

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran ialah dukungan yang diberikan guru kepada siswa agar mereka mampu memperoleh ilmu pengetahuan serta informasi, menguasai kemampuan baru, serta mengembangkan sikap serta nilai. Dengan kata lain, pembelajaran ialah proses yang membantu keberhasilan pembelajaran siswa (Nanda et al., 2017). Istilah "ilmu pengetahuan alam dan sosial" (IPAS) mengacu pada campuran disiplin ilmu dari ilmu pengetahuan sosial serta ilmu pengetahuan alam. Istilah berikut ditetapkan selama epidemi COVID-19 serta ialah salah satu dampak dari diperkenalkannya kurikulum Merdeka.

Tujuan dari integrasi IPS serta IPA ialah guna membantu siswa memahami lingkungannya secara lebih holistik (Kementerian Pendidikan serta Kebudayaan, 2022). Sebab IPA serta IPS diajarkan secara terpisah dalam kurikulum 2013, kebijakan Kurikulum Mandiri yang baru yang mengintegrasikan kedua mata pelajaran tersebut dalam IPA niscaya akan menimbulkan kesulitan bagi guru serta siswa. Guru ditemukan kurang siap akibat kurangnya pemahaman mereka, serta beberapa dari mereka masih memerlukan pelatihan tentang cara membuat media pembelajaran sebab mereka belum sepenuhnya memahami kurikulum mandiri. Alih-alih berfokus pada apa yang dikatakan instruktur, tujuan pembelajaran kontekstual ialah membiarkan siswa menemukan informasi serta kemampuan baru

sendiri (Nababan, 2023). Sebagai konsekuensi dari rekonstruksi mereka sendiri, siswa benar-benar mengalami serta belajar sendiri. Siswa akan menjadi lebih kreatif serta produktif sebagai hasilnya. Pembelajaran aktif akan dipromosikan oleh pembelajaran kontekstual. Pendekatan pengajaran serta pembelajaran yang dikenal sebagai "pembelajaran aktif" menempatkan penekanan kuat pada aktivitas mental, emosional, fisik, serta intelektual siswa guna menghasilkan hasil pembelajaran yang mencakup unsur-unsur kognitif, afektif, serta psikomotorik. (Wibowo, 2016).

Agar proses belajar mengajar tidak membosankan, para pendidik harus fokus pada pengembangan strategi pembelajaran yang mendorong siswa guna berpartisipasi serta terlibat dengan berbagai materi pembelajaran. Film pembelajaran ialah salah satu jenis pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital (Yudianto, 2017). Manfaat konten video edukasi berikut ialah menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik serta mencakup tampilan audio serta animasi visual yang interaktif. (Kadir, 2013).

Berlandaskan hasil wawancara di SD Negeri 2 Banyuning pada hari Senin tanggal 29 Juli 2024 bersama wali kelas 6A yakni bapak I Gede Ariasrtika, beliau mengatakan bahwa pada pembelajaran IPAS pemakaian media video pembelajaran belum pernah dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya belajar lewat buku pembelajaran serta latihan soal. Oleh sebab itu, peneliti memberikan solusi yakni pembuatan media video pembelajaran yang nantinya bisa dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar. Dengan memakai media seperti video pembelajaran akan sangat membantu, sebab penyajian materi yang lebih kaya akan animasi serta audio yang merangsang interaksi antara siswa serta guru tentunya akan membuat proses pembelajaran berjalan lebih baik lagi.

Secara alami, anak-anak menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar. Misalnya, seorang siswa kelas 6A menyatakan dalam sebuah wawancara bahwa tantangan terbesar yang dihadapinya ketika belajar IPS di kelas VI sekolah dasar ialah bahwa ia sering merasa bosan saat belajar. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa ialah pemakaian bahan ajar yang kurang bervariasi, memiliki gaya belajar yang repetitif, serta tidak sesuai dengan kepribadian siswa. Pernyataan berikut konsisten dengan temuan ujian tengah semester IPS kelas VI di SD Negeri 2 Banyuning, yang memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah 71. Tabel 1.1 menampilkan statistik tentang nilai siswa.

Tabel 1.1
Nilai PTS IPAS Kelas VI SD Negeri 2 Banyuning

No	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	SDB201	68	71	Tidak Tuntas
2	SDB202	59	71	Tidak Tuntas
3	SDB203	75	71	Tuntas
4	SDB204	51	71	Tidak Tuntas
5	SDB205	55	71	Tidak Tuntas
6	SDB206	80	71	Tuntas
7	SDB207	60	71	Tidak Tuntas
8	SDB208	88	71	Tuntas
9	SDB209	53	71	Tidak Tuntas
10	SDB210	75	71	Tuntas
11	SDB211	87	71	Tuntas
12	SDB212	92	71	Tuntas
13	SDB213	50	71	Tidak Tuntas
14	SDB214	73	71	Tuntas
15	SDB215	58	71	Tidak Tuntas

No	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
16	SDB216	51	71	Tidak Tuntas
17	SDB217	80	71	Tuntas
18	SDB218	76	71	Tuntas
19	SDB219	66	71	Tidak Tuntas
20	SDB220	56	71	Tidak Tuntas
21	SDB221	84	71	Tuntas
22	SDB222	60	71	Tidak Tuntas
23	SDB223	85	71	Tuntas
24	SDB224	69	71	Tidak Tuntas
25	SBD225	56	71	Tidak Tuntas
26	SBD226	77	71	Tuntas
27	SBD227	64	71	Tidak Tuntas
28	SBD228	80	71	Tuntas

Berlandaskan data pada tabel diatas, diketahui bahwa hanya 13 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas 71 dari 28 orang siswa kelas VI, sedangkan 15 siswa lainnya mendapat nilai kurang dari 71. Permasalahan berikut menunjukan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting guna mengoptimalkan minat belajar siswa sehingga nantinya siswa bisa memperoleh nilai yang memuaskan.

Dari permasalahan tersebut, solusi yang bisa ditawarkan ialah dengan pemakaian media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual, dimana video interaktif berikut tidak hanya memuat audio serta visual, namun juga akan memuat pertanyaan interaktif yang nantinya berkaitan dengan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran Kontekstual memungkinkan peserta didik berfikir menghubungkan antara hal-hal yang berbeda yang sudah ada, serta membandingkan dengan fenomena yang ada di lingkungannya sehingga memunculkan ide atau pandangan yang baru.(Baharuddin, 2017).

Sebab media video tidak bergantung pada satu indra, media video cenderung membantu siswa mengingat serta memahami isi pelajaran. (Parlindungan et al., 2020). Video bisa dimanfaatkan guna memperjelas materi yang sulit dijelaskan oleh guru hanya lewat penjelasan lisan (Sudarma et al., 2019). Anak-anak dengan gaya belajar kinestetik akan memperoleh manfaat dari aktivitas edukasi yang disertakan dalam video pembelajaran berikut, yang bisa ditonton lewat program Wordwall. Hal berikut sebab pelajaran akan lebih mudah dipahami siswa jikalau disesuaikan dengan preferensi belajar mereka sendiri. (Parwati, 2024).

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang disajikan, berikut identifikasi masalah yang ada, antara lain.

- 1) Siswa sekolah dasar kelas VI masih kesulitan memahami materi sains, terutama materi Tata Surya.
- 2) Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan akibat pemakaian media yang membosankan.
- 3) Sumber daya pendidikan yang kurang memadai guna kegiatan pembelajaran terkait sains.
- 4) Guru Kelas VI di Sekolah Dasar masih memakai media pembelajaran konvensional seperti buku, tanpa terdapatnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Para peneliti sudah membatasi kesulitan yang diteliti dalam penelitian berikut sebab rumitnya masalah yang sudah ditemukan. Masalah penelitian berikut terbatas pada kurangnya sumber belajar teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh siswa sekolah dasar kelas enam guna memahami sains, sehingga diperlukan pembuatan materi pembelajaran interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang dipaparkan, bisa dirumuskan permasalahan dalam penelitian berikut sebagai berikut :

- 1) Bagaimana rancangan bangun media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual mata Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual mata Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual mata Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual mata Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan rumusan masalah diatas, maka bisa disusun tujuan dari penelitian pengembangan berikut ialah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran Interaktif berbasis kontekstual mata Pelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar
2. Untuk mendeskripsikan validitas media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual mata Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar?
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan ditinjau dari respon guru serta respon siswa terhadap media video pembelajaran Interaktif berbasis kontekstual mata Pembelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar?
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media video pembelajaran Interaktif berbasis kontekstual mata Pelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas enam, penelitian pengembangan berikut menciptakan media video pembelajaran interaktif. Kriteria media video pembelajaran didasarkan pada apa yang dibutuhkan siswa sekolah dasar dalam hal sumber belajar. Setelah menonton film, siswa akan mendengarkan kontennya, yang akan dipecah dengan pertanyaan yang dirancang guna mengoptimalkan komunikasi antara mereka serta guru mereka. Selain itu, siswa akan diminta guna mengevaluasi masalah dalam video sebelum mencoba menyelesaikannya. Berikut spesifikasi dari Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual.

1. Video Pembelajaran Interaktif memuat materi mengenai Sistem Tata Surya yang dikombinasikan dengan animasi guna menarik minat siswa.

2. Video berbentuk *landscape* dengan durasi kurang lebih 10 menit, beresolusi 1080p
3. Selain isi video yakni tentang materi, akan diisi pula beberapa animasi atau video *ice breaking* sehingga siswa tidak akan bosan menonton video, serta cover yang memuat judul media, guna masuk ke dalam video diawali dengan “Menenal Sistem Tata Surya”
4. memuat unsur interaktif seperti permainan berbentuk quiz yang berhubungan dengan pembelajaran kontekstual.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual siswa kelas VI sekolah dasar ialah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Sebagai upaya guna mengatasi kurangnya kemampuan analitis siswa, hasil pengembangan berikut diharapkan bisa membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pembuatan konten video pembelajaran interaktif berpotensi mengoptimalkan pemahaman siswa sekolah dasar kelas empat terhadap materi, khususnya kemampuan analitis mereka, memberi mereka pengetahuan yang berharga, serta memungkinkan mereka belajar sendiri dengan memecahkan masalah.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media video pembelajaran interaktif berikut bisa dijadikan sebagai sarana oleh guru guna membuat suasana belajar yang lebih interaktif serta tentu nantinya bisa berdampak pada hasil belajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media video pembelajaran interaktif berikut sangat bermanfaat bagi kepala sekolah dalam memperbaiki kualitas proses belajar serta mengoptimalkan minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan berikut akan diperhitungkan serta dimanfaatkan sebagai masukan bagi peneliti masa mendatang yang membutuhkan landasan teori lebih dalam pembelajaran serta penyelesaian proyek akhir.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

- a. Media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berikut dikembangkan guna siswa yang sudah bisa membaca dengan lancar.
- b. Media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berikut dikembangkan guna siswa yang sudah bisa memakai perangkat teknologi digital.
- c. Media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berikut dikembangkan guna guru yang sudah bisa memakai perangkat teknologi

digital.

- e. Media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual berikut diperuntukan guna sekolah yang memiliki akses internet.
- f. Media video pembelajaran interaktif berikut dikembangkan sebab sekolah belum memiliki media pembelajaran yang memadai.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dikembangkan berlandaskan karakteristik siswa kelas VI SDN 2 Banyuning, sehingga media berikut tidak bisa dipakai guna siswa kelas VI di sekolah dasar lain dengan karakteristik yang berbeda.
- b. Media video pembelajaran berikut memerlukan akses internet, sehingga tidak bisa dipakai di sekolah yang tidak memiliki jaringan internet.

1.9 Definisi istilah

Penting guna memberikan definisi terhadap konsep-konsep utama yang akan dipakai dalam penelitian berikut guna mencegah terjadinya kesalahpahaman. Istilah-istilah tersebut ialah sebagai berikut.

1. Tujuan penelitian pengembangan ialah menciptakan suatu produk dengan terlebih dahulu melaksanakan analisis kebutuhan serta kemudian melaksanakan pengembangan guna menciptakan produk yang teruji.
2. Model Pengembangan ADDIE ialah pendekatan pendidikan yang terdiri dari banyak fase dalam pembuatan konten video pendidikan animasi, termasuk analisis, desain, implementasi, serta penilaian.