

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Menurut Dinas Pendidikan (2020) di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat. definisi pendidikan dalam perspektif kebijakan, kita telah memiliki rumusan formal dan operasional, sebagaimana tertulis dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan 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. Dengan perkembangan yang terus berkembang, masyarakat saat ini harus selalu berpartisipasi dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam kaitannya dengan pendidikan, pembelajaran harus mengadopsi kerangka ilmiah modern untuk mencapai kesetaraan dengan masyarakat di belahan dunia lain. Guru, yang biasanya dianggap sebagai

satu-satunya sumber informasi, harus digantikan oleh banyak sumber berbeda yang dapat melengkapi informasi siswa.

Saat ini, penggunaan media pembelajaran video interaktif berpengaruh besar bagi pendidik dan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran video interaktif memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru memperlancar penyampaian materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran bukan hanya bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran saja, media pembelajaran bisa menjadi sumber belajar khususnya media pembelajaran video interaktif.

SD Negeri 8 Sintang adalah salah satu SDN berakreditasi A yang berada di Jl Diponegoro, Tanjung Puri, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang, Provinsi Kalimantan Barat. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 8 pada tanggal 5 Maret 2024, dalam proses pembelajaran guru menggunakan papan tulis dan buku yang dimana proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* (berpusat pada guru) dalam proses pembelajaran guru memberikan media pembelajaran berupa gambar-gambar dan foto pada saat proses pembelajaran. Hal ini yang membuat siswa merasa bosan karena proses pembelajaran hanya terfokus mendengarkan guru saja (metode ceramah), hal ini kurang efektif karena mata pelajaran IPAS kelas IV khususnya pada Materi energi dalam kehidupan sehari-hari ini tidak hanya membutuhkan materi tapi juga

membutuhkan suatu media pembelajaran yang bersifat interaktif, di SD Negeri 8 Sintang ini sudah menerapkan pembelajaran menggunakan video akan tetapi dalam video pembelajaran hanya berisikan penjelasan materi sehingga membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk semangat belajar sehingga hasil siswa dapat meningkat. video interaktif berbasis budaya lokal adalah media yang didalamnya terdapat *ice breaking* yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, penjelasan materi serta contohnya yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, selain itu didalam materi terdapat penjelasan yang mengaitkan kegiatan sehari-hari masyarakat kabupaten sintang, dan diakhir video terdapat *kuiz* yang dapat merangsang kognitif siswa.

Video interaktif berbasis budaya lokal ini adalah media pendidikan yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, animasi berbasis budaya lokal yang ada di Kabupaten Sintang. Video interaktif berbasis budaya lokal juga dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran. Video interaktif berbasis budaya lokal selain dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran juga dapat mempermudah siswa dalam belajar dan bisa dijadikan sebagai sumber belajar untuk siswa dirumah kerana video interaktif berbasis budaya lokal ini dapat diputar ulang. Video interaktif ini dapat membantu siswa yang sulit memahami materi yang disampaikan guru karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Menggunakan metode ceramah tidak sepenuhnya salah.

Menurut Wirabumi (2020: 110-111) kelebihan metode ceramah adalah sebagai berikut: 1) Murah karena tidak memerlukan biaya yang besar sehingga dapat menampung kelas yang besar dan setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendengarkan. 2) Sederhana, karena cukup menggunakan lingkungan oral tanpa persiapan yang rumit. Siswa menerima informasi secara langsung. Ada atau tidaknya buku ajar dan alat peraga tidak menghambat jalannya perkuliahan. 3) Konsep dan materi disajikan secara berjenjang. 4) Mampu mencakup topik secara luas dan ekstensif. 5) Guru dapat menekankan topik-topik penting sehingga waktu dan tenaga dimanfaatkan sebaik-baiknya mungkin. 6) Kondisi kelas terkendali, karena guru bertanggung jawab atas kelayakan kelas dan kenyamanan penggunaan ruang belajar. 7) Pengorganisasian pembelajaran dapat lebih mudah terjalin.

Menurut Febrita dan Ulfah (2019: 184) Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan pembelajaran dan menyampaikan pesan serta isi pelajaran. Selain mengembangkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa. meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya sehingga memudahkan interpretasi dan ringkasan informasi.

Video interaktif memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran karena dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV, misalnya memperkenalkan rangkaian bunga, origami untuk anak-anak, dan lain-lain

sebagainnya. Semua ini tampak lebih sederhana, mendetail, dan dapat diulang. Video interaktif dapat melatih kreativitas siswa sehingga dapat memberikan kesempatan untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktek siswa baik secara pribadi maupun berkelompok. Sementara itu, video interaktif dapat membantu siswa dalam kerja kelompok. Misalnya dalam menyelesaikan tugas mereka dapat saling mengamati dan menganalisis sebelum menonton video. Pemanfaatan media pembelajaran kini tidak lagi sulit karena seiring berjalannya waktu sudah dapat diakses pendidik maupun peserta didik.

Sekolah harus mampu memantau dan mendukung perkembangan teknologi sehingga menjadi lebih menarik, interaktif, serbaguna, dan mampu memperluas pengetahuan terhadap materi yang diajarkan. Kelebihan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal lebih menarik perhatian siswa karena sesuai dengan minat siswa SD dan baik diterapkan di pendidikan dasar khususnya di SD Negeri 8 Sintang yang media pembelajaran yang digunakan cukup membosankan, yaitu hanya dengan menggunakan media seperti papan tulis, buku, gambar dan video penjelasan materi. Media video interaktif ini berbeda dengan video interaktif lainnya yang biasanya hanya berisi slide materi Power Point atau slide kumpulan visual.

Media video ini mengalami pembaharuan dengan menghadirkan animasi interaktif berbasis budaya lokal yang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak khususnya siswa, sehingga siswa termotivasi untuk

memperhatikan materi pembelajaran dan mampu menyajikan sendiri. Imajinasi terhadap gambar materi yang disajikan melalui video interaktif sehingga mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam pembelajaran menggunakan video interaktif ini siswa dapat melihat secara langsung proses perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian peneliti tertarik dan perlu mengadakan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024”

B. Rumusan Masalah

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

1. Rumusan Masalah Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?

- b. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?

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 Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengetahui langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS SDN 8 Sintang
Tahun Pelajaran 2023/2024

- b. Mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024
- c. Mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

1. Bagi lembaga/akademis pendidikan, menjadi bahan informasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pembelajaran IPAS
2. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan, mengembangkan wawasan dalam berpikir. Untuk menyelesaikan salah satu

permasalahan dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan dalam mengajar agar tujuan dalam pembelajaran tercapai.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Mata pelajaran IPAS dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif.

2. Bagi Guru

Menambah variasi Media pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti serta memberikan gambaran pada peneliti selanjutnya terkait penelitian pengembangan.

5. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat memperluas cakrawala apresiasi pembaca khususnya dalam bidang pendidikan untuk lebih kreatif lagi dalam mengembangkan Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa

setelah menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari SDN 8 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa yang berupa media pembelajaran video interaktif. Berikut ini spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Adapun pengembangan materi diperoleh dari buku IPAS Kurikulum Merdeka yang diajarkan pada kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Adapun karakteristik fisik yang dihasilkan pada pengembangan produk “Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal” yang direncanakan yaitu pada kurikulum Merdeka.
3. Media Pembelajaran yang digunakan adalah media video interaktif berbasis budaya lokal.
4. Materi dalam produk media pembelajaran video interaktif ini mencakup materi mata pelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar
5. Penjelasan materi dalam video dibuat dengan aplikasi *canva* dan *kinemaster* kemudian dijelaskan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.
6. Media pembelajaran video interaktif ini dibuat dengan berbagai animasi/kartun yang menarik minat siswa dalam belajar.

7. Diawal video terdapat *ice breaking* untuk motivasi siswa semangat belajar
8. Bagian penjelasan materi terdapat beberapa contoh kegiatan masyarakat kabupaten Sintang.
9. Terdapat latihan siswa berupa *quiz* yang berada diakhir video untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini dilakukan antara lain:

1. Media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media video pembelajaran dapat memancing siswa untuk lebih berkonsentrasi.
3. Penggunaan media video pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Belum adanya media dengan menggunakan video yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa.

Keterbatasan yang mendasari dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Pengembangan media video pembelajaran dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV sehingga produk hasil

pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video interaktif ini terbatas hanya pada mata pelajaran IPAS kurikulum Merdeka materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari.

G. Definisi Operasional

Memperjelas batasan dalam metode ini, maka perlu diberikan batasan-batasan dalam beberapa istilah yang digunakan. Adapun definisi operasional tersebut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

2. Latar belakang video interaktif berbasis budaya lokal

Video interaktif berbasis budaya lokal adalah media pembelajaran yang didalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, maupun grafik yang mengandung unsur nilai-nilai lokal hasil budidaya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu. Budaya lokal tersebut bisa berupa hasil seni, tradisi, pola pikir, atau hukum adat yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunanya.

3. Hasil Belajar mata pelajaran IPAS

Hasil belajar merupakan proses interaksi individu dengan lingkungannya yang menyebabkan terjadinya perubahan pada diri siswa dari pengalaman belajar sebelumnya yang berlangsung secara holistik atau menyeluruh meliputi aspek kognitif dengan 6 jenis tingkatan C1–C6 meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.