

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang dirancang untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan norma-norma budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Crow and Crow pendidikan merupakan proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi kegenerasi. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intelekt*), dan tubuh anak.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2006:3) pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”. Menurut Kurniawan (2017: 26), pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani.

Kondisi pendidikan Indonesia pada saat ini berada ditahap peralihan setelah mengalami pembelajaran daring selama pandemi. Berdasarkan hasil riset

yang telah dilakukan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), selama pandemi siswa mengalami kehilangan pembelajaran (learning lost) yang setara dengan enam bulan dan lima bulan belajar masing-masing untuk literasi dan numerasi. Padahal sebelum pandemi, kemajuan pembelajaran selama satu tahun pendidikan di jenjang SD adalah sebesar 129 poin untuk literasi dan 78 poin untuk numerasi. Tentu saja dari permasalahan tersebut nantinya akan mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran adalah suatu proses di mana individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, studi, atau instruksi. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Dikmenjur, 2003), pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar pada saat ini telah memasuki masa peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring. Tentu saja banyak sekali pekerjaan yang harus dilakukan guru termasuk dalam mempersiapkan proses pembelajaran di kelas. Dalam merancang pembelajaran di kelas guru harus memperhatikan aspek seperti kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut, melihat kondisi sarana dan prasarana serta mengetahui karakteristik dari siswa di sekolah. Semua aspek tersebut setidaknya guru harus kuasai agar dalam proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik.

Kurikulum merdeka belajar merupakan upaya pemerintah untuk terus melakukan perbaikan dalam sistem pendidikan di Indonesia agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Dalam muatan sebelumnya mata pelajaran

IPA dan IPS berdiri sendiri. namun dengan pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD/MI saat masa strategis untuk perkembangan kemampuan inkuiri anak. Dalam desain kurikulum merdeka belajar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Integrasi IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi. Selain itu, integrasi juga dapat membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan (rahmawati and wijayanti, 2020).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran IPAS di SD tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran, karena banyak materi pembelajaran IPAS yang yang sulit dijelaskan secara lisan ataupun menggunakan media cetak seperti buku. penggunaan media dalam pelajaran IPAS memiliki banyak manfaatnya diantaranya yaitu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, minat, rangsangan dan kegiatan belajar. Dengan penggunaan media video interaktif dalam pelajaran IPAS dengan materi magnet di harapkan siswa mampu menerima materi pembelajaran dengan lebih baik serta mampu mendapat hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 31 Januari 2024 di SDN Tunjungsekar 2 dikelas V yang berjumlah 18 siswa. Peneliti melihat guru dalam proses pembelajaran telah memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti memanfaatkan LCD dan Proyektor untuk menayangkan video pembelajaran dari youtube. Untuk sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam menerangkan materi yaitu menggunakan buku siswa. Untuk sarana dan prasarana di sekolah tersebut juga sudah memadai seperti ketersediaan LCD di dalam kelas dan jaringan wifi. Namun dalam hal penggunaan media pembelajaran disini guru masih kurang inovasi. Terlihat kondisi siswa pada saat penggunaan media yaitu kurangnya interaksi yang timbul pada saat guru memutar video pembelajaran dari youtube. Sebagaimana kita mengetahui manfaat dari media pembelajaran seharusnya media mampu menciptakan interaksi antara siswa dengan media yang digunakan oleh guru.

Hasil wawancara bersama guru kelas V pada tanggal 31 Januari 2024 di SDN Tunjungsekar 2. Guru mengungkapkan permasalahan pada mata pelajaran IPAS siswa terlihat kurang aktif dan cepat bosan yang membuat siswa cenderung asik sendiri bermain bersama teman sekelasnya. Dari permasalahan tersebut tentu menyebabkan proses dan hasil belajar yang tidak maksimal. Penyebab itu semua tidak lepas dari kurangnya guru dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang ditemukan peneliti adalah kurang inovasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas. Guru cenderung lebih memilih menggunakan video pembelajaran dari youtube yang di mana menyebabkan siswa terlihat kurang aktif dan cenderung cepat bosan ketika

pembelajaran di kelas. Peneliti mengetahui bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut peneliti solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah membuat media video interaktif.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani & Syofyan, 2018). Selain itu video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Video interaktif memiliki keunggulan menurut (Biassari & Putri, 2021) yaitu dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dari semua pengertian di atas maka diharapkan media video interaktif yang dibuat oleh peneliti mampu menciptakan interaksi aktif antara guru, siswa dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dan sebuah pengembangan media. Pengembangan media yang diberi judul peneliti yaitu Pengembangan Media Video Interaktif IPAS (*VIPAS*) Pada Materi Magnet di kelas V SD.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan Media Video Interaktif IPAS (*VIPAS*) pada materi magnet di kelas V SD ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Untuk mengembangkan Media Video Interaktif IPAS (*VIPAS*) pada materi magnet kelas V SD.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Konstruk

- a. Media yang dikembangkan peneliti adalah media digital berbasis video
- b. Media video interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi editing yaitu *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe Flash CS3 Profesional*
- c. Media video yang dibuat menggunakan gambar yang diedit dari aplikasi penyedia gambar berbayar yaitu *Canva*
- d. Didalam media video interaktif terdapat karakter yang akan menjelaskan materi lalu untuk suara yang digunakan tokoh menggunakan voice AI.

2. Konten

a. Capaian pembelajaran.

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat memanfaatkan gaya magnet pada aktivitas sehari-hari.

c. Indikator

1. Peserta didik mampu menjelaskan (C2) pengertian dan sifat-sifat magnet

2. Peserta didik mampu membuktikan (C3) sifat sifat magnet
3. Peserta didik mampu menyimpulkan (C5) konsep magnet

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital di era modern tentu saja memiliki banyak manfaat demi menunjang proses pembelajaran yang ada di sekolah. Sesuai dengan kebutuhan yang ada di kelas media yang dibutuhkan yaitu Media Video Interaktif IPAS (*VIPAS*). Pentingnya pengembangan ini berguna mempermudah dalam proses pembelajaran IPAS materi magnet. Produk yang dikembangkan akan digunakan guru sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif di dalam kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian & pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. **Syarat Penelitian dan Pengembangan Media Video Interaktif**
 - a. Sekolah menerapkan kurikulum merdeka dan menggunakan mata pelajaran ipas pada kelas V
 - b. Ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah seperti LCD dan wifi
2. **Batasan Penelitian dan Pengembangan**
 - a. Media ini hanya mencakup materi magnet tentang pengenalan sifat dan karakteristik magnet.

- b. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa V SDN Tunjungsekar 2 dengan jumlah 18 siswa dengan siswa 9 laki-laki dan 9 siswa perempuan.

G. Definisi Operasional atau Penjelasan Istilah

1. Pengembangan

Untuk meningkatkan kemampuan konseptual teoritis dan moral secara bertahap melalui pendidikan dan pelatihan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

3. Video interaktif

Video Interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya.

4. Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

5. Media

Media adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran.

6. Materi Magnet

Magnet merupakan sebuah objek atau benda berbentuk batuan logam yang bisa menarik benda atau besi lain.

