

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan rancangan pembelajaran, bahan ajar, pengalaman belajar, yang sudah diprogramkan terlebih dahulu kurikulum menjadi acuan setiap pendidikan dalam menerapkan proses pembelajaran. Perubahan kurikulum tidak terlepas dari perkembangan zaman yang sudah tersebar digital. Era digitalisasi saat ini menjadi salah satu tolak ukur kemunculan kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Purnawanto, 2022). Siswa banyak pilihan untuk menentukannya berdasarkan keinginan dan kompetensi yang memilikinya sehingga ada kebebasan dan keleluasaan pribadi.

Kurikulum Merdeka hadir dengan sejumlah karakteristik yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih relevan dan efektif. Kemendikbudristek (2024) menyatakan tiga prinsip utama yang menjadi landasan kurikulum ini adalah fleksibilitas, relevansi dan berpusat pada murid. Fleksibilitas memungkinkan satuan pendidikan dan pendidik untuk mengadaptasi kurikulum sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar. Relevansi mengutamakan keterkaitan materi pembelajaran harus dijaga dengan menyesuaikannya dengan konteks, budaya, dan lingkungan peserta didik. Prinsip berpusat pada murid menekankan pada pengembangan potensi setiap peserta didik. Prinsip berpusat pada

murid menekankan pada pengembangan potensi setiap peserta didik secara holistik, mendorong mereka untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Pembelajaran kurikulum merdeka memiliki efek positif bagi pendidik dan peserta didik. Beberapa efek positif dari pembelajaran kurikulum Merdeka termasuk siswa memiliki lebih banyak waktu untuk dihabiskan, siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar yang berkaitan dengan topik yang sama, dan pembelajaran menjadi lebih mudah bagi mereka. Pembelajaran kurikulum merdeka didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan ditinjau dari berbagai perspektif guru (Rusman, 2018). Model pembelajaran terpadu atau terintegrasi ini melibatkan beberapa mata pelajaran yang dikaitkan satu sama lain sehingga siswa menerima pengalaman pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran kurikulum merdeka dianggap sebagai pendekatan yang berorientasi pada pembelajaran terpadu dan membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Salah satu wujud penerapan Kurikulum Merdeka di jenjang Sekolah Dasar adalah melalui mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang mengintegrasikan unsur-unsur ilmu alam dan ilmu sosial secara terpadu, termasuk sejarah. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh dan terintegrasi. Materi sejarah dalam IPAS tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi masa lalu, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran sejarah, nasionalisme, serta identitas

budaya pada diri peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang untuk mendorong siswa melakukan eksplorasi, observasi, dan penyelidikan terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Hal ini sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis nilai dan relevansi kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, materi sejarah diajarkan melalui pendekatan kontekstual. Peserta didik diajak untuk memahami peristiwa sejarah dalam lingkup lokal dan nasional, menghubungkannya dengan nilai-nilai kehidupan masa kini, serta menggali pembelajaran moral dan karakter dari peristiwa-peristiwa tersebut. Proses ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, sikap cinta tanah air, serta meningkatkan keterampilan literasi sains dan sosial sejak dini.

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, kualitas pendidikan menjadi tolok ukur utama dalam kemajuan suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, diperlukan berbagai penunjang kesuksesan dalam proses pembelajaran. Kesuksesan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan akademik siswa semata, tetapi juga ditentukan oleh faktor-faktor lain seperti media pembelajaran yang digunakan, serta lingkungan belajar yang mendukung. Salah satu aspek penting dalam menunjang kesuksesan pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, termasuk media video. Media video merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dan terbukti efektif (Munir, 2020). Selain itu, kompetensi pedagogik guru dan kemampuannya dalam mengelola kelas turut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Motivasi internal dan eksternal siswa juga menjadi faktor penentu yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar optimal.

Dengan memahami dan mengoptimalkan berbagai faktor penunjang tersebut, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan mampu menghasilkan output yang berkualitas. Oleh karena itu, penting untuk meneliti faktor-faktor penunjang kesuksesan pembelajaran agar strategi yang diterapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan mutu pendidikan. Media video pembelajaran dapat membuat siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari, dapat membuat siswa lebih aktif serta semangat dalam belajar. Media video dapat digunakan sebagai media untuk memahami pembelajaran sejarah di sekolah. Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mendukung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari senin tanggal 28 Oktober 2024 bersama dengan Ibu Mukimah S.Pd. selaku wali kelas kelas IV SD Negeri Ponteh 1 Pamekasan, bahwa di SDN Ponteh 1 Pamekasan menggunakan kurikulum Merdeka, dalam pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran seperti gambar, buku teks, dan video dari you tube. Media tersebut tidak cukup digunakan karena terdapat kekurang. Kekurangan dari media gambar yaitu 1) keterbatasan mengenai informasi kontekstual. Gambar hanya menampilkan visual statis yang tidak selalu mampu menjelaskan latar belakang, tokoh, waktu, maupun dampak dari suatu peristiwa sejarah secara menyeluruh. Tanpa adanya penjelasan naratif dari guru, siswa berpotensi salah menafsirkan isi gambar. 2) Kemampuan gambar dalam memvisualisasikan konsep abstrak, seperti ideologi, diplomasi, atau transformasi sosial-politik. Media gambar tidak cukup representatif untuk

menggambarkan proses-proses yang bersifat kompleks dan dinamis. 3) Ketergantungan pada penafsiran subjektif. Gambar dapat dipahami secara berbeda oleh siswa tergantung pada latar belakang pengetahuan dan budaya masing-masing.

Kekurangan dari media buku teks yaitu 1) Buku teks sering kali memiliki bahasa yang kurang menarik dan terlalu formal, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk membacanya secara mendalam. 2) buku teks biasanya menyajikan materi secara bersifat satu arah dan linier, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi perspektif berbeda atau melakukan pemikiran kritis terhadap peristiwa sejarah. 3) keterbatasan visualisasi dan ilustrasi pada buku teks menjadi kendala dalam membantu siswa memahami konteks sejarah. Ilustrasi yang minim atau kurang representatif dapat membuat konsep sejarah terasa abstrak dan sulit dipahami. 4) buku teks sering kali kurang memperhatikan keragaman budaya dan perspektif lokal dalam sejarah, sehingga materi yang disajikan cenderung berfokus pada narasi dominan atau nasional tanpa memberikan gambaran yang lebih inklusif. Kekurangan dari media video yang ada di You Tube yaitu, materi sejarah yang ada di You Tube membahas sejarah secara umum.

Penggunaan media tersebut guru mengalami kendala dalam kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pembelajaran IPAS pada muatan sosial terdapat kendala yang di alami guru yang terdapat pada rendahnya nilai IPAS dari semua mata pelajaran. Keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran dan kurang efektifnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran membuat siswa kurang memahami dalam

materi sejarah. Metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah dan media yang digunakan kurang cocok sehingga dapat membuat siswa kurang memahami materi, dan bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV pada hari senin tanggal 28 Oktober 2024, terdapat sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah dan belum di manfaatkan secara maksimal. Sarana dan prasarana yang ada di SDN Ponteh 1 Pamekasan cukup memadai, di sekolah telah tersedia 2 proyektor, sond system dan tersedianya wifi di sekolah sehingga dapat diakses oleh guru selaku tenaga pendidik, warga sekolah dan siswa dalam menunjang proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan guru seperti buku paket IPAS sebagai sumber belajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari, karena media yang digunakan pada saat pembelajaran kurang kreatif dan inovatif. Sehingga nilai yang dihasilkan siswa kurang maksimal dengan nilai rata-rata 63,33 pada Bab V topik A dari keseluruhan siswa . Hal ini dapat dilihat dari masih banyak siswa yang nilainya dibawah 70 KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Nilai KKTP kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan yaitu 70.

Berdasarkan hasil angket yang kebutuhan siswa yang dilakukan kepada 25 siswa pada hari Rabu tanggal 30 Oktober 2024 pada kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan, Peneliti menemukan sebanyak 72% siswa merasa bosan jika guru mengajar menggunakan metode ceramah. Sebanyak 80% siswa tidak tahu tentang sejarah. Sebanyak 32% Siswa mudah memahami materi sejarah yang dijelaskan guru. Sebanyak 68% Siswa tidak tidak tahu tentang hutan mangrove. Sebanyak 80% siswa tidak tahu tentang vihara. 64% siswa tidak mendengarkan guru

menjelaskan di depan kelas. Sebanyak 36% media yang digunakan guru menarik. 80% siswa pernah belajar menggunakan video.

Permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan mencakup rendahnya pemahaman terhadap materi sejarah, Rendahnya nilai siswa, serta kurang menariknya media berbasis teknologi yang dapat meningkatkan antusiasme belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Guru saat menjelaskan materi sejarah menggunakan metode ceramah. Akan lebih menarik jika guru menyediakan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media audio visual, yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk membantu siswa menerima, memahami, dan mengingat materi dengan lebih baik. Media ini memiliki beberapa keunggulan, seperti menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, serta mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, media audio-visual dapat membantu mengaktifkan siswa yang pasif melalui penggunaan metode yang lebih menarik dan bervariasi. Penggunaan video bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi serta memudahkan guru dalam menyampaikan Pelajaran sejarah karena materi sejarah bersifat naratif dan kontekstual. Media ini sangat sesuai untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media video Setamaraga pada materi sejarah lingkungan di daerah tempat tinggal untuk siswa kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan, dikarenakan materi sejarah bersifat naratif dan deskriptif sehingga membuat siswa kurang dalam memahami materi

sejarah dan pengembangan media video tersebut berisikan sejarah yang ada di sekitar tempat tinggal siswa sesuai dengan Capaian pembelajaran. Penggunaan media video ini bertujuan agar video lebih dicerna maka, dibuat video pembelajaran yang dekat dengan siswa yaitu tentang sejarah hutan mangrove dan vihara. Peneliti memilih sejarah hutan mangrove dan vihara dikarekan pemahaman siswa tentang hutan mangrove dan vihara minim dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran serta sejarah tersebut dekat dengan lingkungan siswa. Keterkaitan dari sejarah hutan mangrove dan vihara yaitu dari Aspek geografis vihara dibangun dekat di daerah pesisir atau dekat dengan perairan seperti laut atau sungai, tempat di mana hutan mangrove juga tumbuh. Hutan mangrove tumbuh di daerah pesisir dan sering berada di sekitar lokasi vihara yang dekat pantai atau muara sungai. Media video pembelajaran yang dikembangkan berbeda dengan video sejarah pada umumnya, media pembelajaran ini fokus pada sejarah yang ada di sekitar daerah siswa, khususnya hutan mangrove dan vihara, serta video tersebut dibuat dengan memvideo secara langsung dan dijadikan animasi. Dengan pendekatan ini, siswa lebih termotivasi, lebih antusias, lebih aktif dalam belajar, serta lebih mudah memahami materi sejarah yang diajarkan.

Penelitian ini didukung oleh Fadhila Putri Arhama dan Sutikno (2024), Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media ini mencapai presentase kelayakan sebesar 104,47%, juga dengan kriteria "Sangat Layak." Berdasarkan Keefektifan bahwa Rata-rata nilai per responden setelah penggunaan media naik menjadi 80,93. Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini mencapai presentase kelayakan sebesar 92,31%, dengan kriteria "Sangat Layak.". Berdasarkan hasil kesimpulan dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 106184 Sekip, Kota Medan. Selaras dengan penelitian oleh Irwan supriyadin (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji N-Gain yaitu 70. Media pembelajaran ini juga dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, masing-masing dengan rata 89% . Akan tetapi terdapat kekurangan yaitu, Pada penelitian ini hanya memenuhi standart kevalidan dan efektifan. Sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk mengevaluasi untuk melakukan kemenarikan dalam mengembangkan media video pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan media video pembelajaran Setamaraga (Sejarah hutan mangrove Galis) untuk siswa kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan video SETAMARAGA pada pelajaran IPAS kelas IV di SDN Ponteh 1 Pamekasan?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan video SETAMARAGA pada pelajaran IPAS kelas I V di SDN Ponteh 1 Pamekasan?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan video SETAMARAGA pada pelajaran IPAS kelas IV di SDN Ponteh 1 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan landasan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan media video SETAMARAGA pada pelajaran IPAS kelas IV di SDN Ponteh 1 Pamekasan yang valid ditinjau dari validasi ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan media video SETAMARAGA pada pelajaran IPAS kelas IV di SDN Ponteh 1 Pamekasan yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar kognitif, didukung oleh data hasil dari lembar observasi aktivitas guru, dan observasi aktivitas peserta didik.
3. Untuk mengembangkan media video SETAMARAGA pada pelajaran IPAS kelas IV di SDN Ponteh 1 Pamekasan yang menarik dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan penelitian ini adalah mediavideo SETAMARAGA, adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media ini berisikan materi Setamaraga yang dikembangkan hanya berfokus pada kelas IV IPAS pada BAB V topik A “sejarah lingkungan di daerah tempat tinggal”
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah video pembelajaran yang memuat materi Setamaraga (sejarah hutan mangrove dan vihara galis) yang diperuntukkan untuk siswa kelas IV SDN Ponteh 1 guna sebagai sumber belajar.

3. Video pembelajaran yang memuat sejarah yang ada di lingkungan sekitar siswa SDN Ponteh 1.
4. Video yang di ambil secara langsung dan dijadikan sebuah video sejarah dalam bentuk animasi.
5. Video pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi Spring dan web slidesgo.
6. Video pembelajaran Setamaraga 2 pertemuan dengan durasi 13:11 menit.
7. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini adalah Bahasa Indonesia sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) yang tepat dan benar, disampaikan melalui teks, gambar, audio, animasi dan musik.
8. Video pembelajaran ini akan dirancang sesuai Capaian Pembelajaran (Peserta didik memahami keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan Masyarakat tempat tinggalnya dan upaya pelestariannya. Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

1.5 Batasan penelitian

Batasan Penelitian pengembangan ini adalah:

1. Uji coba produk dilakukan di kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan
2. Video pembelajaran Setamaraga dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk kelas IV SDN Ponteh Pamekasan
3. Proses pembuatan media pembelajaran Setamaraga membutuhkan ketelitian
4. Capaian pembelajaran pada materi sejarah kelas IV dilaksanakan dalam dua kali pertemuan
5. Hasil belajar kognitif

Agar tidak menyimpang dari apa yang diteliti, maka batasan pengembangan video pembelajaran ini adalah:

1. Proses pembuatan media pembelajaran Setamaraga membutuhkan ketelitian
2. Fokus materi dalam video pembelajaran ini adalah menceritakan tentang sejarah lingkungan di daerah tempat tinggal (Setamaraga)

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Setamaraga kelas IV SDN Ponten 1 Pamekasan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, dapat menambah media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga digunakan secara maksimal di sekolah, dan dijadikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada mata Pelajaran IPAS muatan sosial.
2. Bagi guru, sebagai landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif terkhusus pada mata Pelajaran IPAS muatan sosial agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai.
3. Bagi siswa, membantu siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami mata Pelajaran IPAS muatan sosial, dan mengurangi rasa bosan siswa saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas

1.7 Definisi istilah

Menghindari salah pemahaman istilah dalam penelitian ini maka dijelaskan beberapa istilah terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan RnD yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berupa video pembelajaran untuk digunakan siswa kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan.
2. Media Pembelajaran merupakan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses mengajar.
3. Video merupakan suatu teknologi untuk mengambil, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar yang awalnya diam seakan-akan menjadi hidup.
4. SETAMARAGA adalah sejarah hutan mangrove dan vihara yang ada di kecamatan Galis.
5. IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS media pembelajaran media yang digunakan berupa video kemudian di edit menjadi video pembelajaran yang menarik.