

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen penting yang bertujuan membentuk tingkah laku baik moral, spiritual maupun sosial yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat (Wati, 2021). Perkembangan teknologi berpengaruh pada anak terlebih generasi muda yang dengan mudah mengakses informasi pada layar smartphone android. Kemajuan teknologi mendorong perubahan di berbagai aspek, termasuk perubahan pada media mengajar dari konvensional ke era digital. Dengan adanya teknologi memberikan dampak positif bagi pendidikan khususnya kemudahan dalam mengakses informasi seputar pendidikan serta sebagai sumber media dan bahan ajar berbasis teknologi. Keberadaan teknologi merupakan hal yang tidak asing dalam era globalisasi termasuk dalam dunia pendidikan, pendidikan dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam memudahkan pelaksanaan pembelajaran (N.F. dkk., 2022). Dengan hal tersebut maka kegiatan pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yakni hasil yang diraih siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran berupa penilaian, adapun penilaian tersebut yang didapatkan yaitu penilaian pengetahuan, sikap, serta perubahan perilaku siswa yang ditandai dengan perkembangan keterampilan mereka. Hasil belajar bisa dibagi menjadi tiga macam, yakni ranah afektif (*affective domain*), ranah kognitif (*cognitive domain*) dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*). Setiap ranah diurutkan menjadi beberapa tingkat kemampuan, dari yang terendah sampai yang tertinggi, setiap jenjang tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, bervariasi dalam kompleksitas dari yang sederhana sampai yang rumit (Fitri dkk., 2023). Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di rapor atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Somayana, 2020).

Salah satu elemen kunci dari kurikulum Merdeka untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Indonesia adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi ini didasarkan pada pemahaman bahwa siswa pada tingkat sekolah dasar cenderung melihat dunia sebagai satu kesatuan yang utuh. Lebih lanjut, saat ini pemikiran siswa masih sederhana, konkrit dan komprehensif, namun belum mencapai pemahaman yang detail. Dengan memadukan ilmu alam dan ilmu sosial, diharapkan siswa mampu memahami lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan (Ilham dkk., 2024).

Berdasarkan observasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung dan wawancara bersama narasumber yaitu wali kelas V SD Negeri 1 Gobleg yang

memaparkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dilihat selama 3 tahun terakhir. Hasil belajar siswa yang kurang, serta lingkungan belajar yang diterapkan oleh guru tidak dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, data pada tabel hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Gobleg menunjukkan hal yang serupa, seperti yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Gobleg

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah dan Rata-Rata	
					Jumlah Nilai Siswa	Nilai Rata-Rata Siswa
1.	SD Negeri 1 Gobleg	V	25	72	1625	65

Dari data tabel tersebut, pada tahun ini perolehan nilai rata-ratanya yaitu 65 dari jumlah keseluruhan siswa di kelas V yaitu 25 orang, wali kelas V SD Negeri 1 Gobleg juga memaparkan bahwa siswa paling kurang mengerti pada materi *Oh, Lingkungan jadi rusak* yang juga ada pada muatan mata pelajaran IPAS. Pada proses pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan beberapa kali guru menampilkan video dari *youtube*. Bahkan diketahui bahwa sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Meskipun sekolah telah memiliki Wifi, LCD, proyektor, laptop dan ruang Chromebook, selain itu sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi dan memiliki smartphone pribadi, namun guru tidak memanfaatkan peluang tersebut untuk mengembang dan menggunakan bahan ajar yang bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPAS karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga materi sulit dipahami secara optimal.

Melalui proses belajar yang efektif, individu dapat mengembangkan potensi diri, berpikir kritis, dan berinovasi. Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video *story* interaktif. Media ini memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik, visual, dan interaktif sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi (Manusia & Kelas, 2024). Media dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Apabila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran (Sumiharsono, 2020).

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah video *story* interaktif. Video *story* interaktif merupakan salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena menyajikan audio visual yang berisi materi pembelajaran, baik berupa teori, prinsip, konsep dasar yang membantu pemahaman terhadap materi. Keunggulan video *story* interaktif adalah pembelajar dapat mengimajinasikan materi yang diajarkan dengan mudah karena dijelaskan menggunakan audio visual dan dapat diulang-ulang. Selain itu, video dapat menstimulus pemikiran dan meningkatkan motivasi dengan cepat sehingga pelajar dapat merespon dan mengimplementasikan dengan cepat

(Asteria, 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berupa video *story* interaktif untuk mengajarkan materi *Oh, Lingkungan jadi rusak*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video *Story* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Muatan IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka beberapa permasalahan dapat didefinisikan:

- 1.2.1 Rendahnya hasil belajar pada muatan IPAS.
- 1.2.2 Metode ceramah sering digunakan sebagai salah satu cara mengajar.
- 1.2.3 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada teknologi untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.
- 1.2.4 Pembelajaran IPAS masih monoton dan konvensional, tidak menarik, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V.
- 1.2.5 Pemanfaatan fasilitas sekolah seperti laptop, proyektor, dan internet, belum maksimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Dengan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan ini, maka akan dapat dirumuskan langkah-langkah yang tepat untuk membuat solusi yang efektif, seperti pengembangan media pembelajaran Video *Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di Sekolah Dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan masalah-masalah utama untuk memperoleh hasil yang optimal. Masalah tersebut peneliti lebih memfokuskan masalah terkait dengan penggunaan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektifitas *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.5.3 Untuk mendeskripsikan kepraktisan *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.5.4 Untuk mendeskripsikan efektifitas *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan bahwa pengembangan *Video Story* Interaktif ini dapat menjadi media bahan bacaan atau referensi yang berguna untuk mengembangkan materi pembelajaran lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran *Video Story* Interaktif dapat memberikan fasilitas pembelajaran kepada para peserta didik untuk dapat belajar secara lebih menarik dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi *Oh, Lingkungan jadi rusak*. Peserta didik juga dapat menyaksikan secara langsung media pembelajaran ini karena secara langsung ditampilkan pada layar proyektor yang memberikan pengalaman langsung pada mereka.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi para guru untuk arahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi *Oh, Lingkungan jadi rusak* sehingga lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kepala sekolah sebagai media pembelajaran yang baik dalam mendukung dan memperbanyak media pembelajaran untuk muatan materi pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Lain.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan contoh bagi peneliti lain dalam bidang pengembangan media pembelajaran *Video Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran Video *Story* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di Sekolah Dasar. Berikut merupakan uraian singkat mengenai media yang akan dikembangkan.

1.7.1 Pengembangan media pembelajaran Video *Story* Interaktif ini dirancang khusus untuk siswa kelas V di Sekolah dasar.

1.7.2 Media pembelajaran Video *Story* Interaktif ini hanya memuat materi *Oh, Lingkungan jadi rusak*.

1.7.3 Media pembelajaran Video *Story* Interaktif yang dikembangkan didasari pada metode ADDIE terdiri atas lima tahapan pengembangan yaitu, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Proses pengembangan media Video *Story* Interaktif dilakukan secara terstruktur dan terarah, mulai dari tahapan pertama hingga tahapan terakhir. Namun, pada kenyataannya model ini ketika sudah diaplikasikan tentu akan mengalami beberapa perubahan karena keterbatasan waktu dan juga sumber daya manusia.

1.7.4 Video *story* interaktif ini diterapkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 1 Gobleg, sehingga relevansi dan efektivitasnya mungkin terbatas pada peserta didik dengan karakteristik yang serupa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan video *story* interaktif ini mungkin tidak optimal jika diterapkan pada siswa dengan latar belakang atau kebutuhan pembelajaran yang berbeda.

1.7.5 Hanya digunakan dengan alat bantu elektronik seperti proyektor, LCD, handphone, atau laptop yang membantu dalam penggunaan media pembelajaran. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa media video *story* interaktif yang dikembangkan memerlukan perangkat elektronik tertentu untuk digunakan, sehingga ketersediaan perangkat tersebut menjadi faktor penentu dalam penggunaan media pembelajaran tersebut di lingkungan pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penerapan teknologi pada saat kegiatan pembelajaran sebagai tempat menyalurkan ide kreatif media untuk dapat menambah wawasan dan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran di kelas. Tidak sedikit para guru dan calon guru berlomba-lomba menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik demi meningkatkan kebutuhan perkembangan kemampuan siswa. Pentingnya pengembangan sebuah media pembelajaran video *story* interaktif untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa mampu belajar dengan baik serta memahami apa yang disampaikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Pengembangan media Video *Story* Interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- a. Media video *story* interaktif mampu mengemas pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Asumsi ini didasarkan pada karakteristik media video *story*

interaktif yang cenderung menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

- b. Siswa memiliki kemampuan mengoperasikan handphone dan laptop. Hal ini diasumsikan karena media video *story* interaktif umumnya dapat diakses melalui perangkat seperti handphone atau laptop, sehingga siswa perlu memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat tersebut.
- c. Guru-guru telah menguasai cara penggunaan teknologi digital sehingga mampu untuk mengimplementasikan media video *story* interaktif pada saat aktivitas pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media Video *Story* Interaktif yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan ini didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas V SD Negeri 1 Gobleg, sehingga media yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan kondisi lapangan.
- b. Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa video *story* interaktif yang hanya dapat digunakan pada materi IPAS materi *Oh, Lingkungan jadi rusak* kelas V Sekolah Dasar. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memiliki cakupan yang terbatas hanya pada materi tertentu dalam mata pelajaran IPAS di tingkat kelas dan jenjang pendidikan tertentu.

1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah definisi singkat dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

- 1.10.1 Penelitian Pengembangan: Penelitian dengan proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi.
- 1.10.2 Hasil Belajar Peserta Didik: Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat perkembangan mental menuju lebih baik dibandingkan pada saat belum mendapat proses belajar. Tingkat perkembangan mental yang dimaksud adalah jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Hasil belajar terjadi apabila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti
- 1.10.3 Video *story* interaktif: Video *story* interaktif merupakan salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena menyajikan audio visual yang berisi materi pembelajaran, baik berupa teori, prinsip, konsep dasar yang membantu pemahaman terhadap materi.
- 1.10.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS): Keterpaduan IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks

yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Septiana, 2023).

