

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah suatu langkah-langkah proses dalam pendidikan yang dilaksanakan oleh sekolah dimana pembelajaran adalah suatu kegiatan aktivitas utama dalam pendidikan. Pendidikan dari waktu ke waktu mengalami perubahan dalam hal pelaksanaan maupun hal-hal yang diajarkan, karena zaman terus berubah maka pendidikan sebagai dasar seorang manusia menghadapi perubahan zaman ikut berkembang dan semakin maju agar terus relevan. Pemerintah sebagai pelaksana negara memiliki tanggungjawab terhadap pendidikan dengan mengeluarkan kebijakan yang mendukung mutasi kearah yang lebih positif. Dalam hal ini Pemerintah Indonesia menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 12 dinyatakan :

“Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 ayat (2) huruf b diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik.”

Berdasarkan Peraturan Pemerintah tersebut, prinsip-prinsip tersebut diuraikan Interaktif berarti bahwa pengajaran tidak hanya sebatas menyalurkan informasi dari pendidik kepada siswa, namun juga melibatkan proses mengkonstruksi komunikasi timbal balik. Proses komunikasi ini memungkinkan siswa untuk tumbuh secara mental dan intelektual. Menurut Sanjaya (2016) mengatakan bahwa melalui proses interaksi tersebut memungkinkan kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektual. Inspiratif, artinya bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Dengan demikian, informasi dan proses pemecahan masalah yang disampaikan guru dalam pembelajaran bukanlah harga mati yang bersifat mutlak, tetapi merupakan hipotesis yang merangsang peserta didik untuk mencoba dan mengujinya dapat dikerjakan siswa sesuai dengan

inspirasi sendiri. Menyenangkan. Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan ketegangan. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyful learning*). Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menata ruangan yang menarik serta mengelola pembelajaran yang hidup dan bervariasi.

Menantang. Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba atau bereksplorasi. Oleh karena itu, informasi yang diberikan kepada siswa hendaknya bukanlah informasi yang sudah jadi, akan tetapi informasi yang mampu membangkitkan siswa untuk mau mengolahnya, memikirkannya sebelum dia mengambil kesimpulan. Memotivasi. Motivasi adalah aspek yang sangat penting dalam proses belajar siswa. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi pelajaran dalam kehidupan siswa. Dengan demikian, peserta didik akan belajar bukan sekadar untuk memperoleh nilai tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan standar nasional Indonesia maka dibutuhkan sebuah media, Merujuk pada data Badan Pusat Statistik persentase siswa berumur 5-24 tahun yang mengakses teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia pada tahun 2023 menunjukkan bahwa siswa SD/ sederajat 72,28% menggunakan telepon seluler, 5,13% menggunakan komputer, dan 62,56% menggunakan internet (BPS, 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan telepon seluler dan internet yang terpaut 10% bisa dikatakan bahwa para siswa dizaman sekarang sudah mengakses telepon seluler dan internet terkhusus siswa yang berada diperkotaan sebab akses internet lebih mudah didapatkan. Spesifik berbicara tentang kota serang menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Banten pada tahun 2023 Kota Serang dalam perhitungan kawasan kota memiliki

indeks penggunaan internet terendah dibawah Kota Cilegon 83,67% sedangkan Kota Serang sendiri berada di 67,41%, hal tersebut cukup memprihatinkan mengingat Kota Serang sebagai Pusat Pemerintahan Provinsi Banten.

Rendahnya indeks penggunaan internet di Kota Serang menunjukkan adanya tantangan besar dalam hal reformasi digital, infrastruktur teknologi informasi, dan kesenjangan akses terhadap internet. Sebagai pusat pemerintahan, Kota Serang seharusnya menjadi contoh dalam penerapan teknologi digital untuk mendukung kemajuan di berbagai sektor. Namun, kenyataannya, rendahnya penggunaan internet dapat berdampak negatif pada efektivitas layanan publik, akses terhadap informasi, dan kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dengan era digital. Selain itu, hal ini juga dapat mempengaruhi daya saing Kota Serang dibandingkan dengan kota-kota lain di Banten yang lebih maju dalam hal pemanfaatan teknologi. Faktor utama yang kemungkinan berkontribusi terhadap rendahnya indeks penggunaan internet di Kota Serang adalah keterbatasan infrastruktur jaringan. Meskipun Kota Serang berada di pusat pemerintahan, belum semua wilayah mungkin memiliki akses yang memadai terhadap internet, terutama di daerah pinggiran kota. Selain itu, faktor ekonomi juga dapat menjadi penghambat, di mana sebagian masyarakat mungkin tidak mampu membeli perangkat digital atau membayar biaya akses internet. Faktor lain yang perlu diperhatikan adalah rendahnya tingkat reformasi digital di kalangan masyarakat, yang membuat banyak individu merasa tidak perlu atau tidak mampu memanfaatkan internet secara optimal.

Dampak dari rendahnya tingkat penggunaan internet ini cukup luas. Dalam sektor pendidikan, misalnya, siswa dan guru di Kota Serang mungkin menghadapi keterbatasan akses terhadap sumber belajar digital, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas pendidikan. Namun, tantangan ini juga membuka peluang untuk melakukan perbaikan strategis. Pemerintah Kota Serang perlu mengambil langkah-langkah konkret untuk meningkatkan akses dan penggunaan internet di wilayahnya. Peningkatan infrastruktur jaringan, seperti memperluas cakupan layanan internet hingga ke wilayah terpencil, menjadi salah satu prioritas yang harus segera dilakukan. Selain itu, pemerintah juga perlu memberikan pelatihan pemanfaatan media digital kepada masyarakat, khususnya pelajar, mahasiswa, dan

guru. Untuk memastikan bahwa mereka mampu memanfaatkan teknologi digital dengan baik, Program-program subsidi atau bantuan untuk perangkat digital dan layanan internet juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala di bidang pendidikan. Secara keseluruhan, rendahnya indeks penggunaan internet di Kota Serang memang memprihatinkan, tetapi dengan strategi yang tepat, tantangan ini dapat diubah menjadi peluang untuk menciptakan perubahan positif yang berdampak luas bagi masyarakat. Upaya peningkatan akses internet dan literasi digital akan menjadi investasi jangka panjang untuk kemajuan Kota Serang, baik dari segi ekonomi, pendidikan, maupun pemerintahan.

Berdasarkan studi yang dilakukam oleh UNICEF dan Kementrian Komunikasi dan Informatika mengeneralisasikan bahwa anak-anak dan remaja mengakses internet dengan berbagai alasan, mereka mengambil 400 responden dari 12 provinsi di Indonesia dan terdapat tiga alasan utama yang dapat dikelompokan, yang pertama berkaitan dengan kegiatan akademik seperti menyelesaikan tugas sekolah maupun pekerjaan rumah, yang kedua internet menjadi sarana untuk melaukan jalinan sosial diantara anak-anak dan remaja seperti mengobrol dengan whatsapp maupun berbagi video melalui tik-tok, yang ketiga internet digunakan untuk mencari sumber hiburan seperti bermain game online dan melihat konten-konten yang menarik sesuai preferensi pribadi. Oleh sebab itu peneliti tergerak untuk menjalankan penelitian dengan basis pemanfaatan internet berupa video interaktif dimana pada saat dikelas siswa dapat menyimak video beserta penjelasan guru dan dirumah mereka bisa mengakses video melalui ponsel masing-masing.

Menurut Mell Silberman (dalam Marida Rila, 2022, hlm. 289), hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen visual dapat meningkatkan daya ingat siswa secara signifikan, yakni dari 14% menjadi 38%. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media visual dalam proses pembelajaran bukan hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga memiliki dampak yang nyata terhadap efektivitas pemahaman dan retensi informasi. Pendapat ini sangat relevan dengan kondisi pembelajaran di abad ke-21, di mana anak-anak semakin terbiasa dengan teknologi dan lebih tertarik pada media berbasis visual, seperti video, infografis, atau animasi interaktif. Anak-aanak generasi sekarang, yang sering disebut sebagai "*digital natives*," hidup di era yang dipenuhi dengan

perangkat digital dan akses informasi yang serba cepat. Mereka cenderung memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media visual dibandingkan metode konvensional, seperti teks atau ceramah. Video, misalnya, tidak hanya menyajikan informasi secara dinamis, tetapi juga menggabungkan elemen suara, gambar, dan gerakan, yang membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Sejalan dengan perkembangan ini, pembelajaran berbasis visual menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mendukung proses pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi yang menarik bagi anak-anak abad ke-21, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa, tetapi juga lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Peran guru dalam mengkonstruksi pemahaman siswa akan mata pelajaran yang diajarkan merupakan hakikat dari sebuah pembelajaran, dimana guru mentransfer ilmu yang dimiliki kepada siswa. Pemahaman materi menurut Taksonomi Bloom (dalam Novitasari Dewi, 2020, hal 155) Pembagian ini mencakup dua perihal utama, yaitu perihal proses dan perihal pengetahuan. perihal proses meliputi berbagai tahapan berpikir, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Sementara itu, perihal pengetahuan terdiri atas empat kategori, yakni pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, yang masing-masing mencerminkan jenis informasi atau keterampilan yang berbeda. Salah satu pembelajaran tematik terpadu pada Kurikulum Merdeka adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), Menurut Sapriya (dalam Umi, 2018, hal 1913), pembelajaran IPS membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis berbagai realitas sosial masyarakat sebagai persiapan menghadapi kehidupan berbangsa dan bernegara yang terus berkembang. Karena sifatnya yang dinamis, mata pelajaran IPS mengalami perubahan dalam Kurikulum Merdeka, di mana pembelajaran kini diintegrasikan dalam bentuk tematik terpadu, konsep pembelajaran terpadu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa mereka mempelajari satu mata pembelajaran secara berkesinambungan. Permendibudristek Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pendidikan anak usia dini, Pendidikan Dasar, dan

Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa muatan wajib yang salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial harus ada sesuai peraturan perundang-undangan.

Muatan wajib dalam kurikulum pendidikan diatur sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan sebagaimana tercantum dalam Pasal 2 ayat (4) huruf a. Muatan ini mencakup berbagai bidang penting yang dirancang untuk membentuk kompetensi dasar siswa, antara lain pendidikan agama yang berperan dalam pembentukan karakter spiritual, pendidikan Pancasila sebagai dasar penanaman nilai-nilai kebangsaan, dan pendidikan kewarganegaraan untuk memperkuat rasa cinta tanah air. Selain itu, terdapat mata pelajaran bahasa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, matematika untuk melatih logika dan kemampuan berhitung, ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk memahami lingkungan sekitar dan dinamika sosial, serta seni dan budaya sebagai wadah ekspresi kreatifitas siswa. Pendidikan jasmani dan olahraga juga menjadi bagian penting untuk menjaga kebugaran fisik, didukung dengan keterampilan atau kejuruan untuk mengembangkan kemampuan praktis, serta muatan lokal yang bertujuan melestarikan dan mengenalkan budaya daerah.

Pada mata pelajaran IPAS Kelas V terdapat muatan keaneragaman flora dan fauna di Indonesia, pada pembelajaran flora dan fauna siswa menganggap materi tersebut mudah karena mempelajari hal yang konkrit berupa flora dan fauna sementara pada kenyataannya siswa kesulitan memahami karena tidak semua flora dan fauna pernah dilihat secara langsung oleh siswa. Guru memiliki peran yang vital dalam pembelajaran yaitu mengisi kertas kosong dalam konteks ini pengetahuan siswa dengan mengkonstruksi materi, sikap, dan pembelajaran yang bermanfaat sebagai landasan siswa dalam sekolah dasar (Julheli & Supriatna, 2021, hal 1). Oleh karena itu selain menggunakan video interaktif dalam pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan Menurut Hamid Hasan (1996), pembelajaran dalam kelompok kecil dengan menerapkan prinsip kooperatif sangat efektif untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menyajikannya dengan cara yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat menjembatani kesenjangan antara apa yang siswa ketahui dengan apa yang seharusnya mereka pahami.

Untuk mengatasi kendala tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti video interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat secara visual flora dan fauna yang sulit dijangkau secara langsung, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Video interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, karena dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang interaktif dan mudah dipahami. Selain itu, pendekatan pembelajaran kooperatif dalam kelompok kecil juga sangat disarankan. Menurut Hamid Hasan (1996), pembelajaran dengan prinsip kooperatif dinilai efektif untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran. Melalui kerja sama dalam kelompok kecil, siswa tidak hanya diajak untuk saling berbagi informasi, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada perkembangan kognitif siswa, tetapi juga pada aspek afektif dan konatif, seperti membangun rasa tanggung jawab, empati, dan sikap kerja sama. Dengan menggabungkan media pembelajaran interaktif dan pendekatan kooperatif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik, mendukung pemahaman materi siswa secara optimal.

Dalam memahami suatu konsep tentu terdapat indikator-indikator yang melatarbelakangi, terdapat berbagai indikator yang menjadi tolok ukur untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Anderson dan Krathwohl (dalam Latri, 2019, hlm. 164), indikator-indikator tersebut meliputi kemampuan menjelaskan, membandingkan, menyimpulkan, merangkum, dan mengklasifikasikan. Menjelaskan mengacu pada kemampuan siswa untuk memaparkan kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, sehingga menunjukkan pemahaman mendalam dan internalisasi materi. Membandingkan menuntut siswa untuk menemukan persamaan dan perbedaan antara konsep-konsep tertentu, yang membantu mereka membangun koneksi logis antara berbagai informasi. Menyimpulkan adalah kemampuan siswa untuk menarik poin inti dari keseluruhan materi, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi informasi penting secara sistematis. Merangkum menunjukkan keterampilan siswa dalam menyajikan seluruh isi materi secara singkat dan padat tanpa menghilangkan esensi utama dari

pembelajaran, sehingga mereka dapat mengomunikasikan inti dari materi secara efisien. Sementara itu, mengklasifikasikan adalah kemampuan siswa untuk mengelompokkan informasi berdasarkan kriteria tertentu, seperti wilayah, iklim, atau ciri fisik lainnya, yang menunjukkan kemampuan analitis mereka dalam memahami struktur dan hubungan antar-konsep. Jika siswa mampu memenuhi seluruh indikator ini, mereka dapat dianggap telah benar-benar memahami materi yang diajarkan, karena indikator-indikator tersebut mencerminkan aspek-aspek kognitif yang mencakup pemahaman mendalam, analisis kritis, dan kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan ke konteks yang lebih luas.

Berdasarkan daftar nilai SAS semester dua SDN Sepang tahun ajaran 2023/2024, tingkat pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman flora dan fauna pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menunjukkan rata-rata nilai sebesar 83. Angka ini sebenarnya telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75, sehingga secara umum seluruh siswa dianggap tuntas dalam aspek nilai. Namun, jika dibandingkan dengan rata-rata nilai mata pelajaran lain, IPAS berada pada tingkat terendah bersama Matematika, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Agama Islam (PAI). Data ini mengindikasikan adanya tantangan khusus dalam pembelajaran IPAS di kelas V.

Hal tersebut diperkuat oleh pemaparan guru kelas V yang menyatakan bahwa banyak siswa merasa kurang termotivasi saat mempelajari IPAS. Salah satu alasan utama adalah pandangan siswa yang menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang memuat banyak hafalan, sehingga terasa membosankan dan sulit untuk dicerna. Persepsi ini membuat siswa kurang tertarik untuk mendalami materi secara mendalam, meskipun nilai rata-rata menunjukkan hasil yang memenuhi standar. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan metode pembelajaran, baik melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif maupun pendekatan yang dapat membuat siswa merasa lebih terlibat dan antusias dalam belajar. Dengan demikian, tantangan ini tidak hanya terkait dengan capaian nilai, tetapi juga bagaimana siswa benar-benar memahami dan menyukai materi yang diajarkan, khususnya pada tema keanekaragaman flora dan fauna.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap pembelajaran di SDN Sepang

khususnya pada siswa kelas V. Penekanannya adalah pada pengembangan pemahaman siswa tentang keanekaragaman tumbuhan dan satwa. Media video interaktif dipilih karena berpotensi membantu siswa memahami konsep abstrak melalui penyajian visual dan audio yang menarik. Kelas V seringkali menganggap materi tentang keanekaragaman flora dan fauna sulit karena banyak siswa yang tidak mempunyai pengalaman langsung dengan flora dan fauna yang dibicarakan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media video interaktif yang dapat menjembatani kesenjangan antara teori yang diajarkan dengan kenyataan yang belum dialami siswa secara langsung.

Penayangan video interaktif akan menjadi salah satu strategi utama penelitian ini. Video-video tersebut disusun secara sistematis untuk mencakup berbagai aspek penting materi, dimulai dengan pengenalan spesies dan habitat flora dan fauna, dan diakhiri dengan ciri khas masing-masing spesies. Penayangan video juga mencakup sesi penguatan terhadap materi yang akan dipelajari siswa. Mengajak, berdiskusi, merangkum, dan mengambil kesimpulan dari informasi yang ada dalam video tersebut. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi secara signifikan dengan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan hanya pasif menonton video.

Penelitian ini juga berkaitan dengan temuan sebelumnya tentang keadaan pembelajaran IPAS di SDN Sepang, menunjukkan bahwa meskipun nilai rata-rata siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun mata pelajaran tersebut tetap menjadi mata pelajaran dengan rata-rata terendah. Hal ini didukung oleh pengamatan seorang guru kelas V yang memperhatikan bahwa siswa cenderung malas dalam mempelajari IPAS karena menganggap memerlukan banyak hafalan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga berupaya mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran IPAS dengan menjadikan pembelajaran IPAS sebagai pelajaran yang memiliki daya tarik lebih dimana IPAS mempelajari tentang bagaimana bumi ini pada zaman dulu sampai sekarang tentu dengan tampilan baru yang lebih segar dan terlihat menyenangkan untuk dipelajari.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran di SDN Sepang. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap keanekaragaman flora dan fauna, baik dari aspek kognitif maupun sikap terhadap bahan ajar. Kedua, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis kepada guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, terutama melalui penggunaan teknologi media pembelajaran seperti video interaktif. Rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru untuk memasukkan media interaktif ke dalam pembelajaran sehari-hari untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk mencapai tujuan akademik jangka pendek, tetapi juga untuk mengembangkan pembelajaran yang berkelanjutan, inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dalam sebuah penelitian menentukan adanya masalah adalah hal yang penting, Penelitian ini berangkat dari fenomena rendahnya daya serap siswa terhadap materi keanekaragaman flora dan fauna, yang disinyalir akibat pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang merangsang keterlibatan aktif siswa. Walaupun nilai akademik siswa telah memenuhi ambang kelulusan, pemahaman mendalam terhadap materi masih menjadi tantangan yang signifikan. Ditambah lagi, persepsi siswa yang menganggap mata pelajaran IPAS sarat dengan hafalan turut memperparah rendahnya motivasi belajar. rumusan masalah dalam penelitian ini dirancang untuk mengurai solusi praktis dan inovatif bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar, khususnya di SDN Sepang. sehingga penelitian jelas arah dan langkah-langkah yang akan dilaksanakan, rumusan masalah pada penelitian kali ini adalah :

- a. Apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen?
- b. Apakah media video interaktif berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keanekaragaman flora & fauna pada siswa kelas V SDN Sepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebuah garis akhir yang akan dicapai oleh peneliti lewat hasil penelitian maka dari itu peneliti mengerucutkan intisari yang akan dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak implementasi media video interaktif sebagai instrumen pedagogik dalam pembelajaran, dengan fokus pada peningkatan kompetensi siswa dalam memahami materi keanekaragaman flora dan fauna. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta revitalisasi proses pembelajaran yang tidak hanya memperkaya aspek kognitif, tetapi juga merangsang afektif siswa sehingga mereka mampu menyerap informasi secara lebih mendalam. Secara lebih rinci, penelitian ini ingin mengidentifikasi sejauh mana penggunaan teknologi berbasis visual dapat membangun keterlibatan siswa secara optimal, mendorong minat belajar, dan mengatasi kendala-kendala yang sering muncul dalam pembelajaran berbasis konvensional. Berikut adalah tujuan penelitian :

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan yang akan dicapai diakhir penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media dan konsep yang diberikan serta membuat pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Mengidentifikasi pengaruh video interaktif terhadap pemahaman siswa kelas V SDN Sepang tentang keanekaragaman flora & fauna.

1.4 Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memberikan justifikasi empiris terkait pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai keanekaragaman flora dan fauna. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memperkaya literatur yang ada, tetapi juga menjadi landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang bertema serupa, memungkinkan studi lebih mendalam tentang efektivitas media interaktif dalam

konteks pembelajaran berbagai materi pendidikan lainnya. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih luas dan lebih beragam, sehingga dapat diadaptasi untuk berbagai jenjang pendidikan. Berikut adalah deskripsi manfaat penelitian ini secara teoritis :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini mengkaji bagaimana media video interaktif mempengaruhi proses pemahaman siswa dan memperkuat teori pembelajaran multimedia yang memadukan unsur visual dan auditori untuk menciptakan pengalaman belajar. Lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat mendukung teori bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dan membantu siswa memahami konten yang sulit secara lebih spesifik. Penelitian ini diharapkan memberikan dampak yang efektif terhadap peningkatan kognitif siswa sehingga siswa semakin cerdas dan berprestasi. Diharapkan bahwa penelitian ini akan dimanfaatkan sebagai media atau pendekatan pengganti untuk pendidikan yang menarik, merangsang, menyenangkan, menantang, dan memotivasi serta penelitian ini diharapkan dapat memberikan efek untuk membentuk prestasi sekolah serta menjadi bahan pertimbangan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah sebuah pernyataan atau dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti tentang hubungan antara dua atau lebih variabel yang dapat diuji melalui metode penelitian. Hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk penelitian, memberikan arah yang jelas mengenai apa yang akan diuji, dan memberikan prediksi mengenai hasil yang diharapkan. Dalam penelitian, hipotesis akan diuji melalui pengumpulan data dan analisis untuk menentukan apakah dugaan tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan bukti yang ada. Berikut hipotesis pada penelitian ini :

Norman Alfito, 2025

*PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA
TENTANG KEANERAGAMAN FLORA & FAUNA KELAS V SDN SEPANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. H_a : Terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum penggunaan media video interaktif.
 H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum penggunaan media video interaktif.
- b. H_a : Terdapat peningkatan pemahaman siswa tentang keaneragaman flora & fauna setelah penggunaan video interaktif.
 H_0 : Tidak terdapat peningkatan pemahaman siswa tentang keaneragaman flora & fauna setelah penggunaan video inetraktif.

1.6 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah kebenaran sementara yang diterima oleh peneliti sebelum adanya kesimpulan dalam penelitian, Anggapan dasar dalam penelitian mengacu pada asumsi yang diterima tanpa bukti tambahan dan menjadi dasar proses penelitian. Asumsi dasar ini mencakup keyakinan dan prinsip yang diyakini kebenarannya dalam situasi penelitian tertentu dan yang memandu peneliti dalam merumuskan masalah, hipotesis, dan metode. Asumsi dasar membantu membatasi ruang lingkup suatu penelitian dan memfokuskan pada variabel atau aspek yang relevan, meskipun hal tersebut belum tentu diselidiki secara langsung dalam penelitian. dalam penelitian ini peneliti merumuskan anggapan dasar sebagai berikut:

- a. Dengan melakukan *pre test* maka akan diketahui perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Dengan menerapkan media video interaktif siswa akan lebih gampang mencerna materi yang diberikan sebab media visual sangat cocok untuk anak-anak digenerasi sekarang.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ini disusun untuk memudahkan pemahaman secara menyeluruh terhadap alur dan isi dari penelitian yang dilakukan. Adapun struktur penelitian ini terdiri atas lima bab, yaitu:

Bab I: Pendahuluan – dari I Pendahuluan Penelitian berfungsi sebagai pendahuluan yang memaparkan keseluruhan kerangka konseptual dan latar belakang penelitian yang dilakukan. Bab ini memuat sejumlah unsur yang saling berkaitan, mulai dari latar belakang permasalahan, menjelaskan fenomena dan kondisi yang menjadi dasar perlunya penelitian, serta menjelaskan relevansi dan urgensi permasalahan yang sedang diteliti. Rumusan masalah kemudian disusun untuk memusatkan perhatian pada pertanyaan-pertanyaan pokok yang dijawab dalam penelitian ini dan memberikan arahan yang jelas bagi keseluruhan proses penelitian. Tujuan penelitian menunjukkan tujuan yang ingin dicapai, baik dalam pengembangan teori, penemuan baru, maupun pemecahan masalah praktis, serta menjadi pedoman dalam perancangan metodologi dan analisis. Manfaat penelitian digambarkan sebagai kontribusi yang diharapkan pada dunia ilmiah atau penerapan praktis. Selain itu, definisi masalah menetapkan kerangka kerja yang jelas untuk menghindari eskalasi topik yang tidak terkait, dan asumsi dasar menunjukkan asumsi yang mendasari penelitian ini, yang benar tanpa memerlukan bukti tambahan. Secara keseluruhan, pendahuluan pada Bab 1 memberikan landasan yang kuat bagi pembaca untuk memahami tujuan, arah, dan signifikansi penelitian yang dilakukan, serta mempersiapkan pembaca untuk pembahasan lebih rinci pada bab-bab berikutnya.

Bab II: Tinjauan Pustaka – Bab ini mengkaji kajian pustaka yang mendasari penelitian, termasuk teori terkait topik reformasi digital dan bagaimana peran guru dalam hal memanfaatkan media yang berkontribusi terhadap pembentukan pemahaman siswa. Teori tentang pemahaman juga ditambahkan sebagai dasar pada pembahasan hasil temuan penelitian. Selain itu, bab memudahkan untuk memahami hasil penelitian sebelumnya yang terkait dan untuk menunjukkan bagaimana hasil tersebut menjadi dasar analisis penelitian ini, karya penelitian sebelumnya juga ditinjau. Dengan membahas teori-teori tersebut, kami berharap pembaca dapat memahami kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian dan apa peran temuan-temuan sebelumnya dalam merumuskan fokus dan arah analisis penelitian ini. termasuk peran perkembangan teknologi yang terwujud dalam media interaktif serta teori-teori tentang hal-hal yang mendasari keaneragaman dan teori-teori tentang tipe-tipe flora dan fauna itu sendiri.

Norman Alfito, 2025

***PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA
TENTANG KEANERAGAMAN FLORA & FAUNA KELAS V SDN SEPANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab III: Metode Penelitian – Bab ini merinci metode penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian, dimulai dengan pendekatan penelitian yang dipilih, yang mencerminkan cara peneliti menyelidiki permasalahan dan fenomena yang ada. Diuraikan juga jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif, atau jenis penelitian lain yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Tempat dan topik penelitian disajikan untuk memberikan gambaran mengenai tempat dan kelompok yang menjadi fokus penelitian serta memberikan pemahaman lebih dalam mengenai konteks penelitian. Diuraikan pula teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi, atau teknik lain yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Mengenai metode pengumpulan data, kita akan membahas alat penelitian seperti alat ukur dan pedoman tes dan observasi. Terakhir pada bab ini menguraikan teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah informasi yang dikumpulkan, menarik kesimpulan, dan meletakkan landasan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan – Bab ini menyajikan hasil penelitian yang dilakukan diikuti dengan analisis mendalam terhadap data yang dikumpulkan selama proses penelitian. Setiap temuan yang dihasilkan dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi pola, hubungan, perbedaan, dan implikasinya terhadap topik yang diteliti. Pembahasan dilakukan dengan cara menghubungkan hasil temuan dengan teori-teori relevan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, sehingga diperoleh landasan teori yang kuat dalam menginterpretasikan hasil. Selanjutnya, hasil penelitian juga akan dikaitkan dengan tujuan penelitian untuk melihat apakah tujuan yang ditentukan dapat tercapai dan bagaimana hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam terhadap masalah yang diteliti. Bab ini bertindak sebagai jembatan antara data yang dikumpulkan dan kesimpulan yang ditarik, memungkinkan pemahaman yang lebih jelas tentang relevansi dan kontribusi penelitian ini terhadap penelitian selanjutnya.

Bab V: Penutup – Bab ini menyajikan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, termasuk ringkasan hasil utama dan interpretasi data yang dianalisis. Kesimpulan ini menjelaskan derajat pencapaian tujuan penelitian dan

memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Selain itu, bab ini memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkena dampak, baik dalam situasi praktis seperti penerapan hasil penelitian dalam kegiatan pendidikan dan kebijakan, maupun dalam penelitian lebih lanjut yang dapat memperluas atau mengembangkan lebih lanjut pengetahuan yang ada. Kami berharap struktur sistematis organisasi penelitian akan membantu peneliti selanjutnya memahami alur dan proses penelitian ini serta memahami dengan jelas bagaimana penelitian ini berkontribusi pada bidang penelitian. Oleh karena itu, bab ini akan menjadi bagian terakhir yang menghubungkan seluruh tahapan penelitian dan mendukung tercapainya tujuan penelitian secara umum.