

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu cabang dari ilmu pengetahuan atau sains yang berfokus pada studi tentang alam dan fenomena alam. Kata "sains" berasal dari bahasa Inggris, yang pada gilirannya diambil dari bahasa Latin, yaitu "*scientia*," yang berarti "saya tahu." Sains sendiri terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari tentang masyarakat dan interaksi manusia, serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang alam, seperti tumbuhan, hewan, bumi, dan segala fenomena yang ada di sekitar kita. IPA membantu kita memahami berbagai proses alam yang terjadi setiap hari dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana dunia ini berfungsi (Rahmat, 2024).

IPA memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu manusia memahami berbagai fenomena alam serta hukum-hukum yang mengaturnya, mulai dari peristiwa sederhana hingga fenomena yang kompleks (Ansya, 2024). Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan mampu mengembangkan pemahaman konsep serta keterampilan berpikir ilmiah yang berguna dalam kehidupan nyata. Namun, meskipun pembelajaran IPA telah dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi, rendahnya antusiasme, serta kecenderungan siswa yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung (Arniti, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran

yang dilakukan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dengan mendorong keaktifan siswa. Pembelajaran tidak seharusnya hanya bergantung pada buku teks sebagai sumber utama, tetapi juga perlu didukung oleh berbagai sumber belajar tambahan yang lebih variatif dan menarik. Dengan demikian, pemahaman dan penguasaan konsep siswa terhadap materi IPA dapat meningkat secara optimal (Ardana & Rati, 2023).

Mengingat bahwa IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan, maka proses pembelajarannya perlu dirancang dengan pendekatan yang tepat agar mampu mendukung pemahaman siswa secara lebih mendalam dan aplikatif (Yustisio & Bayu, 2022). Pembelajaran IPA yang baik adalah pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami relevansi materi yang dipelajari dengan kondisi nyata di lingkungan mereka (Rosiyani, 2024). Pada tahap ini, siswa diperkenalkan pada konsep-konsep dasar IPA yang menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu melibatkan berbagai metode seperti eksperimen, observasi, dan diskusi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Mediawadi & Bayu, 2022). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, seperti video, alat peraga, serta teknologi interaktif, dapat meningkatkan pengalaman belajar dan mempermudah pemahaman konsep.

Guru juga memiliki peran penting dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, misalnya dengan memberi kesempatan untuk bertanya, melakukan percobaan, serta bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, bermakna, dan

relevan, serta mampu membantu siswa tidak hanya memahami konsep ilmiah, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan antara manusia dan lingkungan (Parisu, 2025).

Motivasi dalam pembelajaran merujuk pada kondisi internal yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku individu dalam proses belajar (Maretatyas, 2024). Motivasi menjadi faktor penting yang menentukan sejauh mana seseorang terlibat secara aktif dan berkelanjutan dalam kegiatan belajar. Berdasarkan Teori Penentuan Nasib Sendiri (*Self-Determination Theory*), motivasi dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Margunayasa, 2024). Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu, di mana seseorang terdorong untuk belajar karena adanya minat, rasa ingin tahu, dan kepuasan pribadi yang diperoleh dari aktivitas tersebut. Individu yang termotivasi secara intrinsik cenderung memiliki komitmen belajar yang tinggi, karena aktivitas belajar itu sendiri dianggap menyenangkan dan bermakna. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor-faktor luar, seperti penghargaan, pengakuan, atau tuntutan dari lingkungan. Keduanya memiliki peran penting dalam mendukung keterlibatan siswa, namun motivasi intrinsik sering dikaitkan dengan pencapaian pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Motivasi untuk belajar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan, karena berperan sebagai penggerak utama yang mendorong siswa untuk tetap bertahan dan konsisten dalam menjalani seluruh tahapan pembelajaran (Suciani & Bayu, 2022). Tanpa adanya motivasi yang memadai, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus, menyelesaikan tugas, serta mengatasi tantangan akademik yang muncul selama proses belajar. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih gigih, tekun, dan aktif dalam mencari serta

mengkonstruksi pengetahuan, sehingga mereka tidak hanya menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif (Werang, 2022). Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya berfungsi sebagai pendorong aktivitas belajar, tetapi juga sebagai fondasi dalam pencapaian hasil belajar yang optimal serta pembentukan sikap dan karakter pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab.

Motivasi belajar merupakan faktor utama yang berkontribusi secara signifikan terhadap keberhasilan dan kepuasan siswa dalam proses pendidikan. Motivasi tidak hanya mendorong siswa untuk mencapai tujuan akademik, tetapi juga memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan pribadi mereka. Pentingnya motivasi tercermin dalam perannya menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana siswa terdorong untuk terlibat secara aktif, berpikir kritis, dan menikmati proses pembelajaran secara efektif (Werang, 2024). Beberapa penelitian terdahulu menyoroti peran penting motivasi belajar dalam meningkatkan keberhasilan akademik siswa (e.g., Amrulloh, 2024; Irawati, 2024; Hayon, 2025; Kurniawan, 2024; Haholongan, 2025; Hendrawan, 2025; Pramesti, 2023; Hanaris, 2023). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam mencapai keberhasilan akademik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada Selasa 11 Maret 2025 di SD Negeri 1 Penarukan yang dilakukan melalui wawancara bersama wali kelas IV menyatakan bahwa guru telah memberikan materi dengan menggunakan media bergambar berupa slide PPT, namun sebagian siswa tetap terlihat kurang bersemangat dan kurang motivasi dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan bentuk PPT yang digunakan guru, terlihat bentuk PPT yang digunakan masih terlalu banyak teks, gambar yang digunakan kurang jelas dan berwarna, PPT masih belum

berbentuk Interaktif. Hal ini juga dapat dibuktikan dari perilaku siswa yang kurang tertarik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran IPAS juga kurang bervariasi, di mana guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran. Dari fakta lapangan diatas, diasumsikan peneliti bahwa siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, meskipun dalam pembelajaran tersebut telah menggunakan media pembelajaran berupa slide PPT dan metode ceramah. Oleh sebab itu guru sebaiknya menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi bersemangat dan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penting bagi guru untuk bisa menyesuaikan materi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, terkhususnya dalam pembelajaran IPA.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SD Negeri 1 Penarukan, pembelajaran IPA di kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, praktis dan menarik minat belajar siswa agar motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA lebih meningkat. Dari hasil analisis kebutuhan serta diskusi mendalam dengan wali kelas IV, peneliti mengusulkan sebuah solusi inovatif berupa pengembangan media video pembelajaran interaktif. Media video interaktif ini memberikan berbagai kemudahan yang signifikan dalam proses pembelajaran, terutama bagi peserta didik. Dengan fitur-fitur yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa, seperti pilihan interaktif, kuis, dan animasi, video ini dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman materi yang disampaikan. Video pembelajaran interaktif mampu membantu guru untuk mendorong kegiatan proses

pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan melalui fitur-fitur yang disajikan dalam media tersebut (Baskara, 2023).

Namun demikian, meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat mendukung proses belajar yang lebih menarik, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian yang secara khusus mengintegrasikan keduanya. Penelitian terkait penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung hanya berfokus pada penerapan model *Problem Based Learning* tanpa dukungan media interaktif, atau sebaliknya hanya mengkaji penggunaan video pembelajaran tanpa mengintegrasikannya dengan model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah (Ariawan, 2024).

Selain itu, penelitian yang secara spesifik mengkaji dampak penggunaan video interaktif berbasis *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada konteks pembelajaran IPAS, masih belum banyak dilakukan. Padahal, karakteristik materi IPAS yang mengaitkan konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari sangat memerlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Keterbatasan ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang penting untuk diisi, yaitu perlunya pengembangan dan pengujian media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning* yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar (Arynata, 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk dilakukan guna

mengatasi kesenjangan tersebut, dengan menghadirkan inovasi pembelajaran berupa video interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih optimal.

Video interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan konten secara menarik dan dinamis, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, media ini mendukung gaya belajar yang bervariasi, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, serta mengakses materi secara lebih fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, pengembangan media video pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal (Suryani, 2024). Media video interaktif adalah jenis media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, suara, gerakan, dan animasi, yang semuanya dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Keunggulan utama dari media ini adalah sifat interaktifnya, yang memungkinkan pengguna dalam hal ini peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2021).

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi hubungan timbal balik antara peserta didik dengan media tersebut. Artinya, peserta didik tidak hanya sekadar menjadi penerima pasif yang melihat atau mendengarkan materi, tetapi mereka juga diberi kesempatan untuk berinteraksi, mengambil keputusan, atau berpartisipasi dalam kegiatan yang ada dalam media tersebut. Interaksi ini dapat berupa pilihan dalam video, kuis, atau aktivitas yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan terlibat secara langsung dengan materi yang diajarkan (Alga, 2024). Penggunaan media pembelajaran video interaktif memiliki

banyak kelebihan yang sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Salah satu kelebihannya adalah video interaktif mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan. Video ini biasanya dilengkapi dengan gambar yang menarik dan penuh warna, serta suara yang bisa memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar. Materi yang disajikan dalam video interaktif biasanya disusun dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini memudahkan peserta didik untuk menerima informasi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan cara ini, peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan (Sari, 2021).

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, metode pembelajaran pun harus menyesuaikan agar lebih relevan dan menarik bagi peserta didik. Penelitian ini dapat memberikan bukti konkret tentang bagaimana video interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta mempercepat proses penguasaan materi. Selain itu, dengan penelitian ini, pendidik dapat memperoleh wawasan baru mengenai cara-cara inovatif dalam mengajar yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta dapat menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum dan metode pengajaran di masa depan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti ini berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Problem*

Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, teridentifikasi permasalahan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS.
2. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran IPAS.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Kurangnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Kurangnya bahan ajar yang menarik bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, penelitian ini dibatasi mengenai, masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran IPAS dan Kurangnya motivasi siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS sehingga perlu dikembangkannya video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang dipaparkan pada pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*?
2. Bagaimana validitas isi media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*?
3. Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*?
4. Bagaimana efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*.
2. Mendeskripsikan validitas isi media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*.
4. Mendeskripsikan efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning*.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning* yang membahas muatan Pelajaran IPAS kelas IV.
- 2) Pada cover video pembelajaran ini berisi judul “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi” dan berisikan gambar-gambar hewan dan tumbuhan.
- 3) Pokok bahasan materi yang disampaikan yaitu bagian tubuh tumbuhan, fotosintesis dan perkembangan tumbuhan.
- 4) Durasi dalam video pembelajaran ini sekitar 10-15 menit.
- 5) Dalam video pembelajaran ini berisikan materi, soal latihan dan pertanyaan pematik berbasis masalah.
- 6) Video pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan canva, capcut dan software lainnya.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

- a) Peserta didik di sekolah ini telah menunjukkan kemampuan membaca yang baik. Mereka mampu memahami teks bacaan dengan

lancar, serta dapat mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis teks secara optimal.

- b) Guru di sekolah ini telah memiliki perangkat teknologi yang memadai, seperti laptop dan perangkat lain seperti LCD tersebut telah tersedia serta dapat digunakan di dalam kelas.
- c) Baik guru maupun peserta didik telah memiliki kemampuan yang cukup dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Mereka dapat menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran, platform digital, serta alat bantu teknologi lainnya secara efektif untuk mendukung proses belajar-mengajar di kelas.
- d) Sekolah juga telah dilengkapi dengan jaringan internet yang stabil dan dapat diakses oleh seluruh warga sekolah. Ketersediaan jaringan ini menjadi salah satu faktor pendukung utama dalam penerapan teknologi pendidikan, memungkinkan akses terhadap sumber belajar digital, komunikasi daring, serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis internet secara lancar.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

- a) Media pembelajaran ini berbentuk video pembelajaran interaktif, maka hanya sekolah yang memiliki akses internet yang dapat memanfaatkannya secara optimal. Ketersediaan jaringan internet menjadi prasyarat utama agar media ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

- b) Penggunaan media ini juga memerlukan perangkat pendukung seperti laptop atau komputer. Oleh karena itu, hanya sekolah yang telah memiliki perangkat tersebut yang dapat menggunakan media ini secara maksimal dalam proses pembelajaran.
- c) Media ini juga bergantung pada ketersediaan sumber listrik. Dengan demikian, hanya sekolah yang memiliki fasilitas listrik yang memadai yang dapat mengintegrasikan media ini dalam kegiatan belajar-mengajar.
- d) Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV, sehingga penggunaannya paling sesuai pada jenjang tersebut. Sekolah yang memiliki karakteristik peserta didik, kurikulum, dan kebutuhan pembelajaran serupa akan menjadi sasaran yang tepat untuk pemanfaatan media ini.
- e) Isi dari video pembelajaran interaktif ini terbatas pada materi tentang bagian tubuh tumbuhan, proses fotosintesis, dan perkembangbiakan tumbuhan. Oleh karena itu, media ini tidak dirancang untuk digunakan pada materi lain di luar topik-topik tersebut.

1.8 Definisi Istilah

Berikut definisi istilah dalam penelitian agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam pengertian penelitian ini, yaitu:

- a) Penelitian pengembangan adalah proses yang terstruktur untuk menciptakan produk atau solusi baru dalam bidang tertentu. Tujuannya adalah untuk menghasilkan inovasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata

(Suryanti, 2024).

- b) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi mereka dalam belajar. Dengan media yang tepat, guru dapat membantu siswa memahami materi dengan baik dan mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Nurjannah, 2025).
- c) Video pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk penyampaian materi pembelajaran yang disajikan melalui media video rekaman dengan dukungan sistem komputer, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dan media pembelajaran. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif melalui tampilan visual dan audio, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memberikan respon, memilih jalur pembelajaran, menjawab pertanyaan, serta melakukan berbagai aktivitas yang mendukung keterlibatan aktif dalam proses belajar (Ratnathatmaja, 2022).
- d) Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai cara untuk belajar. Dalam model ini, siswa diberikan masalah yang kompleks dan relevan, kemudian mereka bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi pemecahan masalah tersebut (Adrillian, 2024).
- e) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari alam semesta beserta seluruh isinya, termasuk fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya. IPAS dikembangkan melalui pendekatan ilmiah yang sistematis, berdasarkan pengamatan, eksperimen, dan analisis. Ilmu ini tidak hanya mencakup aspek fisik dan biologis dari

alam, tetapi juga mengintegrasikan dimensi sosial yang berkaitan dengan interaksi manusia dengan lingkungan (Rosiyani, 2024).

