

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan suatu negara sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya, terutama generasi muda yang memegang peran penting dalam menentukan arah masa depan bangsa. Untuk mencapai kualitas generasi muda yang baik, pendidikan menjadi faktor yang tidak bisa diabaikan. Pendidikan yang berkualitas menjadi fondasi penting dalam meningkatkan daya saing bangsa di era globalisasi ini. Dengan pendidikan yang baik, generasi muda dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kompleks di berbagai bidang. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam mengurangi angka kemiskinan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Pare & Sihotang, 2023). Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi negara. Konsep "Manusia Indonesia seutuhnya" mencerminkan tujuan pendidikan nasional yang lebih luas, yaitu menciptakan individu yang taat beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, serta memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani. Individu tersebut juga diharapkan memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa (Kusmiran dkk., 2022). Pernyataan tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang

tertuang dalam UU. No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia yang unggul, pendidikan berkualitas perlu diselenggarakan. Tingkat pendidikan yang tinggi di suatu negara cenderung sejalan dengan peningkatan kualitas masyarakatnya.

Beberapa tahun terakhir, Indonesia meluncurkan berbagai kebijakan untuk memperbaiki dan memperbarui sistem pendidikan nasional guna menghadapi tantangan global serta memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Salah satu kebijakan strategis yang diimplementasikan adalah penerapan Kurikulum Merdeka (Priyadi dkk. 2024). Kurikulum ini tidak hanya dirancang untuk memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses pembelajaran, tetapi juga untuk memberdayakan guru agar dapat menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan dan karakteristik setiap siswa. Kurikulum Merdeka bertujuan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan dan menunjukkan bakat mereka secara optimal (Saragih & Marpaung, 2024). Salah satu fokus utama kurikulum ini adalah mendorong siswa untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, mengingat pembelajaran yang monoton atau bersifat satu arah sering kali menjadi hambatan bagi siswa untuk mengungkapkan kemampuan dan kompetensinya (Wardana dkk. 2023). Pada Kurikulum Merdeka, keterpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu tema pembelajaran terintegrasi dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial). Pembelajaran IPAS ini bertujuan untuk membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka. IPAS membantu peserta didik memahami konten dan konteks pembelajaran, serta mengaitkannya dengan kecakapan hidup yang relevan dengan tantangan masa depan (Andreani & Gunansyah, 2023). Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan memiliki kepedulian sosial.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pertama yang sangat penting dalam membangun dasar pendidikan formal yang berkelanjutan. Sekolah dasar sering disebut sebagai fondasi atau gerbang menuju pendidikan yang lebih tinggi, di mana kualitas pendidikan di tingkat selanjutnya sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dasar tersebut (Puspitasari dkk, 2019). Dalam konteks ini, penting bagi siswa untuk dibekali dengan kepribadian yang baik, pengetahuan yang luas, keterampilan praktis, dan kemampuan berpikir kritis yang sesuai dengan tuntutan zaman. Kemampuan berpikir kritis, yang mencakup analisis, evaluasi, dan kemampuan mencipta, menjadi sangat penting agar siswa dapat menghadapi tantangan abad ke-21 (Bustanul Arifin & Abdul Mu'id, 2024). Jadi pendidikan di sekolah dasar harus dirancang untuk tidak hanya mengembangkan kemampuan pemahaman, tetapi juga kemampuan berpikir yang lebih mendalam, sehingga peserta didik siap untuk menghadapi berbagai isu dan tantangan di masa depan.

Meskipun pendidikan telah berkembang seiring kemajuan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia,

sehingga materi pembelajaran belum selalu tersampaikan secara optimal. Kondisi ini dapat membuat siswa cepat merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi pemahaman terhadap materi. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi juga dapat mengurangi minat belajar siswa, terutama ketika belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Untuk itu, diperlukan solusi inovatif yang mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (R. Rahmawati dkk. 2021). Dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini bukan semata-mata karena keterbatasan guru, melainkan juga dipengaruhi oleh ketersediaan waktu, fasilitas, serta dukungan teknis yang belum merata. Selain itu, pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru dapat membatasi ruang eksplorasi siswa. Kurangnya variasi media berpotensi membuat proses belajar terasa monoton dan mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas serta pemahaman secara mendalam.

Masalah serupa juga ditemukan di SD Negeri 6 Penyaringan pada kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 2 September 2024 dengan ibu Ni Ketut Sumadi, S.Pd yang merupakan wali kelas IV di SD SD Negeri 6 Penyaringan, terungkap bahwa sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Namun, muncul masalah terkait media pembelajaran dan pemahaman materi, terutama pada pelajaran IPA, khususnya mengenai materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Kompetensi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Bukti dari permasalahan ini terlihat pada hasil belajar

siswa, di mana dari total 18 siswa, sekitar 11% dinyatakan lulus dengan skor rata-rata 85,90 dalam kategori baik, sementara sekitar 89% atau 16 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar dengan skor rata-rata 76,04 yang termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kompetensi pengetahuan yang masih rendah, terutama dalam memahami materi yang diajarkan dalam pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 September 2024 oleh wali kelas IV di SD Negeri 6 Penyaringan, dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV, media yang digunakan belum memanfaatkan teknologi yang tersedia. Menurut penjelasan guru, penyampaian materi di kelas dilakukan melalui metode ceramah dan menggunakan buku. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat manual. Siswa hanya membaca dari buku sumber, sementara teknologi yang digunakan guru sebatas PowerPoint, tanpa adanya media interaktif. Karena media yang digunakan masih sangat sederhana, minat siswa terhadap materi pelajaran menjadi kurang. Untuk meningkatkan ketertarikan siswa, diharapkan ada pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti media visual atau media interaktif lainnya, selain hanya membaca buku dan melihat PowerPoint. Keterbatasan media pembelajaran, terutama pada muatan pelajaran IPA, menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Jika hal ini terus dibiarkan, dapat berdampak negatif terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan. Tanpa media pembelajaran yang efektif, guru akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, yang pada akhirnya mengakibatkan pemahaman siswa menjadi terbatas dan pengetahuan yang mereka peroleh tidak memadai.

Berdasarkan fakta yang didapat di lapangan, diperlukan adanya perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran agar lebih menyenangkan, bermakna, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Menurut Ani Daniyati dkk. (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dan pengajaran, karena mampu memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pendapat Setiawan dkk., (2023) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media yang dirancang secara kreatif dan interaktif tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Selain itu, media yang sesuai dengan kebutuhan siswa mampu meningkatkan pemahaman materi secara lebih mendalam, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Inovasi dalam media pembelajaran juga membuka peluang untuk mengintegrasikan teknologi, seperti penggunaan video interaktif yang dapat memberikan pengalaman

belajar yang lebih personal dan efektif. Hal ini penting untuk menghadapi tantangan di era digital, di mana siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang fleksibel, dinamis, dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar.

Pendapat ini diperkuat oleh hasil penelitian para ahli, menurut Biassari dkk. (2021) Video pembelajaran interaktif adalah media edukasi yang disampaikan melalui audio visual (kombinasi gambar dan suara) yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan media tersebut. Video ini dirancang agar siswa dapat berinteraksi secara langsung, menciptakan hubungan timbal balik selama proses pembelajaran. Pendapat tersebut juga sejalan dengan Niswa (dalam Biassari, 2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi panduan praktis yang tepat sasaran, disajikan melalui presentasi audio-visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan narasi berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami. Dari pendapat ini, dapat dipahami bahwa video pembelajaran interaktif memiliki kelebihan yang signifikan dibandingkan media konvensional karena mampu melibatkan siswa dalam proses belajar secara lebih mendalam. Interaksi yang terjadi antara siswa dan media memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih personal, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga sebagai peserta aktif yang dapat merespon dan bereaksi terhadap konten yang disajikan. Hal ini sangat penting karena, melalui interaksi aktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan, mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari, serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, video pembelajaran interaktif juga menawarkan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Siswa dapat mengakses video kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan waktu mereka,

yang membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel dan sesuai dengan kemampuan individu. Fitur ini sangat bermanfaat terutama bagi siswa dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Melalui kombinasi gambar, suara, dan interaksi yang ditawarkan oleh video, setiap jenis siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan cara mereka memproses informasi. Penggunaan narasi yang jelas dan mudah dipahami dalam bahasa Indonesia juga menjadi keunggulan lain dari video pembelajaran interaktif. Dengan bahasa yang sederhana dan mudah diikuti, siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan tanpa mengalami kebingungan atau hambatan bahasa. Hal ini secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Keterpaduan antara elemen audio-visual dan interaksi ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, tetapi juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, di mana akses terhadap teknologi semakin meningkat, video pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan, mengembangkan keterampilan siswa, dan mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mendukung temuan yang mengindikasikan bahwa media video pembelajaran layak untuk dikembangkan sebagai alat bantu dalam pendidikan. Hal

ini dikarenakan media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta merangsang pemikiran mereka dalam memahami materi. Sehingga, penggunaan media video pembelajaran berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan cerita Pohon yang Sombong untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD. Upaya ini bertujuan untuk menyajikan dan menanamkan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita tersebut, sehingga dapat membantu siswa memahami materi bagian tubuh tumbuhan dengan lebih baik. Media video pembelajaran ini sangat sesuai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam muatan pelajaran IPAS, yang sering kali sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, di antaranya yaitu:

- 1) Adanya penyesuaian guru terhadap peralihan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Penggunaan metode mengajar masih monoton, kurang kreatif dan inovatif sehingga siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran.
- 3) Sumber belajar yang digunakan hanya terbatas pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa cenderung bosan
- 4) Hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS

kurang memuaskan.

- 5) Penggunaan media video pembelajaran pernah diberikan tetapi video diambil dari *youtube*.
- 6) Pemanfaatan teknologi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar belum sepenuhnya optimal.
- 7) Media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan belum pernah dikembangkan dan belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, peneliti memberikan batasan masalah agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas. Dikarenakan belum tersedianya media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk kelas IV di sekolah dasar, maka masalah hanya dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD?

- 2) Bagaimana validitas media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam manfaat pengembangan media ini memberikan 2 manfaat yaitu secara teoretis dan secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman dengan memberikan pengetahuan tambahan mengenai pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Manfaat praktis pengembangan media video pembelajaran interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan bagi siswa adalah membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk aktif berpikir dan berpartisipasi. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih peduli terhadap pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka.

b. Bagi Guru

Penggunaan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

c. Peneliti lain

Adanya penelitian ini dapat dijadikan suatu referensi bagi peneliti lain dalam upaya memperdalam wawasan di bidang pendidikan serta dalam melakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang inovatif khususnya media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

1.7 Spesifikasi Produk

Media video pembelajaran interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV diharapkan dapat meningkatkan semangat, motivasi, serta minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi bagian tubuh tumbuhan yang disajikan dalam media video ini, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Produk pengembangan dari penelitian ini memiliki rincian sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan adalah media video pembelajaran interaktif berbasis cerita. Cerita “Pohon yang Sombong” digunakan sebagai pendekatan kontekstual dan menarik, yang bertujuan untuk menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa.
- 2) Materi yang disajikan mencakup bagian-bagian tubuh tumbuhan, yaitu akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Materi ini disusun dan disajikan secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD. Penyajian materi didukung oleh narasi dan visualisasi tokoh tumbuhan yang hidup dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami fungsi dan peran masing-masing bagian tumbuhan dalam kehidupan nyata.

- 3) Video dirancang dan diedit menggunakan platform Canva, dengan memanfaatkan fitur grafis, animasi, dan transisi yang menarik. Untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, setiap karakter dalam video diberikan suara buatan (*AI voice*) yang mampu menyampaikan dialog sesuai alur cerita.
- 4) Media ini juga dilengkapi dengan soal-soal interaktif berupa pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat yang dirancang menggunakan platform Lumi Education, sehingga siswa dapat langsung berinteraksi dengan konten video.
- 5) Durasi video yang dikembangkan adalah sekitar ± 10 menit, yang disesuaikan dengan daya konsentrasi siswa sekolah dasar. Video dibagi ke dalam beberapa bagian, yaitu pembukaan (pengenalan tokoh), konflik dalam cerita (yang berkaitan dengan pemahaman konsep), penjelasan materi secara visual, dan penutup yang dilengkapi dengan soal interaktif.
- 6) Media ini dipublikasikan melalui platform Lumi Education, yang memungkinkan siswa untuk menonton video sekaligus menjawab soal secara langsung di dalam platform tersebut. Produk dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti handphone, laptop, atau komputer, baik dalam kondisi pembelajaran daring (online) maupun luring (tatap muka). Dalam pembelajaran luring, guru dapat menayangkan video melalui proyektor di kelas, sementara siswa tetap dapat menjawab soal menggunakan perangkat masing-masing. Integrasi antara konten video dan soal memberikan kemudahan dalam evaluasi hasil belajar secara langsung dan efisien.
- 7) Media video ini menonjolkan unsur interaktivitas dan pembelajaran berbasis cerita. Siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat aktif

dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung (*feedback*) ketika mereka menjawab soal. Selain itu, pendekatan cerita membuat siswa lebih mudah memahami materi karena disampaikan melalui situasi yang bermakna dan sesuai konteks kehidupan mereka.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan kemajuan teknologi, guru dituntut untuk mengembangkan sumber belajar yang efektif yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi peserta didik, guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Dalam konteks ini, guru perlu menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Oleh karena itu, sekolah memerlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri dan merangsang kemampuan berpikir mereka.

Pengembangan media video pembelajaran interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan ini sangat penting karena diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif. Media ini dirancang untuk menyajikan materi pelajaran dalam format video yang interaktif dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep bagian tubuh tumbuhan. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi, berpikir kritis, berkomunikasi, serta mencari dan mengolah data untuk membuat kesimpulan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD pada penelitian ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan mampu menarik semangat siswa untuk belajar sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Penggunaan media video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang memiliki cakupan luas dan abstrak.
- 3) Video pembelajaran interaktif dengan cerita pohon yang sombong pada materi bagian tubuh tumbuhan ini dikembangkan dengan sederhana namun tetap menarik sehingga sangat mudah diakses dan digunakan oleh siswa atau guru di sekolah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media video pembelajaran interaktif ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut

- 1) Pengembangan media video pembelajaran interaktif dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada muatan pelajaran tentang bagian tubuh tumbuhan.
- 2) Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video interaktif yang dapat diakses atau dilihat secara *online* maupun *offline*, setelah diunduh menggunakan handphone atau PC/Laptop.
- 3) Pengujian keefektifan media video interaktif hanya dilakukan pada satu kelas.
- 4) Pengembangan media ini berpedoman pada model ADDIE, yang meliputi tahapan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

- 1) Penelitian pengembangan adalah sebuah proses sistematis yang dirancang untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan tujuan meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Proses ini melibatkan berbagai tahapan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian, evaluasi, dan penyempurnaan produk. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan produk yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat digunakan secara efektif dalam konteks pendidikan.

- 2) Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi ajar dari berbagai sumber secara terperinci dan terencana sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam video ini, terdapat elemen interaktif seperti pertanyaan, kuis, simulasi, atau tugas yang mengharuskan siswa untuk berpartisipasi, bukan hanya menonton secara pasif. Video ini memanfaatkan teknologi untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, dengan fitur-fitur seperti jeda otomatis untuk menjawab pertanyaan, pilihan ganda, serta visualisasi yang mendukung pemahaman materi.
- 4) Cerita pohon yang sombong nantinya akan diintegrasikan dengan materi bagian tubuh tumbuhan dalam video pembelajaran interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dalam cerita ini, pohon yang sombong belajar tentang pentingnya setiap bagian tubuh tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah dalam mendukung kehidupan secara keseluruhan. Dengan menggunakan karakter pohon, video ini dapat menjelaskan fungsi masing-masing bagian tumbuhan secara visual dan naratif, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep ilmiah tetapi juga mendapatkan nilai moral dari cerita tersebut.
- 5) Materi bagian tubuh tumbuhan merupakan cakupan materi yang mempelajari tentang struktur tubuh tumbuhan, yang meliputi bagian-bagian seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah, serta fungsi masing-masing bagian tersebut. Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa

mengenai bagaimana setiap bagian tubuh tumbuhan berperan dalam proses kehidupan tumbuhan, seperti fotosintesis, penyerapan air dan nutrisi, serta reproduksi. Materi ini juga membantu siswa untuk memahami keterkaitan antara bagian tubuh tumbuhan dengan keberlanjutan hidup tumbuhan itu sendiri.

- 6) Hasil belajar merupakan perubahan pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati serta diukur baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan

