

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan 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 merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk dapat beradaptasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosialnya. Pendidikan merujuk pada segala aspek yang memengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan kondisi setiap individu (Pristiwanti dkk., 2022). Sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat dalam era globalisasi, pendidikan harus memberikan dorongan bagi pertumbuhan dan perkembangan keterampilan melalui aspek intelektual, sosial dan personal (Permana & Sudrajat 2022). Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan 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. Berdasarkan tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam Undang-Undang tersebut, pendidikan perlu menumbuhkan beragam kompetensi siswa. Pendekatan pendidikan didesain dengan teliti untuk

menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara aktif, termasuk dalam aspek spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi kehidupan. Lebih dari itu pendidikan berperan penting dalam memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan masyarakat, bangsa dan negara secara keseluruhan (Aprilyanti dkk., 2024).

Pendidikan memiliki acuan dan pedoman dalam proses pembelajaran di sekolah yang disebut kurikulum, sehingga mutu pendidikan dapat meningkat. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum terus dikembangkan menyesuaikan kebutuhan pendidikan. Perkembangan kurikulum diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mencetak generasi bangsa dengan sumber daya unggul, kompetitif dan berkualitas (Martin & Simanjorang, 2022). Pada Kurikulum Merdeka saat ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah digabung dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kemendikbud, (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksi yang terjadi, dan mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Mata pelajaran IPAS mengacu kepada pengembangan kemampuan meneliti, memahami diri sendiri dan lingkungan, mengembangkan pengetahuan dan mengembangkan konsep dalam kegiatan pembelajaran (Nuryani dkk., 2023). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diajak untuk memahami lingkungan dan interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan tersebut. Salah satu aspek penting

dalam materi IPAS adalah bidang ekonomi yang memiliki prioritas tinggi dalam membangun negara. Salah satu sub bahasan terkait kegiatan ekonomi adalah kondisi perekonomian di daerahku yang merupakan dasar dari proses ekonomi. Penanaman jiwa kewirausahaan harus ditanamkan oleh orang tua dan sekolah sejak anak usia dini (Ayu dkk., 2022). Jika pengetahuan ini ditanamkan sejak dini, diharapkan individu akan tumbuh menjadi pribadi yang produktif, kreatif, dan inovatif, serta mampu berperan sebagai penggerak dalam bidang ekonomi dan pembangunan negara.

Pendidikan ekonomi pada jenjang sekolah dasar sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di era *Society 5.0*. Pada jenjang ini, peserta didik diajarkan konsep dasar ekonomi yang meliputi penggunaan uang, menghitung harga, dan cara orang menghasilkan dan mempertukarkan barang dan jasa (Laila & Hadi, 2019). Pendidikan ekonomi di jenjang sekolah dasar dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan keterampilan seperti pengambilan keputusan, bekerja sama, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Menurut Rasyid, dkk (2023) ilmu ekonomi menjadi ilmu penting untuk dipelajari karena dengan penguasaan materi tersebut seseorang akan memahami cara mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya yang tersedia, dengan kata lain, individu akan mampu mengelola sumber daya alam yang terbatas sehingga dapat memenuhi kebutuhan yang terus meningkat, sehingga pemanfaatannya menjadi lebih efisien. Ini merupakan dasar dari kemampuan *entrepreneurship* atau kewirausahaan.

Kewirausahaan merupakan suatu proses individu atau kelompok individu menggunakan usaha yang terorganisir, memanfaatkan peluang, dan menciptakan

nilai tambah untuk pertumbuhan bisnis guna memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui inovasi dan keunikan, tanpa terbatas pada sumber daya yang tersedia saat ini (Rahim dkk., 2019). Belajar kewirausahaan bukan hanya menjadikan anak sebagai *entrepreneur*, tetapi juga membawa nilai – nilai kewirausahaan seperti berani mengambil risiko, kreatif, mandiri, pekerja keras, menimbulkan jiwa kepemimpinan dan pembentukan mental yang kuat terutama dalam adaptasi dengan situasi lingkungannya (Ningsih dkk., 2022).

Faktor – faktor yang mendukung implementasi pembelajaran berwirausaha, sebagai langkah awal yang dapat menjadi wahana pembelajaran adalah lingkungan sekitar siswa. Jika lingkungan siswa terkait alam, maka dengan *mindset* seorang wirausaha, mereka akan menggunakan dan mengelola sumber daya di sekitar mereka. Untuk melatih jiwa wirausaha mereka, diperlukan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif adalah jenis pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan (Junaedi, 2019) . Pada era *Society 5.0* pendidik dituntut sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran bermakna. Teknologi telah dirancang dan dimanfaatkan secara praktis untuk mengatasi masalah sosial, ekonomi, dan meningkatkan kualitas hidup manusia (Maritim dkk., 2024). Pendidik diharapkan menggunakan pendekatan yang inovatif dan memanfaatkan teknologi dengan tepat. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis (Agustika dkk., 2024). Inovasi dalam proses pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Agetania, 2022). Berdasarkan hal tersebut, untuk menjawab tuntutan

pendidikan di era *Society 5.0* maka dilakukan dengan menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan dapat memicu minat siswa (Marifah & Arsanti 2022). Cara ini dapat menjadikan peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar dan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik (Khairunisa dkk., 2023)

Permasalahan yang ditemukan di SD No. 1 Pererenan, khususnya pada kelas V yang mulai memperkenalkan kegiatan berwirausaha karena pada kelas V ini terdapat materi pembelajaran tentang kondisi perekonomian di daerahku. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 4 Juni 2024 dengan wali kelas V SD No. 1 Pererenan yakni Bapak I Nyoman Ary Suarjana, S.Pd menyatakan bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran peserta didik kurang fokus memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan. Peserta didik merasa cepat bosan karena kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga pembelajaran terlalu monoton dan guru jarang menggunakan media digital sebagai penunjang media pembelajaran karena masih terpaku pada penggunaan buku ajar dan guru tidak mengaitkan pembelajaran kedalam lingkungan sekitar. Pendidik masih kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa di SD No. 1 Pererenan khususnya di kelas V menjadi kurang tertarik untuk mempelajari materi IPAS yang merupakan salah satu materi yang cukup banyak penghafalan. Pendidik yang belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih monoton dan kurang adaptif terhadap gaya belajar siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya kesadaran pendidik dalam memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, siswa dan siswi SD No. 1 Pererenan memiliki kecenderungan gaya belajar audiovisual, dengan demikian seharusnya pendidik dapat menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran IPAS diperkuat dengan hasil nilai ulangan IPAS pada materi kondisi perekonomian di daerahku yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan KKTP mata pelajaran IPAS yang ditetapkan di SD No. 1 Pererenan adalah 78. Pada semester genap mata pelajaran IPAS dengan jumlah siswa 21 orang. Dari 21 siswa tersebut terdapat 12 orang siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan kata lain, jika dipersentasekan terdapat 57,14% siswa kelas V SD No. 1 Pererenan yang memperoleh nilai dibawah ketuntasan. Hal ini berarti banyak nilai siswa yang berada dibawah standar.

Melalui fakta yang ada, solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran ketika proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar dan menjadi alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran hendaknya menyesuaikan terhadap materi yang diajarkan dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cocok untuk gaya belajar audiovisual adalah media yang mampu menampilkan gambar (visual) dan terdapat suara atau musik pendukung (audio). Dengan menggunakan media audiovisual, siswa dapat menyaksikan secara langsung materi yang sedang dijelaskan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan (Gabriela, 2021).

Media audiovisual berupa video pembelajaran yang dikembangkan sekiranya dapat memfasilitasi gaya belajar siswa SD No. 1 Pererenan khususnya pada siswa kelas V dan juga mejadi penunjang materi pembelajaran kondisi perekonomian di daerahku serta implementasi dalam bentuk konkret, dengan video pembelajaran yang dikembangkan, diharapkan dapat menghadirkan contoh nyata bagi peserta didik yang seakan – akan menghadirkan langsung contoh nyata di hadapan siswa, dengan media video pembelajaran peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan secara optimal (Ariani dkk., 2020). Pendidik harus mampu menghubungkan antara keadaan lingkungan sekitar dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Lingkungan peserta didik juga mendukung pembelajaran terkait kondisi perekonomian di daerahku berbasis *entrepreneurship*. Diharapkan para siswa memiliki bekal untuk mengembangkan pengelolaan sumber daya yang ada di sekitarnya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Raji & Deno (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran. Media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS siswa kelas V sekolah dasar serta memperkenalkan keterampilan berwirausaha sejak usia dini melalui materi pelajaran kondisi perekonomian di daerahku yang disajikan secara menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Raihanati, dkk (2020) yang menyatakan bahwa media audiovisual dalam proses pembelajaran efektif untuk memikat minat belajar peserta didik. Melalui kombinasi gambar bergerak dan suara, media audiovisual menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahmah dkk., 2021). Pengembangan media audiovisual berbasis *entrepreneurship*

ini difokuskan pada pengajuan nilai – nilai seperti kreativitas, inovasi, kepercayaan diri, ketangguhan dalam menghadapi risiko, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah sehari – hari. Dengan demikian dikaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul Pengembangan Media Audiovisual Potensi Alam Perairan Laut Desa Pererenan Berbasis *Entrepreneurship* pada Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku di Kelas V SD No. 1 Pererenan. Diharapkan melalui pengembangan media audiovisual ini, akan muncul dampak positif dalam peningkatan prestasi dan penerapan dalam kehidupan nyata.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, antara lain:

- 1) Kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran
- 2) Metode pembelajaran kurang bervariasi menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik.
- 3) Siswa kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung.
- 4) Kurangnya strategi pembelajaran dalam proses penyampaian materi.
- 5) Keterbatasan pemahaman tentang teknologi membuat sulit bagi pengembangan media pembelajaran digital.
- 6) Ketika menjelaskan materi, kurang dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pentingnya untuk melakukan pembatasan masalah agar analisis masalah dapat mencakup masalah inti yang perlu diatasi demi hasil yang optimal. Dalam penelitian ini, pembatasan

masalah difokuskan pada kurangnya pemahaman siswa mengenai materi kondisi perekonomian di daerahku dalam pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan karena terbatasnya sarana, seperti kekurangan media pembelajaran termasuk video pembelajaran, kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audiovisual potensi alam perairan laut berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD No. 1 Pererenan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan, maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media audiovisual potensi alam perairan laut Desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V SD No. 1 Pererenan?
- 2) Bagaimana validitas media audiovisual potensi alam perairan laut Desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku ditinjau dari isi, desain, media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil di kelas V SD No. 1 Pererenan?
- 3) Bagaimana efektivitas media audiovisual potensi alam perairan laut Desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V SD No. 1 Pererenan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang diharapkan dari rumusan masalah yang telah dideskripsikan yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media audiovisual potensi alam perairan laut Desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V SD No. 1 Pererenan.
- 2) Untuk mengetahui validitas media audiovisual potensi alam perairan laut Desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku ditinjau dari isi, desain, media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil di kelas V SD No. 1 Pererenan.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media audiovisual potensi alam perairan laut Desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V SD No. 1 Pererenan.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman tentang konsep dan teori – teori pembelajaran, serta cara untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video, khususnya pada media audiovisual potensi alam perairan desa Pererenan berbasis *entrepreneurship*. Melalui pengembangan ini, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman terhadap teori – teori pembelajaran *entrepreneurship* dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan media audiovisual potensi alam perairan laut desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang konsep IPAS kepada siswa. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong siswa agar belajar mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membuat siswa tertarik dan terlibat aktif selama proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penggunaan media audiovisual potensi alam perairan laut desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku kelas V diharapkan dapat membantu guru dalam mengkomunikasikan konsep materi IPAS dengan lebih efektif. Hal ini diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal serta menginspirasi guru untuk berinovasi lebih kreatif dalam pengembangan dan perancangan video pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam menetapkan kebijakan terkait pemanfaatan media pembelajaran, khususnya penggunaan media audiovisual berupa video pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berharga bagi peneliti lain yang melakukan pengembangan media pembelajaran,

terutama dalam pengembangan media audiovisual berupa video pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa video pembelajaran tentang potensi alam perairan laut berbasis *entrepreneurship* pada materi Kondisi perekonomian di daerahku untuk siswa kelas V SD No. 1 Pererenan. Keunggulan dari media ini adalah dapat diputar ulang oleh siswa karena bersifat digital, selain itu memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu dan memungkinkan siswa belajar tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Beberapa keunggulan dari media ini meliputi : (1) kemampuan media audiovisual berbasis *entrepreneurship* bersifat digital sehingga dapat dijangkau darimana saja. (2) kemampuan media audiovisual berbasis *entrepreneurship* dapat memvisualisasikan pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi yang sulit dihadirkan langsung di dalam kelas, (3) integrasi grafis, animasi dan penggunaan warna yang menarik pada media audiovisual berbasis *entrepreneurship* dapat menarik perhatian peserta didik. Media audiovisual ini menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran. Produk pengembangan media audiovisual ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan adalah media audiovisual berupa video pembelajaran tentang potensi alam perairan laut berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku untuk siswa kelas V SD No. 1 Pererenan.
- 2) Video pembelajaran tentang potensi alam perairan laut berbasis *entrepreneurship* yang dikembangkan dapat diakses melalui komputer,

laptop atau perangkat lain yang dimiliki oleh peserta didik. selain itu, saat di dalam kelas, media video pembelajaran dapat ditayangkan melalui proyektor.

- 3) Durasi waktu video pembelajaran yang dikembangkan $\pm 5 - 10$ menit.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Teknologi yang berkembang sangat pesat menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam menyediakan fasilitas kepada siswa guna memastikan proses pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidik harus mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dengan mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks sangat diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik serta merangsang kemampuan berpikir kritis. Pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar.

Penelitian ini mengembangkan media audiovisual berupa video pembelajaran tentang potensi alam perairan laut berbasis *entrepreneurship* pada materi usaha perekonomian di daerahku untuk siswa kelas V SD. Penjelasan materi dalam video pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi dihubungkan dengan pengalaman dan kehidupan sehari – hari siswa, serta menjelaskan materi dengan contoh yang relevan dengan lingkungan sekitar, seperti usaha ekonomi masyarakat setempat dalam pemanfaatan potensi alam perairan laut. Video pembelajaran yang dikembangkan memperkenalkan konsep pendidikan yang mendorong peserta didik untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan masalah serta memanfaatkan peluang yang ada dalam kehidupan sehari – hari.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media audiovisual potensi alam perairan laut Desa Pererenan berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD No. 1 Pererenan memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada proses pengembangan produk yakni sebagai berikut.

- 1) Media audiovisual berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V mampu meningkatkan minat belajar siswa, memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari – hari. Hal ini membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik dan hasil pembelajaran yang diperoleh semakin efektif.
- 2) Media audiovisual berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat luas dan abstrak.
- 3) Media audiovisual berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V dirancang secara sederhana namun tetap menarik, sehingga mudah untuk dimanfaatkan dan diakses oleh siswa dan guru di sekolah.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media audiovisual yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media audiovisual berbasis *entrepreneurship* dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik guru dan siswa kelas V SD No. 1 Pererenan. Hasil penelitian pengembangan ini ditujukan untuk mendukung guru dan siswa dalam kelompok tertentu serta bermanfaat bagi guru dan siswa di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.
- 2) Penelitian ini berfokus kepada pengembangan produk berupa video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku.
- 3) Produk media audiovisual berbasis *entrepreneurship* pada materi kondisi perekonomian di daerahku di kelas V tidak dapat melakukan interaksi secara dua arah.

1.10 Definisi Istilah

Pada penelitian ini menggunakan beberapa kata kunci untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman. Berikut merupakan definisi istilah dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran, materi ajar, alat pembelajaran dan sebagainya, serta memastikan kevalidan atau kelayakan produk tersebut. Penelitian pengembangan tidak ditujukan untuk menguji suatu teori. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi oleh guru secara terstruktur agar siswa dapat belajar

dengan efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan harus mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan dan keterampilan belajar siswa sehingga dapat memfasilitasi proses belajar.

- 3) Media audiovisual adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan unsur suara dan gambar dalam penerapannya.
- 4) Model pembelajaran berbasis *entrepreneurship* merupakan model pembelajaran yang melibatkan inovasi dan kreativitas dalam menciptakan sesuatu yang berbeda dalam menghadapi tantangan kehidupan yang melibatkan kemampuan untuk melihat peluang di tengah risiko untuk mendapatkan keuntungan dan pertumbuhan. Adapun langkah – langkah pembelajaran *entrepreneurship* yaitu eksplorasi, perencanaan, pelaksanaan, komunikasi, dan refleksi.

