

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni, 2021 dalam Rahmawati et al., 2021).

Salah satu komponen pendidikan abad 21 adalah penggunaan teknologi sebagai media pengajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Siswa perlu belajar memanfaatkan teknologi yang baik dan benar. Selain itu, memberikan ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, berkomunikasi efektif, bekerja efisien, dan memiliki komponen spiritual yang kuat (Rahayu et al., 2022)

Dalam melakukan proses pengejaran kepada siswa generasi abad 21, guru harus mampu meniptakan inovasi yang sesuai karakteristik generasi tersebut. Guru tidak dapat lagi mengajar dengan pembelajaran yang konvensional. Guru harus dapat inovatif dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi (Budiman, 2022).

kompetensi sangat tergantung pada kemampuan guru mengelola pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar sehingga merupakan titik awal berhasilnya pembelajaran (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Model pembelajaran abad 21 akan lebih mengandalkan internet dan teknologi digital untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Dimana siswa akan terlibat secara aktif dan mandiri mengembangkan keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity* (Indrata, 2022 dalam Sadiyah et al., 2023).

Selanjutnya Implementasi pendidikan harus selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, karena pendidikan merupakan bekal yang harus dimiliki oleh manusia dalam menjalani kehidupan yang semakin maju dan berkembang untuk mencapai tujuan Pendidikan tersebut diperlukan kurikulum yang tepat (Suprihatin & Kusmawati, 2023). Pendidikan saat ini mengadopsi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran di Sekolah Merdeka (MBKM) (Vhalery, 2022 dalam Sadiyah et al., 2023).

Perubahan kurikulum mengakibatkan penyusunan perangkat pembelajaran mengalami perubahan diantaranya pada kurikulum 2013 yang dulunya terdapat kompetensi dasar (KD) sekarang berubah menjadi capaian pembelajaran kurikulum merdeka atau di singkat CP. Dalam kurikulum merdeka tidak ada indikator, langsung menuju tujuan pembelajaran. Terdapat 3 fase dalam kurikulum merdeka dimana

pendidik harus berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perubahan kurikulum dan beberapa perubahan penyusunan perangkat pembelajaran mempersulit pendidik dalam pengembangan perangkat pembelajaran karena faktor eksternal yang terbiasa terpaku pada buku guru dan buku siswa, sehingga menuntut pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Sedangkan faktor internal karena kurangnya pemahaman tentang perubahan kurikulum merdeka dalam merumuskan prinsip dan prosedur mengembangkan tema, sehingga seorang pendidik mengalami kesulitan atau perlu berfikir lebih untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang terpadu (Arjihan, 2022 dalam Sadiyah et al., 2023).

Pada kurikulum merdeka ini memegang kedudukan dalam kunci dunia pendidikan, dikarenakan berhubungan erat dengan proses pengarahannya dalam sebuah pendidikan dan menentukan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan kurikulum mencakup suatu rencana dan kegiatan pendidikan yang berada di lingkungan sekolah kelas, wilayah daerah, serta nasional (Rahmadhani, dkk 2022). Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Implementasi kurikulum merdeka sudah mulai dilaksanakan oleh sekolah-sekolah pada tahun pelajaran 2022/2023, walaupun pelaksanaannya masih bertahap yakni kelas 1 dan kelas 4 (Budiwati, dkk

2023). Dalam kurikulum merdeka digunakan metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat serta minat belajar siswa (Angyanur et al., 2022).

Pada jenjang pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar, proses pembelajaran mengacu pada kurikulum yang berlaku. Di dalam kurikulum terdapat mata pelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik, salah satunya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Pertiwi & Putra, 2023). Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta proses interaksinya didalamnya termasuk mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Sulasriani et al., 2023). Proses pembelajaran IPAS guru dituntut untuk dapat melakukan diferensiasi dan modifikasi pada ragam aktivitas dengan penyesuaian kondisi serta kebutuhan peserta didik dan fasilitas yang tersedia, kreatif menggunakan teknik pendekatan dalam menyampaikan informasi untuk menarik minat peserta didik, serta dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik (Srimaharani, 2023 dalam Karnajaya & Wulandari, 2023). Dalam proses pembelajaran IPAS, fokusnya adalah memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan media alam untuk dipelajari dan dipahami secara ilmiah, sehingga pelajaran IPAS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang susah untuk dipelajari dikarenakan banyak materi yang

membutuhkan penalaran, hafalan, dan pemahaman (Umami, 2022 dalam Pertiwi & Putra, 2023).

Adapun metode pembelajaran IPAS yang umumnya digunakan oleh guru selama ini adalah metode konvensional yang mengandalkan ceramah dan alat bantu utamanya adalah papan tulis. Sehingga metode konvensional yang digunakan pada saat mengajar menitik beratkan pada keaktifan guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Kurangnya inovasi media penunjang pembelajaran merupakan suatu kendala dalam pembelajaran (Adnyana & Yudaparmita, 2023).

Berdasarkan pra observasi pada tanggal 27 Januari 2024 yang dilakukan di MI Sabilal Muhtadin, ditemukan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yaitu video pembelajaran IPAS materi Fotosintesis pada siswa kelas IV terbukti siswa menjadi lebih bersemangat belajar dan menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran. Penyampaian materi yang digunakan pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, buku pelajaran, dan menulis materi di papan tulis, sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi dan merasa bosan saat belajar di dalam kelas. Dengan adanya media video pembelajaran interaktif menjadikan siswa mampu mendengarkan dan mengamati materi pelajaran secara bersamaan.

Berdasarkan uraian masalah di atas salah satu upaya yang bisa

dilakukan untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS siswa yakni menggunakan sebuah inovasi terbaru sesuai dengan memanfaatkan perkembangan zaman di abad 21 ini yaitu menggunakan media interaktif pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat digunakan pada pembelajaran di abad 21 ini karena media interaktif memanfaatkan perkembangan teknologi (Syavira, 2021 dalam Anggrayni et al., 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan merangsang proses belajar dan memberikan dampak psikologis bagi siswa (Anggrayni et al., 2023). Minat merupakan model awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik (Agustin et al., 2021).

Adanya penggunaan media pembelajaran berupa video dapat membuat minat belajar siswa menjadi meningkat dan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan (Maulida et al., 2020). Penggunaan media video interaktif ini sangatlah efektif untuk digunakan karena dapat dipelajari secara berulang kali dan berkelanjutan oleh siswa sehingga memudahkan siswa untuk lebih mendalami contoh serta memperbanyak referensinya (Riyanto & Yunani, 2020 dalam Biassar et al., 2021).

Media video interaktif ini yang dibuat dengan menggunakan aplikasi yang bisa diedit atau dibuat melalui handphone dan laptop yaitu aplikasi *Canva*. Dengan adanya bantuan aplikasi *canva* yang sangat mudah diakses dan digunakan guna mempermudah dalam pembuatan video interaktif karena terdapat fitur tema desain animasi yang menarik dalam pembuatan video pembelajaran.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggarayni, Putri, dan Fitriani mengenai tentang Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka di Kelas IV SDN 09 Sitiung. Produk video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai sangat valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Hulu Kabupaten Kapuas Hulu”. Harapan peneliti pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan memotifasikan guru untuk berinovasi membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat dirumuskan masalah umum dan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rumusan Masalah Umum

Pertanyaan umum ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas maka pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Hulu Kabupaten Kapuas Hulu.

2. Pertanyaan Masalah Khusus

- a. Bagaimanakah langkah pengembangan video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Kabupaten Kapuas Hulu?
- b. Bagaimanakah keefektipan video interaktif untuk peningkatan minat belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Kabupaten Kapuas Hulu?
- c. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD SD/MI Kecamatan Bunut Kabupaten Kapuas Hulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Kabupaten Kapuas Hulu.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengetahui langkah pengembangan video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Kabupaten Kapuas Hulu.
- b. Mengetahui keefektipan menggunakan pengembangan video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Kabupaten Kapuas Hulu.
- c. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 01 Nanga Semangut Kabupaten Kapuas Hulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan Pengembangan Video Interaktif Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD/MI Kecamatan Bunut Kapuas Hulu serta menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dan bersemangat belajar agar lebih mudah dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan video interaktif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta berinovasi pada era zaman teknologi dan implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik minat bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis teknologi dan diimplementasikan pada

kurikulum merdeka pada proses pembelajaran.

d. Bagi Lembaga

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

e. Bagi Peneliti

Dengan mengembangkan media pembelajaran video interaktif menambah pemahaman dan pengalaman bagi peneliti memberikan informasi bagi perkembangan penelitian pengembangan khususnya bagi guru dan calon pendidik untuk menambah wawasan dan pengalaman tentang cara mengembangkan media berbasis teknologi yang di implemtasikan pada kurikulum merdeka untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan inovasi pada guru di sekolah.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang berupa video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan suasana belajar yang efektif dan efisien. Media dirancang sesuai dengan pembelajaran pada buku siswa kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS BAB 4

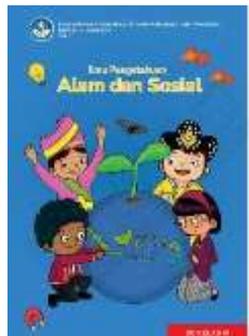
Mengubah Bentuk Energi Topik A Transpormasi Energi di Sekitar Kita. video interaktif dibuat dengan desain yang menarik beranimasi sehingga bisa meningkatkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Dalam media pembelajaran ini terdapat sajian materi yang dikemas secara menarik dan mudah dimengerti siswa, terdapat pertanyaan di akhir penjelasan materi dalam video interaktif ini.

1. Spesifikasi Teknis

Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media : Video Interaktif Pembelajaran IPAS Kelas IV Transportasi energi disekitar kita
- b. Komponen video interaktif yang dikembangkan terdiri atas:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk Awal

No	Nama	Spesifikasi	Gambar
1	Buku pelajaran IPAS kelas IV	Bahan isi materi pelajaran video interaktif IPAS	

2	Awal pembuka video	Model desain video interaktif bagian pembuka	
3	Menyanyikan Lagu Energi dan Perubahannya	Model desain video interaktif pada bagian Lagu	
3	Isi Materi pelajaran	Model desain video interaktif bagian materi pelajaran	
5	Penutup	Model desain video interaktif bagian Penutup	

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Video interaktif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah di pahami oleh guru dan siswa.
 - b. Video interaktif membantu siswa belajar aktif dan mandiri yang dapat digunakan untuk belajar secara berulang-ulang.
 - c. Video interaktif merupakan media pembelajaran yang menarik minat belajar dan sangat efektif digunakan dalam proses belajar mengajar dikarenakan materinya mudah dimengerti siswa.
 - d. Video interaktif merupakan media teknologi yang sangat efektif mendukung perkembangan zaman di abad 21 sekarang.
2. Video Interaktif Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran ini dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
- b. Media pembelajaran video interaktif memerlukan proyektor untuk menampilkan video pembelajaran di dalam kelas.
- c. Media video interaktif di buat menggunakan aplikasi *canva* model premium yang memakan waktu pengerjaan yang di mulai dari mendesain animasi, warna gerak,suara, dan menulis isi materi pembelajaran.
- d. Media pembelajaran video interaktif memerlukan jaringan internet dan hanya bisa di akses menggunakan aplikasi *canva*.