

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melihat pada hal tersebut, setiap orang yang ada di Indonesia berhak mendapatkan pelayanan pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam mengubah nasib bangsa yang tertinggal menjadi bangsa yang maju. Dimana, bangsa yang maju dimulai dari pendidikan yang maju. Tingkat pendidikan yang tinggi sangat penting bagi negara-negara untuk dapat mencapai tingkat pertumbuhan ekonomi yang tinggi. Setiap manusia memiliki potensi yang dapat berkembang melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan seluruh potensi individu untuk hidup dan mampu melangsungkan kehidupan secara utuh sehingga dapat menjadi manusia yang terdidik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pendidikan ialah pondasi awal pembentukan karakter setiap orang, tidak dapat disangkal lagi jika pendidikanlah yang menjadi pemegang peran penting kehidupan manusia yang mampu melahirkan generasi muda yang memiliki karakter dan berkualitas (Pane & Dasopang, 2017; Sujana, 2019).

Pendidikan di era modern berperan krusial dalam membentuk generasi yang dapat bersaing dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rachmantika & Wardono, 2019; Wibawanto et al., 2021). Meskipun begitu, tantangan terus muncul, termasuk penurunan kualitas pendidikan di Indonesia. Laporan

*Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* menempatkan Indonesia dalam sepuluh besar terbawah, menandakan stagnasi dalam prestasi pendidikan Indonesia meskipun telah berpartisipasi tujuh kali sejak tahun 2000 (Sulistyo & Dwidayati, 2021).

Pendidikan sekarang ini, guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Salah satu pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar dalam bidang pendidikan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran. Sadiman (2014: 7) mengemukakan “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Media merupakan sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan pendidikan.

Sesuai dengan bunyi undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada bab 1 pasal 1 yang berbunyi bahwa. ”pendidikan ialah suatu usaha sadar serta suatu hal yang direncanakan supaya bisa mewujudkan sebuah hal baru dalam belajar serta proses belajar supaya siswa bisa aktif dalam mengembangkan kepribadian siswa tersebut. Supaya mempunyai kemampuan spiritual agama, pengelolaan diri, kepribadian, kepandaian, sifat yang baik, dan juga kemampuan terampil yang diperlukan diri pribadi, masyarakat, bangsa serta negara”.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bagian dari produk, proses maupun sikap sebagai suatu aktivitas pembelajaran untuk memahami alam semesta melalui pengamatan (Januarisman & Ghufron, 2016; Karwati et al., 2020). Pendidikan IPA menekankan pada memberikan pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik dapat menjelajahi serta memahami alam sekitar secara ilmiah (Diartha et al., 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan pada pendidikan sekolah dasar. Dalam pembelajaran IPA, peserta didik diajarkan berbagai konsep dan gejala yang berkaitan dengan alam semesta. Namun dalam pembelajarn IPA seorang guru tidak boleh hanya menekankan pada pengertian konsep-konsep saja, tetapi bagaimana melaksanakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat bermakna. Pembelajaran IPA sulit dipelajari jika hanya dari buku. Seharusnya, pembelajaran IPA dilakukan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa agar pembelajaran IPA dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mengembangkan dan menumbuhkan motivasi, inovasi, serta kreativitas, sehingga siswa mampu memahami suatu materi melalui pemahaman konsep sains pada umumnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif seperti video pembelajaran interaktif. Media video interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan yang bisa berupa media

audio-visual (Karisma et al., 2019; Tarida & Indriyani, 2020). Video juga sering diartikan sebagai media yang mengkolaborasikan antara audio dan visual sehingga keduanya mampu menciptakan suatu tampilan yang menarik dan indah (Khairani et al., 2019; Yuanta, 2020).

Untuk membuat kemajuan dalam pengalaman yang berkembang, upaya diharapkan untuk lebih mengefektifkan media pembelajaran berbasis inovasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Yulia dan Ervinalisa (2018) yang merekomendasikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, menjiwai pertimbangan, sentimen dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong pengalaman yang berkembang pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Video pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran mengkombinasikan antara unsur-unsur suara, gambar, gerak, teks narasi atau bacaan, serta grafik yang sifatnya interaktif antara media dengan pengguna media tersebut (Abroto et al., 2021; Prehanto et al., 2021; Putra & Kartini, 2020).

Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Video interaktif digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat.

Penelitian ini penting dilakukan karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal (Nasution, et al., 2023). Keberadaannya mutlak diperlukan dalam setiap proses belajar mengajar untuk mencapai hasil yang maksimal (Setiawan, 2021). Ketiadaan media pembelajaran dapat menghambat efektivitas proses belajar mengajar dan berakibat pada hasil belajar yang kurang maksimal (Ramdani, et al., 2023). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendorong partisipasi ini dengan menyediakan berbagai stimulasi dan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Yustiqvar, et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri Lambada Klieng, dapat diketahui fasilitas pembelajaran yang ada sudah lengkap, salah satunya yaitu sudah terdapat proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Akan tetapi belum difungsikan dengan baik, guru lebih berpedoman pada buku tematik siswa, penggunaan media yang sering digunakan yaitu gambar dua dimensi yang terbuat dari kertas yang ditempel-tempelkan dan tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar terutama media berbasis teknologi seperti video pembelajaran yang dapat didesain sesuai dengan yang diinginkan.

Maka dibutuhkan variasi media pembelajaran terutama media video yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan guru juga lebih mudah dalam menjelaskan materi

pelajaran. Maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan.

Banyak studi telah mengeksplorasi efektivitas video interaktif sebagai alat pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Suseno et al. (2020) yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran matematika video interaktif berbasis multimedia" menemukan bahwa video interaktif adalah alat yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video tutorial di sekolah menengah kejuruan" oleh Bustanil et al. (2019), ditemukan bahwa video tutorial pembelajaran yang dikembangkan efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna. Andriani et al. (2022) menambahkan bahwa video interaktif dapat memperbaiki kemampuan bernalar kritis peserta didik serta memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif IPAS Pada Kelas V SD Negeri Lambada Klieng".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan berbagai permasalahan yang dikemukakan di atas, maka perlu diidentifikasi permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini.

1. Proses pembelajaran di SD Negeri Lambada Klieng masih menggunakan metode ceramah berbantuan buku paket.

2. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran.
3. Belum tersedianya beragam media pembelajaran video interaktif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang perlu dibatasi agar tidak meluas.

Adapun hal-hal yang perlu dibatasi adalah:

1. Topik pelajaran dalam pengembangan ini dibatasi pada topik A Ada Apa Saja di Bumi Kita? Kelas V SD
2. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran video interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD.

2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas V SD

### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru
  - a. Sebagai alternatif media bagi guru dalam memilih media pembelajaran.
  - b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
  - c. Untuk memberikan masukan pada guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan pada proses pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
  - b. Menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.
3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran video interaktif untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.