

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan membahas sub bab yang meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk, (7) asumsi dan keterbatasan, (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk peserta didik menjadi individu yang mampu berpikir, bersikap, dan bertindak secara mandiri dan bertanggung jawab. Dalam praktiknya, pendidikan menjadi sarana untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan sosial siswa agar mereka siap menghadapi tantangan kehidupan nyata. Oleh karena itu, pendidikan tidak cukup hanya menekankan aspek hafalan, melainkan harus mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, terlibat secara mental, serta mampu memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Dalam konteks ini, salah satu kemampuan penting yang perlu ditumbuhkan dalam proses pendidikan adalah kemampuan berpikir kritis, karena melalui kemampuan inilah siswa dapat mengembangkan pola pikir yang tajam, reflektif, dan rasional dalam menghadapi berbagai persoalan.

Kemampuan berpikir kritis menjadi kompetensi utama dalam dunia pendidikan karena memainkan peran sentral dalam membantu siswa memahami dan mengolah informasi secara mendalam. Ranah ini mencakup kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi informasi, menganalisis argumen, serta mengambil keputusan secara

logis. Dalam pembelajaran, berpikir kritis juga mengajarkan siswa untuk tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga mempertanyakan, menilai, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Menurut penelitian oleh Sae dan Radia (2023), penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. Media video yang dilengkapi dengan visual dinamis, narasi, dan elemen interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif menganalisis serta mengevaluasi materi yang dipelajari. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis tidak hanya menjadikan siswa unggul secara akademis, tetapi juga membentuk mereka menjadi individu yang tangguh dalam menghadapi kompleksitas kehidupan nyata melalui proses pembelajaran yang lebih bermakna dan reflektif.

Meskipun berpikir kritis telah banyak disadari, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan ranah kognitif tingkat tinggi seperti kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal, khususnya di tingkat sekolah dasar. Banyak siswa masih belajar secara pasif dan hanya mengandalkan hafalan tanpa kemampuan untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Sebagai contoh, Landina & Agustiana (2022) menemukan bahwa lebih dari 60% siswa SD mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah dan memberikan alasan logis terhadap fenomena IPA saat menggunakan media flipbook berbasis kasus pada pelajaran IPA kelas V. Kegiatan pembelajaran yang masih berfokus pada penyampaian materi secara langsung, minimnya diskusi, eksplorasi, dan refleksi mendalam, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi faktor penyebab utama lemahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Jika kondisi ini tidak segera diatasi, siswa

akan kesulitan dalam membangun nalar logis dan kemampuan memecahkan masalah yang krusial dalam kehidupan nyata.

Permasalahan kemampuan berpikir kritis yang muncul di Kelas IV SDN 3 Kampung Anyar teridentifikasi melalui observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung menerima informasi secara pasif tanpa berusaha mengajukan pertanyaan, menilai informasi, atau menyampaikan pendapat. Saat diberikan soal yang menuntut analisis, siswa lebih banyak menjawab secara hafalan daripada berdasarkan pemahaman mendalam. Situasi ini mencerminkan bahwa pembelajaran belum mendorong siswa untuk membangun pola pikir kritis. Rendahnya kemampuan ini bukan semata-mata disebabkan oleh siswa, melainkan dipengaruhi oleh faktor seperti terbatasnya media yang menarik dan interaktif, serta kurangnya aktivitas eksploratif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, intervensi melalui pendekatan pembelajaran yang partisipatif dan relevan dengan konteks kehidupan siswa sangat diperlukan.

Meskipun mata pelajaran IPAS memiliki potensi besar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dalam praktiknya sering kali belum mampu mewujudkan tujuan tersebut secara optimal. Pembelajaran cenderung bersifat teoritis dan belum sepenuhnya mengarahkan siswa pada aktivitas eksplorasi, observasi, dan pemecahan masalah berbasis fenomena nyata. Siswa lebih banyak menerima informasi secara verbal tanpa pengalaman belajar yang kontekstual. Hal ini membuat mereka kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Seharusnya, IPAS menjadi ruang belajar yang memungkinkan

siswa berpikir kritis melalui kegiatan yang dekat dengan pengalaman nyata mereka, seperti eksperimen sederhana atau pengamatan lingkungan sekitar. Namun, lemahnya integrasi pendekatan kontekstual menjadi hambatan utama, sehingga potensi IPAS sebagai wahana pengembangan nalar ilmiah dan sosial belum tergali secara maksimal.

Kondisi pembelajaran di Kelas IV SDN 3 Kampung Anyar menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Siswa kurang terlibat dalam aktivitas belajar yang bersifat reflektif dan analitis, sehingga mereka kesulitan menjawab pertanyaan terbuka atau memecahkan masalah yang memerlukan penalaran. Aktivitas pembelajaran masih dominan satu arah dan berfokus pada penyampaian materi secara lisan atau tertulis serta jaranganya pelibatan siswa dalam kegiatan eksploratif menyebabkan proses berpikir tidak berkembang secara optimal. Kurangnya video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual turut memperburuk situasi ini. Oleh karena itu, pembaruan strategi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak agar keterlibatan kognitif siswa dapat ditingkatkan, khususnya melalui pendekatan yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata serta mendorong siswa berpikir secara aktif.

Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan kontekstual memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses belajar, terutama dalam membentuk kemampuan berpikir kritis. Materi IPAS yang berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar seharusnya dapat dijadikan pijakan untuk mendorong siswa berpikir analitis dan solutif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa materi masih sering disampaikan tanpa keterkaitan dengan realitas siswa, sehingga pembelajaran menjadi

kurang bermakna. Pendekatan pembelajaran yang seharusnya mengaitkan materi dengan pengalaman nyata belum sepenuhnya diintegrasikan secara optimal dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media yang mampu merangsang rasa ingin tahu serta eksplorasi siswa juga masih terbatas. Akibatnya, kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kritis melalui pengamatan, eksperimen, atau diskusi berbasis fenomena nyata menjadi sangat minim. Maka dari itu, perlu adanya upaya inovatif melalui pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS dan mengaktifkan keterlibatan kognitif siswa secara lebih menyeluruh.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa diperlukan perbaikan strategi pembelajaran yang tidak bersifat sementara, melainkan dirancang secara sistematis dan terencana guna mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah melalui pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menghubungkannya dengan situasi nyata yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis terhadap apa yang mereka amati, pelajari, dan alami. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai terutama yang bersifat interaktif dan kontekstual—akan memungkinkan siswa lebih aktif dalam mengeksplorasi informasi, menganalisis permasalahan, serta merefleksikan pemahaman mereka secara logis dan sistematis. Dengan demikian, penerapan strategi ini diharapkan mampu membentuk fondasi yang

kuat bagi siswa dalam mengembangkan pola pikir kritis, belajar secara mandiri, dan beradaptasi dengan tantangan di jenjang pendidikan selanjutnya serta dalam kehidupan nyata.

Video pembelajaran kontekstual adalah media visual-audio yang dirancang untuk menyajikan materi pelajaran yang dikaitkan secara langsung dengan kehidupan nyata siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep melalui pengalaman yang relevan. Video ini tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan naratif, tetapi juga mengandung unsur kontekstual yang memungkinkan siswa membangun makna melalui keterkaitan antara materi dan realitas sehari-hari. Menurut Astari, Gading, dan Wibawa (2024), video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu menyajikan pembelajaran yang bermakna dan menarik, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi yang relevan dengan lingkungan mereka. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilatih untuk berpikir, merefleksi, dan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui fitur-fitur seperti pertanyaan reflektif, simulasi, ilustrasi dinamis, dan tugas interaktif yang mendorong keterlibatan kognitif. Keunggulan video interaktif terletak pada kemampuannya menghadirkan konteks pembelajaran yang nyata, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga materi tidak lagi bersifat abstrak atau membosankan. Melalui penyajian visual yang bermakna dan relevan dengan kehidupan

sehari-hari, siswa terdorong untuk mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan informasi secara mandiri. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suryani, dkk. (2022) dalam jurnal "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", penggunaan video interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam merespon materi, mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata, serta menunjukkan peningkatan dalam menyelesaikan soal-soal analisis. Video pembelajaran interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih tertarik dan fokus saat mengikuti pembelajaran.

Pengintegrasian pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) ke dalam video pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran, pemahaman konseptual, dan kemampuan berpikir kritis siswa secara menyeluruh. Pendekatan ini menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa, sehingga mereka dapat membangun pemahaman konseptual yang bermakna melalui pengalaman langsung. Dengan menggabungkan video interaktif dan pendekatan kontekstual, proses pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara aktif, reflektif, dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa secara bertahap dan terarah.

Pendekatan ini menjadi salah satu strategi yang sesuai untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif. Menurut Johnson (dalam

Rubiyanto, 2023), CTL memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas yang bermakna dan reflektif. Dalam praktiknya, CTL mengintegrasikan berbagai metode seperti eksplorasi lingkungan, diskusi kelompok, serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kombinasi pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis secara bertahap, melalui pengalaman belajar yang relevan dan dekat dengan kehidupan siswa.

Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual diharapkan menjadi solusi yang tepat dalam menghadapi tantangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual, dengan menyesuaikan isi pembelajaran pada lingkungan serta pengalaman nyata siswa. Dilengkapi dengan aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir, merefleksi, dan memecahkan masalah, media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap. Inovasi ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan adaptif yang berorientasi pada kebutuhan siswa. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis CTL ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SDN 3 Kampung Anyar.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, berikut ini adalah identifikasi masalah utama:

1. Metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang berminat.
 - a. Guru masih minim dalam inovasi
 - b. Media pembelajaran interaktif jarang dimanfaatkan.
2. Materi pembelajaran yang bersifat teoritis dan kurang kontekstual, sehingga siswa kesulitan memahami dan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari.
3. Keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya video interaktif berbasis pendekatan kontekstual, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
4. Hasil belajar siswa yang belum optimal, dengan banyak siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.
5. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam mengerjakan soal-soal yang menuntut analisis dan evaluasi, serta kurangnya hubungan antara teori dan praktik dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual untuk mata pelajaran IPAS, dengan fokus pada upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 3 Kampung Anyar. Pembatasan mencakup:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 3 Kampung Anyar.
2. Materi yang dikembangkan hanya pada topik tertentu (misal: Bunga Sempurna (Bagian-bagian Bunga)) dalam mata pelajaran IPAS.
3. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan prinsip-prinsip pendekatan kontekstual.
4. Aspek yang diukur adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 3 Kampung Anyar?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 3 Kampung Anyar?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 3 Kampung Anyar?
4. Apakah efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 3 Kampung Anyar dalam proses pembelajaran?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Rancang Bangun: Mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 3 Kampung Anyar melalui pembelajaran IPAS yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Menilai Validitas Video Pembelajaran Interaktif: Mengukur dan mengevaluasi validitas video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 3 Kampung Anyar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk memastikan kesesuaian isi, desain, dan fungsionalitas media dengan tujuan pengembangan kemampuan berpikir kritis.
3. Mengevaluasi Kepraktisan Penggunaan: Menilai tingkat kepraktisan penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Kampung Anyar, termasuk kemudahan akses, daya tarik visual, serta kemudahan integrasi media oleh guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Mengukur Efektivitas Pembelajaran: Menganalisis apakah efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran

IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Kampung Anyar melalui data pretest dan posttest serta tanggapan siswa terhadap pengalaman belajar yang diperoleh.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk menjelaskan karakteristik dan fitur utama dari media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. Format Video:

- a. Video disajikan dalam format MP4 yang kompatibel dengan berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone).
- b. Resolusi video minimal 720p (HD) agar tampilan jernih dan jelas.

2. Durasi Video:

- a. Setiap video memiliki durasi yang tidak terlalu panjang, idealnya antara 5-10 menit, agar sesuai dengan rentang perhatian siswa kelas IV.
- b. Materi disajikan secara ringkas dan padat, fokus pada poin-poin penting.

3. Bahasa dan Narasi:

- a. Menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.

- b. Narasi disampaikan dengan intonasi yang menarik dan tidak monoton.

4. Visualisasi:

- a. Animasi dan ilustrasi yang menarik dan relevan dengan materi IPAS.
- b. Menggunakan gambar dan video nyata dari lingkungan sekitar siswa (misalnya, tumbuhan dan hewan yang ada di sekitar sekolah atau rumah)

5. Interaktivitas:

- a. Menyertakan kuis interaktif atau pertanyaan reflektif di setiap akhir segmen materi.
- b. Memberikan umpan balik (feedback) yang konstruktif terhadap jawaban siswa.
- c. Menyediakan tombol navigasi yang mudah digunakan untuk mempermudah siswa dalam menjelajahi materi.

6. Pendekatan Kontekstual:

- a. Mengaitkan materi IPAS dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menyajikan contoh-contoh konkret yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa.
- c. Mendorong siswa untuk mengamati, bertanya, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi IPAS dalam konteks lingkungan mereka.

7. Konten Pembelajaran:

- a. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum IPAS kelas IV yang berlaku.
- b. Fokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan.
- c. Menyajikan materi secara sistematis dan terstruktur, dengan alur yang jelas dan mudah diikuti.

8. Asesmen:

- a. Dilengkapi dengan soal latihan atau kuis di akhir video untuk menguji pemahaman dan kemampuan berpikir siswa.
- b. Menyediakan kunci jawaban atau pembahasan soal untuk membantu siswa memahami konsep yang belum dikuasai.

9. Tampilan Antarmuka (User Interface):

- a. Desain tampilan yang menarik dan intuitif, mudah digunakan oleh siswa kelas IV.
- b. Tata letak yang terstruktur dan tidak membingungkan.
- c. Warna dan font yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

10. Aksesibilitas:

- a. Video dapat diakses secara offline setelah diunduh.
- b. Kompatibel dengan berbagai perangkat dan sistem operasi.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi ialah kondisi atau hal-hal yang dianggap benar dan menjadi dasar dalam pengembangan produk, sedangkan **keterbatasan** ialah batasan-batasan yang ada dalam penelitian dan pengembangan yang perlu diperhatikan.

a. Asumsi

Dalam pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian, yaitu:

1. Video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini belum pernah diterapkan di SD Negeri 3 Kampung Anyar, baik dalam pembelajaran luring maupun daring.
2. Guru siap memfasilitasi penggunaan video pembelajaran interaktif dan memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan media digital.
3. Siswa kelas IV SD Negeri 3 Kampung Anyar memiliki kemampuan dasar menggunakan perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone untuk mengakses video pembelajaran.

b. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Pengembangan video pembelajaran hanya difokuskan pada materi IPAS kelas IV yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa, sehingga cakupan materi tidak mencakup seluruh materi IPAS kelas IV.
2. Uji coba dan evaluasi media hanya dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kampung Anyar, sehingga hasil penelitian bersifat kontekstual dan belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memperjelas konteks penelitian, beberapa istilah penting didefinisikan sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran berbentuk video yang tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, pertanyaan reflektif, dan navigasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Menurut Mayer (2009), pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif memproses dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh melalui interaksi dengan media.

2. Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL)

Pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga

pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan situasi dunia nyata yang mereka alami, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif.

3. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu alam dan ilmu sosial untuk membentuk pemahaman holistik siswa tentang lingkungan alam dan sosial di sekitarnya. IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara logis dan sistematis berdasarkan informasi yang tersedia. Berpikir kritis melibatkan keterampilan seperti mengidentifikasi asumsi, membuat inferensi yang valid, serta menilai argumen secara objektif dan rasional.

5. Video Pembelajaran Interaktif: “Bunga Sempurna (Bagian-bagian Bunga)”

Video pembelajaran ini merupakan media interaktif yang dikembangkan secara khusus untuk menyajikan materi “Bunga Sempurna (Bagian-bagian Bunga)” pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Materi dalam video dirancang berdasarkan kurikulum yang berlaku dan menggunakan pendekatan kontekstual dengan mengaitkan konsep bagian-bagian bunga dengan

contoh nyata di lingkungan sekitar siswa, seperti bunga kembang sepatu. Video ini memuat penjelasan visual dan audio mengenai struktur bunga sempurna, seperti kelopak, mahkota, benang sari, dan putik, beserta fungsinya dalam proses reproduksi tumbuhan. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, video ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif berupa pertanyaan reflektif, kuis singkat, serta ilustrasi animatif yang membantu siswa memahami materi secara menyenangkan dan bermakna. Dengan pendekatan ini, video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai media yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan pengamatan, analisis, dan prediksi terhadap fungsi bagian-bagian bunga.

