

## BAB I

### PENDAHULUAN

Pada bab I membahas beberapa hal diantaranya; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defenisi istilah.

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan generasi mendatang. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia (Sugiantara *et al.*, 2024). Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses menjadikan, yaitu menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri dan tumbuh sesuai dengan bakat, watak, keterampilan, dan kesadarannya secara menyeluruh (Mondy, 2022). Pendidikan merupakan alat atau jembatan bagi manusia untuk mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang diterimanya (Fitri, 2021). Proses pendidikan bertujuan untuk membantu individu mengembangkan potensinya berdasarkan bakat dan kemampuannya. Dengan demikian, pendidikan berfungsi sebagai jembatan yang memungkinkan setiap orang tumbuh dan berkembang secara holistik.

Pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan. Menurut Putri (2023) permasalahan pendidikan terbagi menjadi 2 yaitu mikro dan makro. Permasalahan mikro merupakan permasalahan yang timbul pada komponen pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, misalnya permasalahan kurikulum. Sedangkan permasalahan makro adalah permasalahan yang timbul dalam pendidikan sebagai suatu sistem dengan sistem lain yang lebih luas mencakup seluruh kehidupan manusia, seperti pemerataan pendidikan di setiap daerah (Putri *et al.*, 2023). Berdasarkan hasil survei sistem pendidikan menengah dunia yang diterbitkan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* skor perolehan anak-anak Indonesia usia 15 tahun masih berada di bawah ambang batas 400, setara dengan level 2-3 (Alam, 2022). Tentu saja sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang memadai, seharusnya pendidikan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, namun kenyataannya tidak (Suncaka, 2023). Pendidikan merupakan sarana untuk membekali generasi masa depan dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di dunia global. Kualitas pendidikan yang baik akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan, baik di bidang akademis, sosial, maupun keterampilan praktis.

Pemerintah terus berupaya untuk mewujudkan pendidikan nasional yang intergritas. Upaya yang dapat dilakukan pemerintah dalam hal mewujudkan hal tersebut adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan (Rupawati *et al.*, 2017). Saat ini kemajuan teknologi digital di bidang pendidikan banyak dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif (Arikarani & Amiruddin, 2021). Hal ini tentu saja menuntut tenaga

kependidikan seperti guru untuk memiliki keterampilan dalam pemanfaatan media digital (Nucifera *et al.*, 2022). Oleh karena itu, adanya kerjasama semua pihak akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Suatu pendidikan dikatakan berhasil ketika tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai (Avania & Sholikhah, 2021).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang berguna dalam proses belajar mengajar, membantu memperjelas makna yang disampaikan dan meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran (Najib *et al.*, 2023). Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu memberikan proses pembelajaran yang variatif sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Riyanto, 2019). Penggunaan media yang efektif dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran bila pelajaran yang disampaikan dapat merangsang banyak indera siswa dalam belajar, artinya komunikasi itu tidak disampaikan secara lisan (verbal) saja atau disampaikan secara tertulis (visual) saja akan tetapi merupakan perpaduan verbal dan visual (Afnita *et al.*, 2023). Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi untuk memperjelas materi pelajaran, tetapi juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Penggunaan media yang merangsang berbagai indera siswa, seperti memadukan komunikasi verbal dan visual, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempercepat pemahaman siswa. Oleh karena itu

penting bagi pendidik untuk memilih dan menggunakan bahan ajar yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Putu Yuli Supriyandana, S. Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri 2 Tirtasari yang dilakukan pada Senin, 9 November 2024, ditemukan bahwa hasil belajar siswa, khususnya dalam materi *Perubahan Wujud Benda*, masih jauh dari harapan. Rendahnya minat belajar siswa terhadap materi tersebut disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada guru dan penggunaan media yang terbatas, seperti menggunakan buku paket dan papan tulis. Hasil belajar siswa yang rendah ini tercermin dari nilai ujian yang lebih banyak di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil penilaian tengah semester menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa mendapat nilai di bawah KKTP (75), yang menandakan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan saat ini belum cukup efektif. Faktor penyebab utama rendahnya hasil belajar ini adalah kurangnya variasi dalam media pembelajaran, serta gaya mengajar yang monoton yang tidak sesuai dengan karakteristik belajar siswa, yang mengakibatkan kejenuhan dan kurangnya perhatian selama pembelajaran.

Observasi yang dilakukan peneliti juga memperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab yang terbatas, tanpa adanya variasi yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan metode konvensional yang dominan ini menyebabkan kejenuhan pada siswa, yang pada akhirnya menghambat proses pemahaman mereka terhadap materi

yang diajarkan (Hermanto et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas, hanya pada buku paket, papan tulis, dan poster, yang tidak cukup menarik bagi siswa. Meskipun guru mencoba menggunakan media teknologi seperti PowerPoint dan audiovisual dari YouTube, penggunaan teknologi tersebut belum optimal dan belum terintegrasi dengan baik dalam pembelajaran. Fasilitas seperti LCD dan perangkat lainnya sudah tersedia di SD Negeri 2 Tirtasari, tetapi media interaktif dan teknologi yang lebih inovatif, yang sesuai dengan karakteristik siswa, belum dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang lebih beragam, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, agar pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa.

Meskipun perkembangan teknologi digital telah menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang dapat memperkaya proses pembelajaran, di SD Negeri 2 Tirtasari, pemanfaatan teknologi dalam pengajaran masih sangat terbatas. Pembelajaran lebih banyak mengandalkan metode ceramah dengan media konvensional seperti papan tulis dan buku paket, yang cenderung menimbulkan kejenuhan dan kebosanan bagi siswa. Hal ini menyebabkan materi pelajaran, terutama yang bersifat abstrak seperti Perubahan Wujud Benda, sulit dipahami dengan baik. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan siswa kehilangan minat, yang berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar mereka. Sehingga, meskipun tersedia teknologi, pemanfaatannya dalam mendukung pembelajaran masih sangat terbatas dan belum optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual, seperti video pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan *VideoScribe* memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik melalui animasi dan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat membuat materi lebih relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mereka dapat mengaitkan konsep perubahan wujud benda dengan pengalaman sehari-hari mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Riyanto *et al.*, 2017).

Selain itu, penggunaan media berbasis video memungkinkan materi dengan konsep abstrak untuk dijelaskan secara lebih konkret melalui ilustrasi yang efektif (Rahma, 2019). Salah satu pilihan alternatif media berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru dalam pengajaran IPAS adalah perangkat lunak *VideoScribe*. *VideoScribe* merupakan salah satu perangkat lunak dengan banyak animasi unik dan menarik yang mempunyai keunggulan dalam menyajikan konten pembelajaran dengan menggabungkan gambar, teks, grafik, suara, animasi, video dengan desain yang menarik (Malawat, 2019). *VideoScribe* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan presentasi yang khas dengan ilustrasi papan tulis, dilengkapi dengan fitur audio dan musik. Perangkat lunak ini berfungsi sebagai media animasi yang disajikan dalam format video, yang dapat dipadukan dengan elemen grafis, peta konsep, gambar, dan suara, sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. *VideoScribe* sebagai salah satu bentuk multimedia yang menggabungkan elemen-elemen visual dan verbal, bertujuan

untuk mengurangi beban kognitif serta mempermudah audiens dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan (Mayer, 2019). *VideoScribe* sebagai media pembelajaran interaktif telah terbukti meningkatkan efektivitas pemahaman konsep karena mengintegrasikan gambar, teks, dan audio secara bersamaan, yang mempermudah proses kognitif dalam menyerap informasi (Aminah, 2019).

Proses pembelajaran dapat dimaksimalkan dengan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat. Salah satunya menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan suatu upaya untuk mengelola pembelajaran agar siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna dimana materi yang dipelajari dihubungkan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga siswa lebih memahami pokok bahasan yang dipelajari, selain itu pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat mendorong siswa menjadi lebih termotivasi, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Indah *et al.*, 2023). Pembelajaran dengan CTL memiliki beberapa tahapan yakni mengajak siswa secara sendiri mengkonstruksikan pengetahuan baru yang dimilikinya agar lebih bermakna, melaksanakan inquiry pada semua topik yang diajarkan, mengajak siswa bertanya untuk mengembangkan sifat ingin tahu, menciptakan learning community, mengilustrasikan contoh, melakukan refleksi dan menilai secara objektif kemampuan yang dimiliki siswa (Majid, 2016). Penggunaan *Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)* mampu meningkatkan pemahaman konsep yang signifikan, karena model CTL lebih menarik perhatian peserta didik karena langsung menganalogikan lingkungan sekitar dengan materi yang disampaikan (Beni, 2023). Dengan adanya pendekatan

*Contextual Teaching and Learning (CTL)* diharapkan siswa menjadi lebih memahami pembelajaran sesuai dengan situasi yang nyata (Rosada *et al.*, 2023).

Penelitian pengembangan yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Prihatini, (2023) menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Video Berbasis Separkol *VideoScribe* pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN Mrican 1 Kota Kediri. Hasil dari penelitian pengembangan media sparkol *VideoScribe* adalah (1) media sparkol *VideoScribe* dikatakan valid dengan memperoleh presentase dari ahli materi 87%. Sedangkan hasil dari ahli media 88%. Media *VideoScribe* dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket guru sebesar 95% dan angket respon siswa sebesar 91%. Media *VideoScribe* dikatakan efektif untuk uji coba terbatas dengan memberikan soal post-test memperoleh hasil 63,2% dengan kategori TT (tidak tuntas) setelah itu dilakukan uji coba luas dengan memberikan media sparkol *VideoScribe* soal *post-test* memperoleh hasil 91% dengan kategori T (tuntas) sehingga media *VideoScribe* tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *VideoScribe* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Untuk Siswa Kelas IV SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan diatas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa kelas IV di Sekolah Dasar masih kesulitan memahami pembelajaran IPAS khususnya pada materi perubahan wujud benda yang pada akhirnya berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.
- 1.2.2 Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang variatif menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam pembelajaran
- 1.2.3 Belum pernah menggunakan media pembelajaran *VideoScribe* untuk siswa kelas IV pada materi perubahan wujud benda, sebagai variasi media di mata pelajaran IPAS.
- 1.2.4 Pemanfaatan media pembelajaran masih perlu dioptimalkan

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan tidak meluas, dibatasi dengan penelitian ini, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Kelas IV Sekolah Dasar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan, rumusan permasalahan dalam kajian ini meliputi:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV SD?

- 1.4.2 Bagaimanakah validitas isi pengembangan media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV SD?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan permasalahan yang diuraikan, adapun tujuan dalam kajian pengembangan ini meliputi.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV Sekolah Dasar
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV Sekolah Dasar
- 1.5.3 Untuk menganalisis kepraktisan ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV Sekolah Dasar

1.5.4 Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV Sekolah Dasar

## 1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum, manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berfungsi memberikan kontribusi jangka panjang dalam pengembangan media pembelajaran, sedangkan manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis dari media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi perubahan wujud benda untuk Kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam penggunaan *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai penerapan media visual dan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dasar, serta memperluas pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a) Bagi siswa

Penggunaan *VideoScribe* dengan pendekatan CTL dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

b) Bagi guru

Media pembelajaran ini memberikan alternatif cara mengajar yang lebih variatif, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan meningkatkan interaksi dengan siswa.

c) Bagi Sekolah

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, dan mendukung perkembangan kompetensi digital di kalangan pendidik.

d) Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan CTL yang dapat diterapkan di berbagai materi pelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam kajian ini adalah video pengembangan media pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dengan fokus pada materi Perubahan Wujud Benda untuk siswa kelas IV SD. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman serta hasil belajar siswa. Berikut adalah karakteristik dari produk yang dikembangkan:

1.7.1 Slide pendahuluan video pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* mencakup judul materi yang dikembangkan, profil pengembang, logo, sapaan kepada siswa, serta penyajian kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

1.7.2 Slide isi berisi materi mengenai Perubahan Wujud Benda

- 1.7.3 Slide penutup menyajikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
- 1.7.4 Materi pembelajaran yang disajikan adalah Muatan IPAS tentang Perubahan Wujud Benda untuk Kelas IV SD.
- 1.7.5 Pembuatan video pembelajaran *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan perangkat lunak Sparkol *VideoScribe* untuk menghasilkan video pembelajaran dan melakukan perekaman (*dubbing*) penjelasan materi.
- 1.7.6 Video pembelajaran ini menyajikan penjelasan materi melalui teks dan gambar animasi yang diambil dari berbagai sumber serta dokumentasi pribadi, dirancang secara menarik, dan dilengkapi dengan penjelasan audio untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.
- 1.7.7 Di akhir video pembelajaran terdapat soal latihan yang berfungsi sebagai umpan balik untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* memiliki peranan dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Tirtasari . Media ini tidak hanya berfungsi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada, seperti rendahnya prestasi belajar siswa, metode pengajaran yang masih berfokus pada guru, serta minimnya pemanfaatan teknologi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Di samping itu, penerapan teknologi ini dapat memperkaya proses pembelajaran, meningkatkan partisipasi

siswa, serta memberikan sumbangsih terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Tirtasari, pengembangan media pembelajaran aplikasi *VideoScribe* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Observasi menunjukkan bahwa banyak siswa di kelas IV masih kesulitan memahami materi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang terbatas dan kurangnya variasi media. Dengan memanfaatkan *VideoScribe*, yang mengintegrasikan elemen visual, teks, dan audio, siswa diharapkan dapat lebih tertarik dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sangat penting, dan dengan pelatihan yang tepat, mereka dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam proses belajar jika hanya bergantung pada buku siswa dan ceramah. Dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, siswa diharapkan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan kemandirian mereka. Meskipun ada tantangan dalam penerapan media berbasis teknologi, seperti keterbatasan akses dan pengetahuan guru, dukungan dan pelatihan yang memadai dapat mengatasi hambatan tersebut. Dengan demikian, penggunaan *VideoScribe* diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

## 1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman, terdapat sejumlah istilah yang digunakan untuk penelitian ini, yang perlu didefinisikan sebagai berikut.

### 1.10.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk merancang dan menciptakan produk atau solusi yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas serta kualitas proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian pengembangan tidak hanya terfokus pada penciptaan produk, tetapi juga mencakup validasi dan evaluasi produk tersebut untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif dalam konteks pendidikan (Fathurrahman & Hidayat, 2019).

### 1.10.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi atau informasi kepada peserta didik. Fadilah (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Secara umum, media pembelajaran dapat berupa perangkat elektronik, mekanik, atau materi visual seperti gambar dan grafik yang berperan dalam menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Gagne, 2020).

### 1.10.3 *VideoScribe*

*VideoScribe* adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan latar belakang putih, menggabungkan elemen audio, teks, dan gambar untuk menghasilkan video yang menarik dan informatif. Aplikasi ini sangat bermanfaat dalam konteks pembelajaran karena dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami. Dengan menggunakan *VideoScribe* dalam media pembelajaran, materi dapat disajikan secara interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Salsabila, 2021).

### 1.10.4 *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (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 (*Reflektion*) dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*) (Mira, 2024).

### 1.10.5 Materi muatan pembelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda

Materi Perubahan Wujud Benda merupakan bagian dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) untuk kelas IV. Materi ini membahas berbagai jenis perubahan wujud benda, seperti perubahan dari padat ke cair, cair ke

gas, atau sebaliknya, serta memberikan contoh-contoh perubahan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

#### 1.10.6 Model ADDIE

Model ADDIE merupakan suatu kerangka kerja yang terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Kerangka kerja ini dirancang untuk menjamin bahwa proses pengembangan produk, seperti media pembelajaran, dilakukan secara sistematis dan terstruktur. ADDIE menekankan hubungan antar langkah yang saling mendukung, serta memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Sugianti, 2020). Selain itu, model ini juga memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan di setiap langkah untuk mencapai hasil akhir yang optimal.

