daya manusia juga menjadi salah satu hal yang terus diupayakan pemerintah guna memajukan dan menstabilkan keadaan bangsa Indonesia. Pembelajaran pada abad 21 sudah hampir dikuasai oleh teknologi karena teknologi sudah menjadi alasan untuk berkembangnya suatu negara maka dari itu, pembelajaran pada abad 21 ini menuntut untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dan berkolaborasi dengan teknologi karena perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat sehingga dunia pendidikan harus memperbarui cara menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pendidikan juga berfungsi dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan potensi individu dan memperoleh pengetahuan yang lebih tinggi, baik secara fisik maupun mental, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, perlu adanya media yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini terutama berlaku pada kurikulum yang baru, di mana kurikulum tersebut mengintegrasikan IPA dengan IPS menjadi IPAS (Agustina, 2022). IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang membahas semua makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai

mahluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS dapat membantu siswa untuk memahami mengenai keingintahuannya tentang fenomena yang ada disekitar kita dengan mengetahui bagaimana alam dibumi ini bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia yang ada dimuka bumi ini. Dengan adanya pemahaman yang sudah dipaparkan guna untuk menemukan solusi atau jalan keluar untuk mengetahui permasalahan dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan. Pada pembelajaran IPAS sendiri memiliki jenis pendidikan atau pola pendidikan yang harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar dapat menyelesaikan tantangan yang akan peserta didik hadapi dimasa yang akan datang. Banyaknya tantangan yang dihadapi oleh para guru karena materi IPAS ini masih tergolong sangat baru dan bersifat kompleks sehingga guru harus mencari berbagai macam cara untuk membangkitkan cara siswa berpikir kritis serta guru juga harus bisa mengaitkan materi-materi ajar dengan kehidupan nyata dan mengaitkan dengan ketrampilan siswa serta mengajarkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan pembelajaran yang sangat tepat yang nantinya dapat dan mampu menopang proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dan capaian dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, tak jarang juga ditemukannya para pendidik yang masih hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional yang sangat monoton bahkan memboankan. Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya terpaku pada buku pedoman umum saja. Hal ini tentu menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam menerima materi pelajaran sehingga keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap

pembelajaran menjadi kurang. Penggunaan buku pedoman yang berisikan gambar-gambar ini dirasa kurang mampu untuk menstimulasi minat serta motivasi siswa secara maksimal terhadap pelajaran IPAS. Apalagi cara penyampaian materi yang digunakan masih sangat kuno dan membosankan. Sehingga mengakibatkan hasil belajar yang dicapai siswakurang memuaskan. Media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menyebabkan kurangnya daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPAS.

Jadi dapat disimpulkan, pendidik memiliki peran penting untuk dapat membangkitkan motivasi kepada peserta didik sehingga mereka dapat melewati kesulitan belajar sehingga mendapatkan hasil nilai dalam pembelajaran dengan kualifikasi baik. Maka dari itu guru dituntut untuk menyiapkan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan menarik bagi siswa serta diperlukannya interaksi dua arah agar ruang kelas semakin hidup dan peserta didikpun merasa tertantang untuk turut serta dalam pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran yang berkolaborasi dengan teknologi maka siswa akan merasa antusias didalam kelas, yang tadinya pasif dan hanya menyimak pembelajaran akan sedikit perlahan mulai penasaran dengan metode pembelajaran baru menggunakan teknologi. Dengan begitu secara tidak sadar siswa yang tadinya hanya diam saja dikelas akan ikut terlibat dalam pembelajaran. Apalagi sudah banyak metode-metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk ikut melengkapi pembelajaran seperti diadakannya tugas kelompok, games dan *quis*.

Setiap proses belajar pembelajaran berlangsung tentunya selalu diadakan evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan diukur berdasarkan pada kriteria yang

telah ditentukan dan telah ditulis dalam pedoman nasional. Pedoman nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah penilaian acuan patokan (PAP). PAP adalah suatu metode penilaian yang menunjukkan batas kemampuan siswa dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam mata pelajaran IPAS, tentunya siswa diharapkan memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang optimal dengan mencapai nilai ketuntasan minimal 86% dengan predikat baik (Kemendikbudristek BSKAP, 2022:35). Tingkat pemahaman dan penguasaan yang baik akan tercapai apabila peserta didik turut antusias, semangat dan merasa nyaman selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta membuat materi menjadi efisien dengan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Tabel 1. 1
 Penilaian Acuan Patokan (PAP)
 (Sumber: Agung, 2022)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung di SD Negeri 3 Penarungan diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung disebabkan karena masih menggunakan metode ceramah sehingga mempengaruhi semangat siswa dan membuat siswa merasa bosan serta hilang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut

mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal dan hasil belajar siswa rendah. Dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa pada kelas IV pembelajaran IPAS dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang yang memiliki nilai rata-rata 77.2 pada kategori cukup. Ini semua disebabkan bahwa pada saat pembelajaran dilaksanakan masih berpatokan pada buku, sebagian siswa masih sering mengalami kesulitan bahkan kebanyakan siswa juga merasa jenuh dan kehilangan konsentrasinya jika belajar IPAS. Hal tersebut disebabkan oleh persepsi siswa itu sendiri yang menganggap bahwa IPAS ini adalah pembelajaran yang sulit bahkan membosankan, apalagi IPAS ini juga masih terbilang baru dilaksanakan pada kurikulum merdeka ini, sehingga masih asing bagi siswa untuk mempelajarinya. Terdapat juga masalah mengenai motivasi siswa yang harus diselidiki. Setelah ditelusuri lebih lanjut dengan melakukan observasi kelas ternyata pada kelas IV di SD N 3 Penarungan belum pernah mencoba untuk memakai media video interaktif. Biasanya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku atau belajar diluar kelas dengan mengaitkan materi pada lingkungan sekitar. Setelah dilakukan uji coba menggunakan video yang dicari pada Internet siswapun terlihat antusias dalam mengikuti belajar pembelajaran. Dengan ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa video interaktif memiliki pengaruh dalam memotivasi siswa untuk belajar yang akan berdampak juga pada hasil belajarnya. Menurut Sumarsono dan Murni (2020), siswa saat ini memiliki antusias dalam menggunakan suatu teknologi, salah satunya yaitu *smartphone*. Sehingga video interaktif dapat menjadi salah satu

media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran luring maupun pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh.

Hal ini 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 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian guru terhadap penerapan kurikulum merdeka. Cakupan materi IPAS yang cukup luas, kompleks, dan mengandung banyak hafalan mengakibatkan kesulitan belajar pada siswa sehingga pemahaman siswa menjadi terhambat.

Untuk mencapai hasil belajar muatan IPAS dengan hasil yang sesuai dan mendapatkan predikat baik, maka harus diperlukan keterampilan guru dalam membangun interaksi secara dua arah, ketrampilan guru dalam mengelola kelas, memilih model dan metode pembelajaran yang tepat karena tidak semua kelas bisa dilakukan metode yang diinginkan, melainkan guru yang harus berupaya dan berpikir secara keseluruhan metode dan model apa yang cocok diterapkan didalam kelas yang diampu agar siswa mendapatkan hasil dengan predikat baik dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk menarik perhatian siswa. Berbagai model dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa contohnya model pembelajaran berkonsep dengan *contextual teaching and learning (CTL)*. Pendekatan CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif,

yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), permodelan (*Modelling*), refleksi (*Refleksion*) dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*) (Mira, 2024). Tujuan dari pendekatan CTL adalah agar pembelajaran lebih produktif dan bermakna, pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer belajar dari guru ke siswa sehingga menjadikan siswa aktif dalam belajar, dan guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Saat ini masih banyak media yang bisa dimodifikasi menjadi lebih menarik dan inovatif agar siswa memiliki semangat belajar yang tinggi dan tidak merasakan bosan, dengan demikian motivasi belajar pada siswa juga menjadi lebih baik dalam memulai suatu pembelajaran.

Akibat perubahan zaman siswa pun sudah hampir semua memiliki *smartphone*. Maka dari itu jika hanya berpatokan dengan buku dan menggunakan metode ceramah, siswa akan merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi. Pembelajaran dengan metode ceramah dimasa sekarang dapat dikatakan monoton/satu arah jadi tidak ada interaksi antara siswa dan guru. Inilah yang telah menjadi penghalang bagi peserta didik dalam mengekspresikan kemampuannya. Hal ini juga menjadi salah-satu faktor siswa menjadi tidak kreatif dalam mengimplementasikan kemampuannya. Hal ini ditemukan berdasarkan hasil survei lapangan yang dilakukan oleh peneliti Nadiem Makarim (2019) Maka dibuatkannya media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti contohnya video pembelajaran. Video Pembelajaran merupakan penggabungan audio serta video yang akan menarik minat siswa dalam belajar dengan menggunakan kajian dan Bahasa yang mudah dipahami. Penggunaan multimedia interaktif dapat mengatasi

permasalahan dalam pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu Rahaju Muljo Wulandari, dkk mengungkapkan bahwa hasil dari model pembelajaran melalui video interaktif mampu memotivasi siswa sehingga prestasi belajar semakin meningkat. Pembelajaran interaktif yang bersumber dari suatu video apalagi terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa video interaktif merupakan pembelajaran yang disajikan secara audio visual yang melibatkan peserta didik sehingga siswa tidak hanya melihat dan mendengar saja tetapi siswa turut aktif dan antusias dengan pembelajaran yang diberikan dengan media yang menarik.

Pada saat ini peserta didik masih pada masa transformasi dari covid-19 yang mengharuskan kita untuk belajar dari rumah. Tidak semua siswa akan berhasil dalam pembelajaran daring. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor lingkungan siswa saat belajar dan karakter dari siswa tersebut (Nakayama dan Yamamoto, 2007). Tidak heran jika banyak siswa yang kurang akan pengetahuan dari segi sikap, pikiran, perkataan dan perbuatan. Maka dari itu perangkat pembelajaran yang dikembangkan nantinya akan dikemas dalam bentuk perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching learning (CTL)*. Kata kontekstual (*contextual*) berasal dari kata *context* yang berarti "hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks)". Adapun pengertian CTL menurut Tim Penulis Depdiknas (Sciences, 2016) adalah Pembelajaran Kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. *The Washington State Consortium for Contextual Teaching and*

Learning (Sciences, 2016) mengartikan pembelajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan siswa memperkuat, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademisnya dalam berbagai latar sekolah dan diluar sekolah untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada dalam dunia yang nyata. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran CTL adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat maupun warga negara. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan tuntutan kurikulum yang mengharuskan guru mengajar dengan kreatif dan inovatif serta harus mengaitkan pembelajaran sekarang. Pengembangan yang digunakan juga cocok menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) karena model pengembangan ini sangat sederhana dan sistematis dalam prosedurnya sehingga langkah-langkahnya mudah dipahami. Model pengembangan ADDIE juga bersifat umum sehingga sangat cocok dikembangkan pada media pembelajaran. Selain itu model ADDIE ini mengandung evaluasi di setiap tahapannya yang dapat meminimalisir kesalahan dalam pengembangan produk multimedia interaktif ini.

Dari beberapa permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hendak diadakan pengembangan media video interaktif berbasis *contextual teaching learning(CTL)* sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tentang bagian tubuh tumbuhan supaya dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Sehubungan dengan pernyataan di atas, maka akan diadakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning(CTL)* Materi Bagian Tubuh

Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SD N 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya terkait dengan penelitian ini, maka masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa kelas IV SD yang masih menganggap IPAS sulit dan membosankan.
2. Belum adanya pengembangan bahan ajar yang inovatif dan interaktif untuk membangun pemahaman siswa terkait muatan IPAS.
3. Belum dikembangkannya bahan ajar dalam bentuk video interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi bagian tubuh tumbuhan.
4. Kurangnya bahan ajar yang dapat memotivasi siswa dalam membangun pemahaman siswa terkait materi bagian tubuh tumbuhan melalui permasalahan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-harinya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif pada pembelajaran IPAS kelas IV SD pada materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hal tersebut, Kegiatan mengembangkan media video interaktif bertujuan agar dapat diaplikasikan pada proses belajar dan sebagai sarana pada proses kegiatan belajar

inovatif yang dapat membantu siswa saat mengikuti kegiatan belajar IPAS terutama pada kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pengembangan video interaktif berbasis *contextual teaching and learning*(CTL) Materi ‘Bagian Tubuh Tumbuhan’ Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimakah kualitas media pengembangan video interaktif berbasis *contextual teaching and learning*(CTL) Materi ‘Bagian Tubuh Tumbuhan’ Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pengembangan video interaktif berbasis *contextual teaching and learning*(CTL) Materi ‘Bagian Tubuh Tumbuhan’ Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pengembangan video interaktif berbasis *contextual teaching and learning*(CTL) Materi Bagian Tubuh

Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025

2. Untuk mengetahui kualitas media pengembangan video interaktif berbasis *contextual teaching and learning*(CTL) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pengembangan video interaktif berbasis *contextual teaching and learning*(CTL) Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan video interaktif model ADDIE pada Mata Pelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini sangat diharapkan mampu memberikan inovasi baru di dalam perkembangan teknologi khususnya dibidang ilmu pendidikan. Selain itu dengan adanya video pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dalam memahami materi.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena dengan penggunaan video interaktif, siswa

akan memiliki pengalaman lebih dalam mengikuti pelajaran berbantuan video interaktif, sehingga pemahaman siswa mengenai materi pelajaran akan semakin bertambah dan siswa juga dapat mempelajari materinya kembali dirumah.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian yang berupa video interaktif dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi. Selain itu juga dapat membantu guru membiasakan diri untuk menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Video interaktif ini dapat memperkaya koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis media beserta penggunaan video interaktif dalam setiap proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat membantu berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran dirang lingkup sekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan video interaktif dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pengguna media yang dituju. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian lain yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa video interaktif pada mata pelajaran IPAS dengan materi bagian tubuh tumbuhan Lebih lanjut, spesifikasi pengembangan video interaktif pada pembelajaran ini adalah:

1. Muatan materi yang terdapat pada video interaktif ini adalah materi pada BAB 1 bagian tubuh tumbuhan yang dikembangkan sesuai dengan muatan materi kelas IV SD pada pembelajaran IPAS.
2. Video Interaktif berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) ini adalah sebuah bahan ajar interaktif yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan dapat menggantikan peran guru dalam pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan komputer/laptop.
3. video interaktif ini mudah digunakan karena dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami serta kreatifitas yang menarik.
4. Video interaktif ini dikembangkan menggunakan pendekatan *Contextual teaching learning* (CTL), dimana materi yang sudah tertara pada buku namun dibawakan secara lebih bervariasi dan memiliki informasi yang lebih detail.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan video interaktif ini agar siswa dapat meningkatkan minat belajar dan semangat belajar sehingga siswa akan mampu memahami pembelajaran didalam kelas terutama pada pembelajaran IPAS dengan cara yang menyenangkan. Dipadukannya video interaktif berbasis *contextual teaching learning* (CTL) ini diharapkan siswa tidak hanya belajar dengan

menyenangkan, namun siswa juga dapat membangun pengetahuannya sendiri mengenai IPAS dengan disajikannya permasalahan yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari, siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu siswa juga dapat lebih mudah memahami materi karena dalam media ini materi dikemas semenarik mungkin dengan sajian permasalahan-permasalahan konkret, gambar, atau multimedia yang menarik terkait materi yang disampaikan

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi terkait pengembangan video interaktif pada penelitian ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Video interaktif ini mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan siswa dapat memperoleh pengetahuan serta dapat mengaitkannya dengan kehidupan nyata yang terdapat di sekitar lingkungannya sehingga pelajaran yang didapatkan diharapkan lebih bermakna.
2. Materi pada video interaktif ini telah disesuaikan dengan pembelajaran IPAS mengenai bagian tubuh tumbuhan pada kelas IV sekolah dasar.

Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan video interaktif ini adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan ini hanya membahas materi bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS kelas IV'.
2. Pengembangan video interaktif ini hanya terbatas sampai pada uji ahli saja untuk mengetahui kualitas dari video interaktif yang dikembangkan ini.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu:

1. Video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Rahmatika, 2020). Selain itu video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani & Syofyan, 2018:373).
2. Model pembelajaran berbasis CTL : Kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pendekatan kontekstual akan membuat siswa senantiasa diajak kedalam lingkungan sehari-hari, karena pengetahuan siswa terbentuk melalui pengetahuan dasar yang sudah dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hobri, dkk (2018) yang menyatakan bahwa *Contextual Teaching and Learning*(CTL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupannya.
3. Penelitian pengembangan adalah kegiatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk berupa media, desain

maupun produk pembelajaran yang selanjutnya dilakukan uji kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
5. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan adalah materi pada pembelajaran IPAS kelas IV yang terdapat pada BAB I berisikan mengenai lima bagian tubuh tumbuhan yaitu batang, bunga, daun, buah dan akar. Batang berfungsi sebagai penghantar air dan nutrisi serta makanan keseluruhan bagian tumbuhan. Bunga berfungsi sebagai tempat perkembangbiakan tumbuhan. Daun berfungsi sebagai tempat tumbuhan membuat makanan. Buah berfungsi sebagai tempat menyimpan cadangan makanan dan melindungi biji didalamnya. Akar berfungsi untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah.