

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka Shofia Hattarina dkk, (2022). IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV sekolah dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial Rahayu dkk, (2022). Penggabungan dua mata pelajaran tersebut sangat berguna karena menurut Budiwati dkk, (2021) IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial di sekitarnya. Oleh sebab itu diperlukan alat bantu penunjang proses tersebut yaitu media pembelajaran. Perubahan kurikulum tersebut terasa hingga saat ini, dimana dalam pendidikan Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan peserta didik diberi ruang yang lebih agar optimal dalam bereksplorasi konsep dan kompetensinya Khoirurrujal dkk, (2022).

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah dasar pada pembelajaran IPAS yang berlangsung di kelas IV SD N 1 Kampung Anyar, masih banyak siswa yang kurang memahami materi kekayaan alam, hal ini di karenakan keterbatasan media pembelajaran pada sekolah tersebut membuat siswa sulit untuk memahami materi tentang kekayaan alam. Media pembelajaran pada sekolah tersebut masih tergolong kurang maka dari itu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi kekayaan alam. Guru masih menggunakan media konvensional dalam kegiatan belajar mengajar seperti metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan lebih banyak menggunakan buku sebagai sumber belajar. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, siswa yang duduk di belakang ramai sendiri dengan membicarakan hal-hal di luar materi, yang menyebabkan siswa lainnya kurang fokus pada pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi cerita tentang daerahku yang di ajarkan dan peserta didik cenderung diam pada saat guru bertanya yang pastinya membuat kelas pasif.

Permasalahan lain yang terjadi di SD N 1 Kampung Anyar yaitu masih rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPAS semester I masih banyak siswa yang belum memahami materi kekayaan alam. Dari permasalahan yang ada tersebut hal ini berhubungan dengan yang terjadi pada saat wawancara penulis dengan guru wali kelas IV SD N 1 Kampung Anyar yang di mana siswa pada kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi kekayaan alam, pada media yang digunakan kurang bervariasi yang masih menggunakan media konvensional serta dalam penyampaian materi mengenai kekayaan alam yang kurang menarik menyebabkan pemahaman siswa masih kurang. Hal ini dikuatkan dari hasil wawancara dan observasi di sekolah yang mendapat data masih banyak siswa nilai

IPAS belum memenuhi rata-rata. Berikut ini merupakan Tabel rata-rata nilai siswa Kelas IV di SD N 1 Kampung Anyar pada mata pelajaran Pengetahuan Alam.

Table 1.1 Nilai Siswa Kelas IV Di SD N 1 Kampung Anyar Mapel IPAS

Nama Siswa	Nilai SAT	KKM	Tingkat
Siswa 1	63	75	Terkecil
Siswa 2	75	75	Menengah
Siswa 3	60	75	Terkecil
Siswa 4	72	75	Terkecil
Siswa 5	75	75	Menengah
Siswa 6	72	75	Terkecil
Siswa 7	70	75	Terkecil
Siswa 8	50	75	Terkecil
Siswa 9	65	75	Terkecil
Siswa 10	50	75	Terkecil
Siswa 11	64	75	Terkecil
Siswa 12	65	75	Terkecil
Siswa 13	75	75	Menengah
Siswa 14	74	75	Terkecil
Siswa 15	60	75	Terkecil
Siswa 16	63	75	Terkecil
Siswa 17	55	75	Terkecil
Siswa 18	63	75	Terkecil
Siswa 19	58	75	Terkecil
Siswa 20	72	75	Terkecil
Siswa 21	68	75	Terkecil
Siswa 22	62	75	Terkecil
Siswa 23	70	75	Terkecil
Rata-Rata Nilai Siswa Kelas IV			65,2
Siswa dengan Nilai Tertinggi			-
Siswa dengan Nilai Menengah			3
Siswa dengan Nilai Terkecil			20

(Sumber: Catatan Arsip SD N 1 Kampung Anyar)

Data ini menunjukkan bahwa, hasil belajar IPAS khususnya muatan IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Kampunganyar masih belum optimal, yang artinya bahwa siswa belum memahami materi pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap siswa kelas IV, siswa memaparkan masih ada

materi IPAS yang belum mereka mengerti, dan mereka merasa kesulitan memahami materi, sebab di dalam kelas mereka merasa bosan hanya mendengarkan penjelasan dari guru, bosan membaca buku, tidak ada media belajar yang membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan wali kelas IV SD Negeri 1 Kampunganyar dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPAS khususnya muatan IPA disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain; (1) Kurang mampu menemukan cara belajar yang baik sehingga kemampuan yang dimiliki siswa tidak berkembang; (2) penggunaan teknik yang masih konvensional dalam proses pembelajaran; (3) sumber belajar siswa hanya buku; (4) pemanfaatan metode pembelajaran monoton; (5) pembelajaran kurang berpusat pada siswa; (6) pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi; dan (7) siswa cepat bosan dan belum mampu berinteraksi dengan baik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa sulit memahami penjelasan guru.

Solusi yang pernah dilakukan dalam menghadapi masalah tersebut yaitu penerapan pembelajaran aktif. Mengutamakan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa diajak berdiskusi kelompok dan siswa diberikan kesempatan menyelesaikan masalah yang ada dalam LKPD bersama kelompoknya. Tujuan diterapkannya hal ini guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan IPAS.

Namun, hal tersebut dirasa belum optimal. Siswa meskipun diberikan tugas berkelompok, yang mengerjakan hanya 1-2 orang saja. Maka dari itu, ketika diberikan tes evaluasi terkait materi tersebut, hasil belajar siswa masih banyak ditemukan yang memperoleh dibawah rata-rata.

Pemahaman siswa tentang berbagai konsep yang sesuai dengan materi yang mereka pelajari akan membawa siswa pada pembelajaran yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya. Dalam pembelajaran IPAS, siswa memerlukan kegiatan pemahaman konsep serta diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahunya dengan berbagai penjelasan logis. Selain itu, bahwa pemahaman konsep kekayaan alam pada materi IPAS harus berkembang dengan baik melalui pengamatan langsung, sebelum mengenal informasi-informasi abstrak. Pemahaman konsep yang seharusnya dapat berkembang dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Deliany dkk, (2019). Materi kekayaan alam adalah materi tentang penjelasan siswa susah dalam mengamati secara langsung bagaimana Sejarah tempat tinggal dan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal. Namun tidak memungkinkan siswa diminta untuk mengamati langsung, sehingga materi ini memerlukan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Aris dkk, (2022) “media pembelajaran bermanfaat untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi”.

Pada pembelajaran IPA di abad ke-21 ini, peran guru sangat penting agar siswa mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai materi yang diajarkan serta mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Guru pada abad ke-21 ini, harus mampu membentuk siswa menguasai keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan sebuah masalah, kolaborasi, komunikatif, kreatif dan inovasi, serta teknologi dan konsep (Mardhiyah, 2021). Selain itu, berpedoman pada Kurikulum Merdeka seorang Guru harus mampu membangun dan menciptakan pembelajaran yang Merdeka bagi siswa. Kemerdekaan belajar ini

dapat diwujudkan dengan memberikan kesempatan siswa untuk belajar sesuai gaya belajarnya masing-masing. Guru berperan dalam menyediakan berbagai keperluan, alat bantu, dan sumber belajar yang mendukung terciptanya pembelajaran menyenangkan dan sesuai kebutuhan siswa sehingga siswa dapat mengembangkan prestasi belajar, memiliki keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah. Hasil belajar yang ditunjukkan siswa menjadi salah satu acuan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah dasar pada pembelajaran IPAS yang berlangsung di kelas IV SD N 1 Kampung Anyar, menunjukkan bahwa Teknik dan suasana pembelajaran di sekolah masih konvensional dan belum memperhatikan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa mudah bosan dan tidak memiliki motivasi atau minat untuk belajar. Padahal pembelajaran yang menyenangkan dan minat siswa belajar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa, dalam kelas kegiatan pembelajaran berlangsung masih berfokus pada penyampaian materi, siswa hanya disiapkan sebagai pendengar penjelasan, dan penerimaan informasi pembelajaran hanya melalui penjelasan. Pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV tidak pernah menggunakan media belajar untuk membantu proses pembelajaran, hanya dengan buku siswa dan mendengarkan penjelasan dianggap sudah cukup untuk siswa memahami materi pembelajaran. Sedangkan pada kenyataannya, siswa akan mudah bosan jika hanya mendengarkan materi dan hanya menggunakan buku siswa tanpa adanya media pembelajaran yang bisa membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Bagi siswa materi yang ada di buku membosankan, sehingga siswa jarang membacanya. Siswa terlihat kurang

aktif dan hanya menjadi pendengar penjelasan. Pada proses pembelajaran tidak terlihat adanya banyak interaksi antara guru dan siswa, siswa hanya diam mendengarkan.

Upaya yang dapat di lakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kekayaan alam yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan interaktif yang dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi kekayaan alam. Salah satu media yang akan di kembangkan guna memudahkan siswa untuk memahami materi kekayaan alam yaitu media interaktif berorientasi Tri Hita Karana. Pengembangan media interaktif berorientasi Tri Hita Karana ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi kekayaan alam. Menurut Yhani dan Supastri (2020) Tri Hita Karana pada dasarnya adalah sikap seimbang dalam kehidupan antara menyembah Tuhan dan melayani sesama manusia, serta mengembangkan kasih sayang bagi sesama manusia dan mengembangkan kasih sayang bagi lingkungan alam.

Menurut Mertayasa (2019) Menyebutkan Bahwa Tri Hita Karana merupakan konsep dasar yang mengharapakan manusia untuk menjaga hubungan diantara ketiga unsur sehingga dapat mencapai kebahagiaan. Ketiga unsur tersebut yaitu antara manusia dengan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Parhyangan), antara manusia dengan sesamanya (Pawongan), antara manusia dengan lingkungannya (Palemahan). Beberapa esensi Tri Hita Karana sebagai aspek pembelajaran pendidikan agama hindu yaitu Esensi spiritual (Parhyangan) yaitu untuk selalu tulus ikhlas serta bersyukur atas apapun yang dialami; Esensi sosial (Pawongan) yaitu memupuk rasa cinta kasih dalam kehidupan masyarakat; Esensi Alam Lingkungan (Palemahan) yaitu menjaga lingkungan sekitar sehingga memberi manfaat bagi

kehidupan mahluk. Artikel Mertayasa memiliki kontribusi terhadap penelitian yakni sebagai acuan peneliti untuk mendapatkan sumber yang akurat terkait dengan Analisis Ajaran Tri Hita Karana dengan metode bercerita untuk meningkatkan mempelajari agama Hindu.

Saat pelaksanaan pembelajaran seorang guru harus dapat mengendalikan pikiran dengan cara memandang sesuatu secara positif, berfikir sesuatu yang bermanfaat, dan tidak mudah marah. Mengendalikan perkataan, misalnya dengan cara tidak berkata kasar di hadapan siswa, menyampaikan materi pembelajaran dengan tutur kata yang sopan, dengann suara yang enak didengan dan jelas sehingga tidak menimbulkan kesalah pahaman. Melalui hal tersebut siswa akan terbiasa mendengar dan melihat contoh konkrit dari pelaksanaan nilai-nilai yang terkandung dalam Tri Hita Karana. Sikap para guru juga dapat mempengaruhi perilaku-perilaku siswa.

Penanaman nilai atau norma untuk membangun karakter yang sesuai dengan kearifan lokal Bali dapat memberikan kesadaran kepada anak bahwa belajar tidak selalu didasarkan atas skor yang diperoleh sehingga seringkali melakukan upaya yang kurang baik dalam memperoleh hasil belajar Artawan dkk, (2019). Penanaman nilai ini dilaksanakan melalui muatan konsep Tri Hita Karana dalam proses pembelajaran. Tri Hita Karana merupakan tiga dasar perilaku individu yang harus disucikan, yaitu pikiran, perkataan, dan perbuatan Selamat dkk, (2017). Tri Hita Karana terdiri atas tiga bagian, yaitu Manacika berarti berpikir yang suci, Wacika berarti berkata yang benar, dan Kayika artinya berbuat yang benar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Kekayaan Alam (Kerajaan Hindu Buddha)”. Bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang sudah ditemukan maka dari itu, penulis mengembangkan Media Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana yang bermuatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi kekayaan alam. Pada media ini siswa dapat melihat Sejarah daerah tempat tinggal dan kekayaan alam yang ada serta menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian Masyarakat di daerah tempat tinggal dan juga siswa dapat melihat dengan langsung lewat video animasi yang mensimulasikan secara visual mengenai kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal. Pada media ini yang berisi audio, gambar, teks, dan game yang nantinya siswa dapat mendengarkan penjelasan satu persatu mengenai materi kekayaan alam, yang bertujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi kekayaan alam akan lebih meningkat dari sebelumnya.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Kualitas pembelajaran IPAS khususnya muatan IPA di sekolah dasar masih rendah.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran IPA.
3. Media yang digunakan hanya berupa buku mata pelajaran siswa saja.
4. Siswa masih pasif atau kurang interaksi dalam pembelajaran dan kurang antusias.
5. Penggunaan media pembelajaran di kelas belum optimal.

6. Pada proses pembelajaran belum memanfaatkan media digital sesuai dengan perkembangan zaman.
7. Perlunya pengembangan media pembelajaran pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
8. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran kekayaan alam (kerajaan hindu buddha).
9. Kurangnya eksplorasi yang dilakukan guru terkait penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, maka tidak memungkinkan setiap masalah yang ada akan dipaparkan, sehingga diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, pembatasan masalah adalah penggunaan media pembelajaran di kelas yang belum optimal dan proses pembelajaran belum menggunakan media digital serta kurangnya eksplorasi yang dilakukan guru terkait penggunaan media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat di rumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana terhadap materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana terhadap materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana terhadap materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kevaliditasan media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui keefektivitasan pengembangan media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi kekayaan alam kelas IV di sekolah dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran Interaktif berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa Terhadap materi kekayaan alam IPAS kelas IV Di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi kekayaan alam melalui media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana, serta dapat di jadikan landasan teori dalam perkembangan Pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini di jabarkan sebagai berikut.

1) Bagi Peserta Didik

Media ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat menarik minat belajar peserta didik, dan media ini berisi gambar yang dapat membuat siswa membayangkan bagaimana perkembangan Sejarah tempat tinggal serta menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal. Melalui media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana, peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran di karenakan pada media ini berisi game edukasi yang responsif guna untuk mengetahui Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi kekayaan alam.

2) Bagi Guru

Media ini dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas mengenai materi kekayaan alam, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik untuk peserta didik dan dapat menarik minat belajar serta keaktifan peserta didik

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi kekayaan alam dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana.

3) Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran yang di kembangkan ini, dapat digunakan sebagai acuan maupun contoh dalam proses pembelajaran agar lebih menarik minat belajar siswa di sekolah, dan media ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

4) Bagi peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang relevan bagi peneliti lain mengenai pengembangan media pembelajaran ataupun sejenisnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pada penelitian ini berupa media interaktif berorientasi Tri Hita Karana yang berupa video pembelajaran pada bab 5 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut.

1. Video pembelajaran interaktif dengan materi “Kekayaan Alam (Kerajaan Hindu-Buddha” Video ini berdurasi 3-5 menit.
2. Video ini mencakup penjelasan tentang Kekayaan Alam pada masa Kerajaan Hindu-Buddha secara interaktif dan menarik, menggunakan teks, gambar, animasi, dan video.
3. Media dirancang dengan prinsip Tri Hita Karana (pikiran, ucapan, dan perbuatan yang baik) untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan bermakna. Pikiran, materi tentang bagaimana kerajaan Hindu-Buddha mengelola sumber daya alam akan dikemas untuk memotivasi siswa berpikir

tentang bagaimana kita bisa menjaga kekayaan alam di zaman modern. Ucapan, siswa akan diberi kesempatan untuk berdiskusi atau berbicara tentang cara mereka dapat menjaga kelestarian alam, dengan menggunakan kata-kata yang membangun dan penuh semangat. Perbuatan, melalui simulasi atau permainan edukatif, siswa akan diajak untuk merencanakan bagaimana mereka akan berperilaku dalam mengelola sumber daya alam, sambil melakukan tindakan positif yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

4. Dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan, penerapan nilai-nilai Tri Hita Karana dapat diintegrasikan dengan cara yang alami dan mudah dipahami oleh siswa. Berikut adalah ide untuk mengaitkan Tri Hita Karana dalam video yang membahas materi Kekayaan Alam Kerajaan Hindu-Buddha:

- 1) Parahyangan: video dimulai dengan gambaran indah alam Bali dan Kerajaan Hindu-Buddha, menampilkan kekayaan alam seperti hutan, gunung, dan laut yang dianggap sebagai anugerah Tuhan. Video dapat menunjukkan persembahan kepada Tuhan yang dilakukan oleh masyarakat Hindu-Buddha untuk berterima kasih atas kekayaan alam yang diberikan, seperti upacara di pura atau penghormatan terhadap gunung dan sungai yang dianggap suci.
- 2) Pawongan: video ini akan menggambarkan interaksi sosial masyarakat Hindu-Buddha dalam kehidupan sehari-hari, dengan fokus pada kerja sama dan pengelolaan sumber daya alam. Salah satu contoh konkret yang bisa ditampilkan adalah sistem irigasi *subak*, yang merupakan warisan budaya yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Bali pada masa Kerajaan Hindu-Buddha. Dalam video, siswa dapat melihat bagaimana masyarakat

bekerja berdampingan untuk membangun dan merawat sistem irigasi tersebut, yang tidak hanya menguntungkan individu, tetapi juga menjaga keberlanjutan sumber daya alam bagi generasi berikutnya.

- 3) Palemahan: menunjukkan bagaimana masyarakat Hindu-Buddha memanfaatkan alam secara bijaksana, seperti menebang pohon dengan cara yang tidak merusak ekosistem, atau menjaga keberagaman flora dan fauna di sekitar mereka. Dalam video ini, dapat digambarkan bagaimana orang-orang pada masa itu menjaga kelestarian hutan sebagai sumber daya penting, serta praktik pertanian yang ramah lingkungan, seperti menggunakan sistem irigasi yang efisien untuk menghindari pemborosan air.
5. Fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, dan diskusi kelompok untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Video ini dilengkapi dengan berbagai elemen edukatif, seperti game dan kuis yang dapat dimainkan langsung di dalam video.
6. Video ini dirancang untuk dapat digunakan baik secara offline maupun online dengan fitur yang tidak memerlukan spesifikasi perangkat yang terlalu tinggi.

Dengan spesifikasi ini, video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh bagi siswa. Video ini tidak hanya akan membantu siswa memahami materi Kekayaan Alam pada masa Kerajaan Hindu-Buddha. secara mendalam tetapi juga memperkenalkan mereka pada metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga akan mendukung pembentukan karakter positif sesuai dengan nilai-nilai Tri Hita Karana, yang dapat diimplementasikan selama proses pengajaran oleh

guru. Dengan demikian, video ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media video pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar selama proses pembelajaran sebagian besar diperoleh dari internet yang pemaparan materinya masih terpaku dari buku ajar serta masih didominasi dengan pemaparan materi oleh guru. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam membuat video pembelajaran yang tepat untuk siswa khususnya pada materi yang menjelaskan kekayaan alam. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV, khususnya pada materi Kekayaan Alam dalam Kerajaan Hindu-Buddha. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memadukan prinsip Tri Hita Karana, media ini juga membantu membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai-nilai kebaikan dalam berpikir, berbicara, dan berperilaku. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah akses informasi, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pengembangan ini juga relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21 yang mengedepankan keterampilan digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan dalam pembuatan video pembelajaran, agar siswa memahami materi yang disajikan dalam video pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini didukung oleh

data hasil studi pendahuluan yang ditujukan kepada wali kelas IV SD N 1 Kampung Anyar sebanyak 80% guru menyatakan sangat penting jika mengembangkan media berupa video pembelajaran audio visual berorientasi Tri Hita Karana.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu.

- 1) Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kampunganyar telah menguasai keterampilan membaca, sehingga peserta didik mampu menggunakan media ini dengan baik.
- 2) Fasilitas di SD Negeri 1 kampunganyar sudah tersedia *chromebook* dan LCD yang mendukung media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan.
- 3) Media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- 4) Media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang aktif menyenangkan.
- 5) Media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

Penelitian media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana ini hanya memuat pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud zat.

- b) Pengembangan media interaktif berorientasi Tri Hita Karana ini hanya dirancang untuk kelas IV sekolah dasar.
- c) Media pembelajaran ini harus menggunakan LCD/Proyektor sebagai alat bantu dalam penerapan media ini, serta sinyal yang digunakan harus bagus.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang berkategori layak digunakan sesuai kebutuhan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mentransfer informasi materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.
3. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbentuk video yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Berbeda dengan video pembelajaran tradisional, video interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung melalui berbagai elemen interaktif, seperti pilihan yang dapat diklik, kuis, simulasi, atau pertanyaan yang memicu refleksi. Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam materi yang diajarkan.

4. Tri Hita Karana adalah konsep filosofi kehidupan yang berasal dari Bali, Indonesia. Konsep ini mengajarkan tentang pentingnya keseimbangan dan keharmonisan dalam tiga hubungan utama. Tri Hita Karana berfungsi sebagai panduan dalam menjalani kehidupan yang seimbang dan berkelanjutan, serta menciptakan kedamaian dalam masyarakat. Konsep ini sangat erat kaitannya dengan budaya dan kehidupan masyarakat Bali
5. Hasil belajar merupakan kompetensi dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah, terdapat 3 aspek hasil belajar yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor.
6. IPAS merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial ialah salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep sains dan konsep sosial. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi satu tema dalam pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS khususnya muatan IPA kelas IV SD salah satu materinya adalah perubahan wujud zat.
7. Model pengembangan ADDIE merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. AADIE juga mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) Sugihartini dkk, (2018). Adapun dalam tahapan ini terdapat tahap evaluasi, Dimana tahapan ini akan berdampak positif pada kualitas pengembangan karena evaluasi dilakukan pada setiap tahapan.