

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (8) Definisi Istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan selalu berkembang seiring perkembangan zaman. Teknologi, terutama teknologi digital, telah memengaruhi perkembangan pendidikan dan banyak sektor lainnya, termasuk pendidikan. Saat ini, pendidikan tidak hanya dilakukan secara offline di kelas, tetapi juga dilakukan secara online dengan aplikasi pertemuan yang memungkinkan siswa berkolaborasi dan berinteraksi satu sama lain (Azizah Siti Lathifah, 2024). Pendidikan sebagai salah satu upaya untuk menghasilkan generasi yang berkualitas memiliki peranan yang sangat penting bagi kemajuan suatu negara. Begitu pentingnya peran pendidikan maka seringkali dilakukan inovasi-inovasi guna meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu yang menjadi fokus adalah inovasi dalam proses pembelajaran (Bayu & Wibawa, 2021).

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pada Pasal III, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta 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.

Sebagai tenaga pengajar, guru harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi yang tengah berlangsung dengan membuat perangkat pembelajaran lebih menarik. Siswa akan lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran jika guru dapat membuat perangkat pembelajaran. Teknologi ini dapat membantu guru dan siswa mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, pengembangan perangkat pembelajaran dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik, yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Salah satu upaya pemerintah adalah reformasi kurikulum, khususnya melalui penerapan kurikulum mandiri. Kurikulum dalam rangka perbaikan pembelajaran. Melalui kurikulum otonom, guru diberi kebebasan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif berdasarkan yang dibutuhkan siswa dan lingkungannya. Program kerja mandiri hadir sebagai respons terhadap ketatnya persaingan memperebutkan pekerja global di abad ke-21 (Indarta et al., 2021). Di Indonesia, implementasi Di Indonesia, penerapan kurikulum saat ini juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan abad ke-21 sebagai bagian integral dalam pendidikan dasar. Namun, tantangan terkait implementasi keterampilan nyata tersebut di lapangan masih menjadi fokus membahas dan penelitian yang mendalam (Maulidia et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada saat melakukan wawancara dan observasi dengan Wali kelas V di Sd No. 1 Kerobokan Kelod yaitu Bapak I Putu

Endra Aditya. S.Pd. pada tanggal 14 Maret 2025 mengatakan bahwa khususnya di pembelajaran IPAS pada materi Ekosistem Terdapat beberapa permasalahan yakni

- 1) kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga peserta didik kurang tertarik dan sulit menanggapi pertanyaan yang telah diberikan.
- 2) strategi pembelajaran yang diterapkan saat ini masih didominasi dengan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar dan 3)

kurangnya pengetahuan siswa dalam budaya lokal Bali. Hasil belajar siswa kelas V khususnya pada materi ekosistem yang harmonis dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian yang diberikan serta masih ada yang belum memenuhi KKTP yang ditetapkan di SD No 1 Kerobokan Kelod pada matapelajaran IPAS yaitu 70. Hal tersebut diakibatkan oleh banyak faktor, baik faktor internal siswa itu sendiri, faktor eksternal seperti guru, model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Guru menghadapi masalah dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan generasi yang berkualitas tinggi dan meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS tentunya dipengaruhi oleh masalah yang ditemukan. Selain itu, ada indikator yang harus dicapai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tersebut. Indikator hasil belajar dalam kurikulum merdeka disesuaikan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, terutama materi yang diajarkan dan demografi siswa.

Penggunaan video pembelajaran, dapat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran yang lebih baik karena memungkinkan mereka melihat gambar dan mendengar penjelasan tentang hal-hal yang tidak dapat mereka amati

secara langsung, seperti peristiwa masa lalu, materi yang terlalu kecil atau terlalu besar, atau waktu yang lama untuk diamati. Jika diperlukan, materi dapat diputar berulang kali. Video pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar baru dengan memberikan visualisasi konsep secara nyata. Pengalaman belajar yang menarik ini membuat peserta didik lebih termotivasi, dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran (Widiastuti & Semara Putra, 2022).

Pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmoni menuntut guru untuk lebih kreatif salah satunya penggunaan video pembelajaran dengan materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali, yang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk Video menggunakan Aplikasi *Canva* dan dirancang dengan materi pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan kearifan lokal Bali yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Khususnya pada materi ekosistem adalah *Tumpek Wariga* dan *Tumpek uye*. *Tumpek Wariga* merupakan hari suci umat Hindu yang dirayakan untuk menghormati alam dan lingkungan, khususnya tumbuh-tumbuhan. Perayaan ini juga merupakan ungkapan rasa syukur kepada *Ida Sang Hyang Widhi Wasa*. Sedangkan *Tumpe Uye* adalah hari raya umat Hindu untuk menghormati binatang. Perayaan ini juga disebut *Tumpek Kandang*.

Mata Pelajaran IPAS ini tidak asing bagi siswa, dikarenakan materi ekosistem yang harmoni diambil dari lingkungan sekitar mengenai *Tumpek Uye* dan *Tumpek Wariga* merupakan tradisi lokal Bali. Kearifan lokal sebagai sumber belajar IPAS diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan kearifan lokal sebagai sumber belajar IPAS membantu mengatasi kekurangan buku sumber, karena guru sekarang lebih cenderung

menggunakan LKS sebagai sumber belajar daripada buku sumber. Agar siswa di daerah tidak lupa dengan budayanya sendiri, pembelajaran IPAS yang berbasis kearifan lokal Bali sangat tepat digunakan (Made Alit et al., 2022).

Pada tahap pendidikan anak Sekolah Dasar (SD), peserta didik cenderung lebih tertarik dengan video pembelajaran yang mudah dicermati dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian sedangkan di era digital ini masih banyak pembelajaran di sekolah yang menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, sebagai salah satu alternatif yang mungkin dapat digunakan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menggunakan Video Pembelajaran pada materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS.

Pembelajaran yang optimal dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik, maka sangat diperlukan adanya pengembangan media Video Pembelajaran materi ekosistem digital berbasis kearifan lokal Bali ini. Selain itu, salah satu cara pelestarian kearifan lokal Bali dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Media yang digunakan kurang variatif sehingga menimbulkan rasa bosan kepada peserta didik dalam pembelajaran

2. Pemanfaat media inovatif yang belum memadai sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi.
3. Kearifan lokal Bali belum mengorganisasikan dalam materi pembelajaran IPAS

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah, Media ini terbatas pada materi ekosistem untuk peserta didik kelas V SD sesuai dengan kurikulum merdeka.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah yang disebutkan, adapun tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan video pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod
2. Untuk mengetahui validitas video pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod
3. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis kearifan lokal muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD No 1 Kerobokan Kelod. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

- (1) Topik yang dikembangkan pada video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini adalah materi bab 2 topik C mengenai Ekosistem yang harmoni muatan IPAS kelas V
- (2) Video pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali yang dikembangkan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu pembuka, inti, dan penutup.
  - a) Pada bagian pembukaaan video pembelajaran, peserta didik akan menyaksikan video dimulai dengan animasi logo dan judul

pembelajaran, diikuti oleh pengenalan CP dan TP, kemudian animasi narator muncul untuk memperkenalkan diri dan mengajak siswa menyimak trip video pembelajaran.

b) Pada bagian inti, animasi narator mengajak siswa menyimak budaya lokal yang ada di kerobokan pada saat acara *tumpek wariga*, sehari sebelum *tumpek* terlihat para masyarakat melakukan pebersihan terhadap lingkungannya, Video ini juga menguraikan keterkaitan antara lingkungan alam dan sistem Subak, serta bagaimana hal ini menciptakan pola hidup yang harmonis dengan alam. Pada *tumpek uye* juga sama bagaimana para masyarakat menjaga hubungan yang harmonis antara manusia dengan alam khususnya alam binatang.

c) Pada bagian penutup, narator menyimpulkan pembelajaran yang di dapat dari perjalanannya kali ini. Video diakhiri dengan salam penutup dari narator, profil pengembang, dan outro animasi serta musik

(3) Pembuatan video dilakukan berdasarkan cerita yang sudah dirancang dengan bantuan *Microsoft word*, teknik pengambilan Gamba, teknik pencahayaan, dan suara yang jelas. Perekaman video pembelajaran dilakukan dengan kamera handphone, kemudian dilanjutkan ke proses penggabungan video (*editing*) menggunakan aplikasi *CapCut*. Dalam proses editing, video yang telah direkam diberi tambahan teks, efek, transisi, animasi, dan musik untuk memperjelas video dan menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan

Penelitian ini terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan media Video Pembelajaran materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali, yaitu sebagai berikut.

### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

- (1) Video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini memanfaatkan elemen visual yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks, dengan harapan bahwa penggunaan visualisasi akan memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- (2) Video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini diasumsikan akan memberikan kesempatan siswa memahami budaya lokal yang telah disajikan, sehingga mereka dapat mengamati, menganalisis, dan memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan penjelasan ahli tanpa meninggalkan kelas.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan video pembelajaran materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- (1) Video pembelajaran materi ekosistem yang harmonis berbasis kearifan lokal Bali yang dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga hasil produk hanya diperuntukkan

bagi siswa sekolah dasar, khususnya muatan IPAS materi ekosistem yang harmonis.

- (2) Pengembangan media Video pembelajaran ini terbatas, sehingga hanya dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V di sekolah dasar dan hanya terbatas pada materi bab 2 topik C mengenai Ekosistem yang harmonis.

### 1.8 Definisi Istilah

Adapun penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan produk, seperti media, desain, dan produk pembelajaran, yang kemudian diuji kelayakan dan efektivitasnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
- (2) Video pembelajaran adalah media audio visual yang dirancang untuk menyampaikan ide, konsep, atau keterampilan tertentu kepada siswa dengan cara yang menarik. Video ini menggabungkan elemen visual (misalnya, animasi, teks, gambar) dan audio (misalnya, cerita, musik, efek suara) untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
- (3) Kearifan lokal merupakan kekayaan budaya suatu tempat yang banyak mengandung nilai-nilai luhur, pandangan hidup, kebijakan, dan kearifan untuk menjalani kehidupan. Kearifan lokal Bali adalah salah satu kekayaan budaya yang harus selalu kita lestarikan. Budaya dan tradisi

yang diwariskan oleh leluhur akan menjadi tradisi yang sangat unik jika dilestarikan. Tradisi dan budaya yang diwariskan harus dapat mempengaruhi gaya hidup masyarakat di suatu tempat.

- (4) *Tumpek Wariga* dan *Tumpek Uye* merupakan suatu upacara yang bermakna ucapan terima kasih atas diciptakannya binatang dan tumbuhan sebagai teman hidup manusia yang telah memberikan berbagai manfaat untuk kehidupan manusia.
- (5) *Canva* merupakan platform desain grafis untuk membuat berbagai materi dan mendesain materi pembelajaran yang dipadukan dengan gambar, animasi, audio, video, dan lain sebagainya.
- (6) Muatan IPAS merupakan Jenis pelajaran yang masuk dalam kategori Kurikulum Merdeka dimana didalamnya ada peleburan dua mata pelajaran. Disebut IPAS karena di dalam pelajaran ini mempelajari terkait IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Dengan demikian pelajaran ini membahas tentang fenomena alam atau sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.
- (7) Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk dari hubungan timbal balik antar makhluk hidup dan lingkungan tempatnya tinggal. Selain itu, ekosistem juga disebut sebagai suatu tatanan kesatuan yang secara utuh serta menyeluruh antar unsur lingkungan hidup yang akan saling mempengaruhi.
- (8) Model ADDIE adalah sebuah model penelitian pengembangan dengan lima tahapan. Kelima tahap ini adalah *analyze* (analisis), *design*

(perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

