

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai 8 hal pokok, yaitu (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah, (c) pembatasan masalah, (d) rumusan masalah, (e) tujuan pengembangan, (f) spesifikasi produk yang diharapkan, (g) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (h) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia karena pada akhirnya menentukan kualitas sumber daya manusia. Pada dasarnya, setiap orang membutuhkan pendidikan karena itu berfungsi sebagai dasar pengetahuan yang dapat digunakan untuk masa depan, dan berperan dalam menentukan kualitas sumber daya manusia, yang pada gilirannya berdampak pada kemajuan suatu negara (Arniti dkk, 2025). Pendidikan adalah kebutuhan untuk meningkatkan dan mengeksplorasi potensi seseorang. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan siswa menjadi orang yang berpengetahuan luas, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Dwiasih & Agung 2021). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap orang dengan tujuan mendapatkan pendidikan yang terbaik. Hal ini dapat diwujudkan dengan menerapkan kurikulum yang tepat (Sujana dkk, 2024). Sistem kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan sebagai upaya penyempurnaan. Pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan inovasi dan pembaruan kurikulum.

Salah satu bentuk penyempurnaan tersebut adalah perubahan dari Kurikulum KTSP 2006 ke Kurikulum 2013 yang menekankan model pembelajaran yang diketengahkan meliputi model pembelajaran *discovery/inquiry*, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran kontekstual, dan model pembelajaran kooperatif (Melyastiti dkk, 2023) hingga akhirnya berkembang menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka diterapkan dengan tujuan melatih peserta didik agar dapat berpikir secara mandiri. Esensi utama dari kebebasan berpikir ini berfokus pada peran guru. Jika guru belum memiliki kebebasan dalam mengajar, maka peserta didik juga akan mengalami keterbatasan dalam berpikir secara merdeka. Kebijakan Merdeka Belajar yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia merupakan respons terhadap berbagai tantangan yang dihadapi para pendidik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kebijakan ini, beban administrasi guru dapat dikurangi, serta memberikan kebebasan dari tekanan atau intimidasi dalam menjalankan tugasnya (Khoirurrijal dkk, 2022).

Kurikulum merdeka merupakan suatu kerangka kurikulum yang dirancang secara fleksibel untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan kebebasan serta makna yang lebih dalam bagi siswa dan guru. Kurikulum yang bersifat fleksibel memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara menarik dan adaptif terhadap berbagai situasi. Pendekatan ini menekankan konsep otonomi dalam penggunaan konten yang relevan dan mudah disesuaikan guna memenuhi minat, kebutuhan, serta karakteristik setiap siswa dalam konteks merdeka belajar (Nugroho, 2023). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) mengembangkan program pendidikan baru yang disebut

"Merdeka Belajar Sendiri". Program ini bertujuan untuk mengubah sistem pendidikan di Indonesia dengan tujuan menghasilkan generasi yang lebih baik di masa depan (Putri & Wiarta, 2023). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengembangkan kurikulum yang disebut Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan pembelajaran yang berfokus pada pertumbuhan karakter dan kemandirian siswa (Aditya dkk, 2023).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang lebih bervariasi, di mana penyajian materi dirancang secara lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep secara mendalam serta memperkuat kompetensinya. Guru diberikan fleksibilitas dalam memilih berbagai perangkat ajar sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat siswa (Fauzi, 2022). Salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka adalah penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis kolaborasi. Dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, Kurikulum Merdeka dinilai lebih fleksibel, memberikan kebebasan lebih bagi tenaga pendidik, peserta didik, serta sekolah dalam menjalankan proses pembelajaran. Selain itu, guru diberikan keleluasaan dalam memilih berbagai perangkat ajar, seperti asesmen literasi, modul ajar, dan buku teks. (Lestari dkk, 2023).

Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas lulusan dengan memperkuat baik *soft skills* maupun *hard skills*, sehingga mereka lebih siap dan relevan dengan tuntutan zaman. Selain itu, kurikulum ini juga dirancang untuk membentuk lulusan yang memiliki jiwa kepemimpinan serta kepribadian yang unggul demi masa depan bangsa (Yunita dkk, 2023). Kurikulum

Merdeka bertujuan menciptakan pembelajaran yang mampu mengembangkan peserta didik secara menyeluruh, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi pelajar berkarakter Pancasila dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Lestari dkk, 2023). Penerapan Kurikulum Merdeka menjadi sangat penting karena berbagai penelitian, baik di tingkat nasional maupun internasional, menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis pembelajaran (*learning crisis*) dalam jangka waktu yang cukup lama. Studi-studi tersebut mengungkapkan bahwa masih banyak anak di Indonesia yang kesulitan memahami bacaan sederhana. Selain itu, ditemukan pula kesenjangan pendidikan yang cukup signifikan di berbagai wilayah serta kelompok sosial di Indonesia. Untuk mengatasi krisis dan berbagai tantangan pendidikan tersebut, diperlukan perubahan yang sistematis, salah satunya melalui reformasi kurikulum. Kurikulum memiliki peran penting dalam menentukan materi yang diajarkan di kelas, sekaligus memengaruhi metode dan kecepatan mengajar yang digunakan guru agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengembangkan Kurikulum Merdeka sebagai langkah strategis dalam memulihkan pembelajaran dari krisis yang telah berlangsung lama (Anggraini dkk, 2022).

Program Kurikulum Merdeka Belajar merupakan inisiatif dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa agar dapat menguasai berbagai bidang keilmuan sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja. Dalam pembelajaran IPAS, tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan semata, tetapi juga menekankan proses eksplorasi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. (Kelana dkk, 2021). Secara umum, tujuan

pembelajaran IPAS yaitu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap alam dan teknologi, serta membangun sikap positif dan kesadaran dalam menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk melakukan inkuiri ilmiah guna mengasah kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak secara ilmiah dalam menyelesaikan masalah serta membuat keputusan.

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kondisi kesehatan, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, serta metode belajar yang digunakan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Salah satu faktor internal yang berperan penting dalam keberhasilan belajar adalah minat belajar. Tanpa minat yang kuat, semangat belajar siswa dapat menurun, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS (Wiradarma dkk, 2021).

Menurut Agung dkk, 2022 pada dunia pendidikan pasti dilakukannya suatu penilaian untuk mengukur kemampuan siswa mulai dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh setiap siswa, pedoman nasional yang digunakan adalah pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung dkk, 2022)

Saat ini, kenyataan yang terjadi di sekolah dasar menunjukkan adanya penurunan hasil belajar siswa akibat kurangnya minat belajar. Banyak siswa cenderung malas untuk belajar karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekolah, terutama dalam pembelajaran IPA. Salah satu indikator dari rendahnya kualitas pembelajaran sains di Indonesia adalah pencapaian siswa dalam materi yang bersifat abstrak, seperti siklus air. Materi ini memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menghubungkan antar komponen dalam suatu sistem dan memahami proses yang tidak tampak secara langsung. Sayangnya, strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah sering kali masih bersifat konvensional, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan tidak memberikan ruang yang cukup untuk eksplorasi maupun pemahaman mendalam.

Situasi ini menuntut adanya inovasi dalam pendekatan dan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih konkret. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, yang tidak hanya membuat materi menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih

bermakna. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka, penting bagi guru untuk mengadopsi strategi atau model pengajaran yang bervariasi dan menarik, efektif, khususnya dalam menyampaikan materi-materi sains yang kompleks dan abstrak seperti siklus air (Sulistin, 2023).

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 di SD Negeri 4 Kerobokan ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas V belum berlangsung secara efektif. Kegiatan mengajar di kelas yang berjumlah 26 siswa ini bersifat repetitif dan tidak terlalu dinamis. Guru kelas V Komang Alit, S.Pd, mengungkapkan biasanya menggunakan metode tradisional seperti ceramah, metode tanya jawab, dan diskusi sederhana. Sedangkan untuk bahan ajar, masih sangat terbatas, siswa hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Penggunaan alat bantu multimedia, seperti presentasi video pembelajaran, *power point*, bukan merupakan praktik rutin dalam pembelajaran sehari-hari. Kurangnya variasi metode pengajaran yang inovatif dan terbatasnya penggunaan media dan kegiatan praktik telah berpengaruh terhadap terbentuknya kesalahpahaman di kalangan siswa. Akibatnya, banyak dari mereka menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep mendasar, terutama dalam pelajaran IPAS. Masalah ini tercermin dari hasil belajar siswa di sekolah tersebut, yang rata-rata nilainya 65, yang menurut kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk dalam kategori “cukup” dengan rentang 65-79%. Nilai tersebut belum memenuhi standar ketuntasan minimal yaitu 80, yang dikategorikan sebagai “baik”.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di SD Negeri 4 Kerobokan masih terdapat kesenjangan yang cukup besar antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi nyata di kelas. Kesenjangan

ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk terbatasnya kreativitas guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang inovatif, kurangnya pengetahuan dengan model pengajaran yang merangsang partisipasi siswa aktif, dan kurangnya inisiatif mereka dalam menggunakan sumber daya pendidikan alternatif. Di pihak siswa, rendahnya motivasi belajar, rasa ingin tahu yang rendah, dan kebiasaan belajar yang pasif semakin memperburuk masalah ini. Sekolah masih menghadapi keterbatasan dalam hal fasilitas dan infrastruktur, seperti belum tersedianya alat bantu pembelajaran interaktif, kurangnya materi edukatif yang menarik, serta minimnya akses terhadap teknologi. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran masih bergantung pada media konvensional seperti LKS dan buku paket, yang berisiko menurunkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar secara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi kesenjangan pembelajaran di kelas V SD N 4 Kerobokan adalah dengan menggunakan alat peraga yang mampu membangkitkan minat siswa, disertai dengan penggunaan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan cara ini, proses pendidikan dapat menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran yang dianggap efektif adalah *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning*, yang dianggap sebagai alat pengajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar berkat pendekatannya yang menyenangkan, yang membuat pengalaman di kelas lebih menyenangkan. Melalui media ini, siswa tidak hanya menyerap konten melalui penjelasan, tetapi mereka juga membangun pemahaman yang lebih

bertahan lama, karena materi tersebut terhubung dengan pengalaman sehari-hari mereka dan merangsang pemikiran kritis.

Media Water Cycle Storyboard adalah media pembelajaran yang berbentuk susunan gambar atau ilustrasi yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur proses terjadinya siklus air (*water cycle*). Media ini dirancang sebagai naskah visual untuk membantu siswa memahami konsep ilmiah yang bersifat abstrak, seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi. Dengan visualisasi yang terstruktur, *Water Cycle Storyboard* ini membantu menyederhanakan informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik secara visual. Media *Water Cycle Storyboard* merupakan inovasi pembelajaran dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti siklus air. Media ini dikembangkan sebagai respon atas keterbatasan metode ceramah tradisional, dan sebagai solusi dari rendahnya minat serta hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Canva dan ilustrasi digital, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring secara fleksibel dan menyenangkan.

Contextual Teaching and Learning, juga dikenal sebagai pembelajaran kontekstual, adalah strategi pendidikan yang memungkinkan guru menghubungkan konten pendidikan dengan situasi nyata. Metode ini mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang telah diperolehnya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pendekatan ini, pembelajaran akan lebih efektif bila setiap siswa mengambil peran aktif dan sentral dalam proses

pendidikan (Mansur & Bakar, 2022). *Contextual Teaching and Learning* mewakili konsepsi pembelajaran yang memungkinkan guru menghubungkan konten pendidikan dengan konteks yang dipelajari dengan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat (Magdalena dkk, 2020). *Contextual Teaching and Learning* adalah ide mengajar dan pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Artinya, siswa harus dapat mengaitkan apa yang mereka pelajari di sekolah dengan apa yang terjadi di dunia nyata. Dengan memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka lakukan, *Contextual Teaching and Learning* membantu mereka membuat hubungan antara apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka lakukan (Kismatun, 2021).

Media *Water Cycle Storyboard* sangat cocok dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) karena keduanya menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata. Melalui *storyboard*, siswa dapat memvisualisasikan proses siklus air secara konkret dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari seperti hujan atau penguapan. Hal ini sejalan dengan prinsip CTL yang mendorong siswa aktif membangun pemahaman melalui konteks yang familiar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, mudah dipahami, dan aplikatif. Selain itu, penggunaan *storyboard* memungkinkan siswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran dengan membuat narasi visual dari setiap tahapan siklus air, seperti penguapan, kondensasi, dan presipitasi. Keterlibatan ini mendukung prinsip CTL yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. Dengan demikian,

siswa lebih mudah memahami konsep abstrak karena dipresentasikan secara visual dan kontekstual.

Dari pemaparan terkait media *Water Cycle Storyboard* dan *contextual teaching and learning*, maka dapat disimpulkan bahwa Media *Water Cycle Storyboard* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah alat bantu belajar yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mengaitkan materi siklus air dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui pendekatan kontekstual, siswa diajak untuk menghubungkan pengalaman belajar dengan lingkungan nyata mereka, seperti fenomena hujan, genangan, dan penguapan di sekitar rumah atau sekolah. Hal ini mendorong siswa berpikir kritis, aktif, dan mampu menerapkan pengetahuan secara fungsional. Media *Water Cycle Storyboard* merupakan inovasi pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti siklus air. Media ini dikembangkan sebagai respon atas keterbatasan metode ceramah tradisional, dan sebagai solusi dari rendahnya minat serta hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Canva dan ilustrasi digital, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring secara fleksibel dan menyenangkan.

Water Cycle Storyboard berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dirancang secara tematis berdasarkan konten pengajaran siklus air dalam pelajaran sains, diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Jenis pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa dan membantu membuat mereka lebih aktif dan tertarik dalam belajar. Diharapkan

kombinasi dukungan pengajaran yang terarah dan metode pengajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif, merangsang, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Siklus Air, hanya mencapai nilai 65. Berdasarkan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP), nilai tersebut termasuk dalam kategori “Cukup” (rentang 65–79%) dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal (80).
- 2) Proses pembelajaran masih banyak menggunakan media konvensional yang kurang beragam, sehingga belum mampu membangkitkan minat siswa. Hal ini berakibat pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.
- 3) Siswa kelas V di SD Negeri 4 Kerobokan belum pernah menerapkan media pembelajaran media *Water Cycle Storyboard* berbasis *contextual teaching and learning* pada materi siklus air.
- 4) Siswa belum memahami sepenuhnya materi-materi yang bersifat abstrak terutama dalam mata pelajaran IPAS materi siklus air.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini difokuskan guna mencapai hasil yang maksimal. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas V dalam materi siklus air yang hanya mencapai rata-rata 65 dalam kategori cukup sehingga belum dikatakan tuntas, serta proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan media yang bersifat tradisional dan kurang bervariasi, sehingga belum mampu menarik minat belajar siswa secara optimal dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai media visual dan interaktif. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa *Water Cycle Storyboard* pada mata pelajaran IPAS dengan Materi Siklus Air di SD Negeri 4 Kerobokan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Media *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan?
- 2) Bagaimanakah validitas Media *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan?

- 3) Bagaimanakah efektivitas Media *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan.
- 2) Untuk mengetahui validitas Media *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas Media *Water Cycle Storyboard* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan media pendidikan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *contextual teaching and learning*.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *contextual teaching and learning* ini bagi peserta didik yaitu membantu agar memahami materi pembelajaran, khususnya terkait dengan materi siklus air, dengan memanfaatkan pengembangan media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *contextual teaching and learning* tentang siklus air. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang siklus air.

b) Bagi guru

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *contextual teaching and learning* ini bagi guru yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS materi siklus air secara efektif di dalam kelas selama proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik serta menambah minat siswa untuk pembelajaran lebih lanjut.

c) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk pengambilan keputusan yang tepat dalam memberikan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

d) Bagi peneliti lain

Adapun manfaat pengembangan media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *contextual teaching and learning* bagi peneliti lain yaitu sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperluas wawasan dan pemahaman di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik saat ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan pengembangan produk berupa media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi Siklus Air di kelas V SD N 4 Kerobokan. *Water Cycle Storyboard* ini berperan sebagai solusi alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi dari pengembangan produk *Water Cycle Storyboard* berbasis *Contextual Teaching and Learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *Contextual and Teaching Learning* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi Siklus Air di kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka dengan menggunakan fasilitas yang tersedia di sekolah. Selain itu, peserta didik juga dapat mempelajarinya

secara mandiri dalam pembelajaran daring melalui smartphone atau laptop.

- 3) Media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* ini disajikan sesuai dengan langkah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang meliputi 5 tahap yaitu a) Konstruktivisme dan Bertanya b) Inkuiri dan Bertanya c) Masyarakat belajar dan inkuiri d) Pemodelan dan inkuiri e) Inkuiri dan Refleksi f) Refleksi dan Penilaian Autentik.
- 4) Media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan beberapa gambar yang terintegrasi dari *Google*.
- 5) Fitur yang terdapat dalam *Water Cycle Storyboard* yaitu halaman judul, petunjuk penggunaan, profil pengembang, menu, materi pembelajaran, dan *quiz*.
- 6) Materi dalam media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini disusun berdasarkan silabus dan bahan ajar dari buku guru. Dengan demikian, baik guru maupun siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas terkait dengan materi dalam *Water Cycle Storyboard* yang dikembangkan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *Water Cycle Storyboard* ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan dari pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini dirancang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat belajar

siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Materi dan desain pada media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan Mata Pelajaran IPAS materi Siklus Air.

- 2) Belum tersedianya media pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan *Water Cycle Storyboard* berbasis *Contextual Teaching and Learning* materi Siklus Air kelas V SD N 4 Kerobokan.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Water Cycle Storyboard* berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini terbatas hanya memuat materi Siklus Air pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Kerobokan.
- 2) Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk media pembelajaran berupa *Water Cycle Storyboard* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami secara jelas materi Siklus Air pada Mata Pelajaran pelajaran IPAS.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan konsep produk. Produk atau model yang dihasilkan dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pasar, kemudian diuji coba dan dievaluasi. Melalui analisis

kebutuhan, produk atau model yang dikembangkan dapat memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian.

- 2) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang memberikan informasi atau pesan pendidikan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Mereka memainkan peran penting dalam menyampaikan konten yang mencakup tujuan pembelajaran tertentu. Dengan bantuan media pendidikan, siswa dapat mempelajari konsep-konsep baru, dan meningkatkan kompetensinya
- 3) Mata Pelajaran pelajaran IPAS merupakan salah satu Mata Pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu proses untuk memperoleh informasi dengan cara yang logis dan sistematis, melalui kegiatan seperti pengamatan (observasi) dan eksperimen. Dalam IPA terdapat tiga unsur utama, yaitu proses, prosedur, dan produk. Pengetahuan yang dihasilkan bersifat luas dan diperoleh melalui observasi serta eksperimen yang terencana. Pengetahuan tersebut dijelaskan menggunakan berbagai aturan, hukum, prinsip, teori, serta hipotesis.
- 4) *Contextual Teaching and Learning* merupakan metode pembelajaran dimana materi pembelajaran ditempatkan pada konteks kehidupan sehari-hari dan situasi nyata. Dengan cara ini, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap pengetahuan yang dipelajarinya..
- 5) *Water Cycle Storyboard* adalah media pembelajaran yang berbentuk susunan gambar atau ilustrasi yang disusun secara berurutan untuk

menggambarkan alur proses terjadinya siklus air (*water cycle*). Media ini dirancang sebagai naskah visual untuk membantu siswa memahami konsep ilmiah yang bersifat abstrak, seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi. Dengan visualisasi yang terstruktur, *storyboard* ini membantu menyederhanakan informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik secara visual.

- 6) Siklus air juga dikenal dengan sebutan siklus hidrologi, yang merujuk pada pergerakan air dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer. Dalam siklus ini, ada berbagai langkah yang harus dilalui, seperti proses evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Sebagaimana kita ketahui, planet kita memiliki permukaan yang terdiri dari air dan tanah. Dari jarak jauh, akan tampak bahwa area perairan jauh lebih luas dibandingkan dengan area daratan.

