

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar kini tidak lagi bersifat pelengkap, melainkan menjadi bagian penting untuk mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.¹ Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merupakan bentuk respons terhadap perubahan tersebut. Kurikulum ini menekankan kebebasan belajar, pengembangan karakter, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang menuntut penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.²

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah menetapkan strategi nasional yang ambisius untuk merealisasikan transformasi pembelajaran digital di seluruh sekolah Indonesia, dengan target bahwa pada tahun 2025 sejumlah 288.865 sekolah akan dilengkapi perangkat digital seperti layar interaktif (*Interactive Flat Panel*), laptop, dan media penyimpanan

¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1986), hlm. 17.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 3.

konten pembelajaran sebagai bagian dari upaya mendorong pemerataan kualitas pendidikan berbasis teknologi.³

Namun, pada praktiknya, tidak semua sekolah mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu⁴. Sebagian besar sekolah masih berada pada tahap *digitizing*, yaitu sekadar mengubah bahan ajar cetak menjadi format digital tanpa mengubah pengalaman belajar peserta didik secara substansial.⁵ Kondisi tersebut juga terjadi di SD Hikari, yang sebenarnya telah memiliki fasilitas digital seperti iPad dan jaringan internet, namun penggunaannya masih terbatas pada menampilkan materi dan *e-book*. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan belajar masih didominasi metode ceramah dengan media visual statis, khususnya pada

³ "Penyaluran Mulai Dilakukan, Seluruh Sekolah Akan Mendapatkan Program Digitalisasi Sesuai Asas Keadilan dan Pemerataan," *Biro Komunikasi dan Hubungan Masyarakat Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta, 22 Agustus 2025.

⁴ Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Erlangga, Bandung.

⁵ L. Planas Lladó et al., "Digitizing Learning: From Traditional to Virtual Learning Environments," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 11, no. 3 (2014): 1–15, <https://doi.org/10.1186/s41239-014-0037-4>

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk topik *Bentang Alam Daerahku*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Anita yang merupakan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV SD didapatkan informasi yakni pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD semester 1 pada materi dan "*Bentang Alam Daerahku*" biasanya dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan *e-book* menggunakan iPad sebagai panduan dan diselingi menggunakan media presentasi untuk menampilkan gambar terkait peta dan gambar diam mengenai proses pembentukan bentang alam selama kegiatan pembelajaran. Tujuan dari materi ini yaitu siswa dapat mengidentifikasi proses pembentukan bentang alam. Materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS kelas IV seperti materi tersebut memerlukan gambaran secara visual untuk dapat menjabarkan tentang konsep dan proses dengan jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik. Ibu Anita juga menjelaskan bahwa dari tiga topik yang telah diajarkan, Bab 3 topik "*Bentang Alam Daerahku*" menjadi materi yang paling banyak membutuhkan bimbingan karena siswa sering bertanya dan memerlukan penjelasan tambahan.

Kesulitan peserta didik dalam memahami materi bab 3 yaitu; bentang alam juga terlihat dari hasil belajar mereka. Fakta ini didukung oleh capaian hasil tes formatif siswa pada tiga bab materi IPAS yang telah dipelajari:

Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Tes Formatif Siswa

Materi	Rata-Rata
Bab 1	85
Bab 2	81
Bab 3	79

Perbedaan capaian hasil belajar ini menunjukkan bahwa pada Bab 3 peserta didik mengalami lebih banyak hambatan dibandingkan bab sebelumnya. Rendahnya nilai pada Bab 3 menguatkan temuan wawancara bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami proses pembentukan bentang alam, seperti gunung, bukit, dataran tinggi, dan dataran rendah. Kesulitan tersebut tidak hanya berkaitan dengan pengenalan jenis bentang alam, tetapi juga pada pemahaman hubungan sebab-akibat antara proses geologis dan bentuk permukaan bumi yang dihasilkan, serta pemanfaatan komponen peta (seperti legenda, skala, dan simbol) sebagai alat bantu untuk membaca sebaran bentang alam secara spasial. Dengan demikian, data hasil belajar semakin memperkuat bahwa materi Bentang Alam Daerahku merupakan bagian yang paling menantang bagi siswa, baik dari segi pemahaman konseptual maupun kemampuan mengingat istilah dan proses pembentukan alam secara geografis.

Selain permasalahan yang teridentifikasi melalui hasil belajar, berdasarkan hasil wawancara singkat kepada peserta didik kelas IV SD Hikari, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik *Bentang Alam Daerahku*. Kesulitan tersebut terutama muncul pada pemahaman

proses pembentukan bentang alam, proses geologis dan bentuk permukaan bumi yang dihasilkan dan tidak dapat disaksikan atau dilihat secara langsung. Beberapa siswa mengaku sering tertinggal ketika guru menjelaskan terlalu cepat dan kurangnya gambaran mengenai proses pembentukan bentang alam, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi siswa masih rendah, khususnya ketika suasana kelas kurang kondusif, sehingga mereka mudah kehilangan fokus dan sulit mengikuti instruksi lisan, serta cenderung cepat lupa apabila pembelajaran tidak disertai visual pendukung. Sebagian siswa juga menganggap materi sulit karena menuntut siswa memahami peristiwa alam berskala besar yang terjadi dalam waktu lama serta melibatkan banyak istilah geografis baru. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa karakteristik materi *Bentang Alam Daerahku* yang bersifat abstrak, keterbatasan daya ingat siswa, serta kecenderungan gaya belajar visual berpengaruh terhadap rendahnya pemahaman mereka terhadap proses pembentukan bentang alam.

Pengembangan kemampuan geospasial pada siswa sekolah dasar menjadi penting karena kemampuan berpikir spasial memungkinkan siswa memahami lokasi, hubungan antarwilayah, serta pola persebaran dan bentuk bentang alam daerahnya, yang tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kemampuan ini, siswa dapat menafsirkan representasi ruang,

memahami keterkaitan antara bentuk permukaan bumi dan wilayah tempat tinggalnya. Lebih jauh, literasi spasial yang baik juga mendukung pemahaman geografi yang lebih luas, seperti mitigasi bencana dan pengelolaan sumber daya alam, karena siswa yang mampu berpikir secara spasial dapat menghubungkan kondisi wilayah dengan risiko lingkungan.⁶

Lebih lanjut, hasil wawancara yang diberikan kepada peserta didik kelas IV SD Hikari menunjukkan bahwa karakteristik belajar siswa secara dominan mengarah pada gaya belajar visual. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang menyatakan lebih mudah memahami materi apabila guru menggunakan gambar, ilustrasi, atau contoh visual lainnya selama pembelajaran. Kondisi ini juga diperkuat oleh hasil wawancara, dimana para siswa menjelaskan bahwa selama ini media yang digunakan guru umumnya berupa buku digital (*e-book*) pada iPad, gambar peta yang ditampilkan sekilas melalui proyektor, serta penjelasan mengenai proses pembentukan bentang alam menggunakan gambar diam. Selaras dengan karakteristik visual tersebut, para siswa juga mengungkapkan harapan agar guru dapat menampilkan ilustrasi bergerak untuk proses pembentukan bentang alam, memberikan contoh lebih banyak, mengulang penjelasan secara pelan, serta menyajikan contoh nyata agar mereka dapat

⁶ Febriani Safitri, Alfasis Romarak Ap, & Renny Threesje Tumober, "Peningkatan Kemampuan Spasial Geografi Melalui Pelatihan Seni Kartografi pada Siswa SMP", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2022.

membayangkan materi dengan lebih baik. Mayoritas peserta didik membutuhkan dukungan visual yang kuat dalam pembelajaran, baik melalui tampilan gambar yang jelas, durasi yang memadai, maupun penyajian contoh konkret untuk membantu mereka memahami materi secara optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik mayoritas peserta didik adalah *visual learners*, sehingga proses pembelajaran yang mereka butuhkan harus menyediakan banyak elemen visual agar materi dapat dipahami secara optimal.

Visual learners adalah gaya belajar di mana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik. Siswa yang memiliki gaya belajar visual ini memiliki ketertarikan yang tinggi ketika diperlihatkan gambar, grafik, grafis organisatoris, seperti jaring, peta konsep, dan ide peta, plot, dan ilustrasi visual lainnya. Beberapa teknik yang digunakan dalam belajar visual untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan belajar, lebih mengedepankan peran penting mata sebagai penglihatan.⁷

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami proses pembentukan bentang alam daerahnya, seperti gunung, bukit, dataran tinggi, dan dataran rendah, karena karakteristik materi yang bersifat abstrak, tidak dapat disaksikan secara langsung, dan belum didukung oleh visualisasi

⁷ Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

yang konkret dan berurutan. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan visualisasi nyata.⁸ Oleh karena itu, pembelajaran pada tahap ini perlu menghadirkan media yang memungkinkan interaksi agar siswa dapat membangun pemahaman konseptual secara bermakna.

Kebutuhan tersebut semakin jelas apabila dikaitkan dengan tujuan pembelajaran materi Komponen pada Peta dalam mata pelajaran IPAS. Tujuan umumnya adalah agar peserta didik dapat menelaah kondisi geografis wilayah tempat tinggal. Adapun tujuan khususnya meliputi: (1) mengidentifikasi simbol yang ada pada peta, (2) menggunakan peta untuk merinci batas wilayah dan kenampakan atau bentang alam daerah, dan (3) mengidentifikasi proses pembentukan bentang alam di sekitarnya.⁹

Dari ketiga tujuan khusus yang telah dirumuskan, materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran difokuskan pada tujuan khusus ketiga, yaitu mengidentifikasi proses pembentukan bentang alam di sekitarnya. Pemilihan tujuan ini didasarkan pada temuan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami topik bentang alam daerahku, terutama karena proses pembentukannya

⁸ Jean Piaget, *The Psychology of the Child (New York: Basic Books, 1969)*, hlm. 15.

⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan guru: Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD/MI kelas IV (Edisi revisi)*, hlm. 87. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

tidak dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari dan berlangsung dalam rentang waktu yang panjang. Kondisi tersebut menyebabkan materi cenderung dipersepsikan sebagai abstrak oleh siswa, sehingga sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau teks. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.¹⁰ Dalam konteks ini, video pembelajaran menjadi alternatif strategis karena mampu menyajikan informasi melalui perpaduan visual, suara, dan gerak yang menstimulasi beberapa indera sekaligus.¹¹ Arsyad menambahkan bahwa media video memiliki kemampuan untuk menampilkan proses atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung, sehingga konsep yang abstrak dapat divisualisasikan secara konkret.¹² Pandangan ini sejalan dengan Smaldino, Lowther, dan Russell yang menegaskan bahwa video berfungsi sebagai media efektif untuk menggambarkan objek atau peristiwa kompleks secara realistis dan efisien.¹³

Selain itu, video pembelajaran juga mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. Peserta didik

¹⁰ Zonareferensi "Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum", diakses dari: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>, pada Kamis, 9 Oktober 2025 pukul 19.13 WIB

¹¹ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, *Instructional Technology and Media for Learning*, 10th ed. (Boston: Pearson Education, 2011), hlm. 88.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 49.

¹³ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, *Op. cit.*, hlm. 132.

dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing, memutar ulang bagian yang belum dipahami, dan menyesuaikan pengalaman belajar dengan gaya kognitif mereka.¹⁴ Namun, efektivitas video sangat bergantung pada perancangannya. Video yang hanya menyajikan informasi tanpa interaksi berpotensi menjadikan peserta didik pasif, sedangkan video yang dirancang secara interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman.¹⁵

Meskipun media video telah digunakan luas dalam pembelajaran, tidak semua jenis video memberikan hasil belajar yang optimal. Video konvensional yang bersifat satu arah cenderung menempatkan siswa sebagai penerima pasif informasi.¹⁶ Media semacam ini belum memenuhi prinsip pembelajaran aktif yang menekankan peran siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Menurut Arsyad, media yang efektif harus mampu mengaktifkan proses berpikir dan emosi peserta didik.¹⁷ Dalam hal ini, video interaktif menjadi pilihan yang lebih unggul karena memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengontrol jalannya pembelajaran, memberikan respon, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Smaldino, Lowther, dan Russell menyebut bahwa interaktivitas dalam media dapat

¹⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Op. cit.*, hlm. 17.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Op. cit.* hlm. 87.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 88.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Op. cit.*, hlm. 49.

meningkatkan motivasi dan retensi karena peserta didik merasa memiliki kendali terhadap proses belajar.¹⁸

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini sejalan dengan hasil penelitian Imawati dkk. yang mengkaji pengembangan video pembelajaran pada materi sistem organ pencernaan manusia di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS SD. Melalui penyajian animasi yang menampilkan tahapan proses pencernaan secara runtut, disertai narasi yang jelas, video mampu mengubah konsep yang semula abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Visualisasi proses kerja organ pencernaan membantu siswa memahami alur sebab–akibat antar tahapan, bukan sekadar menghafal nama organ. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan video menegaskan bahwa media video berperan penting dalam memperjelas materi berbasis proses. Dengan demikian, video pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak digunakan karena efektif dalam menjembatani keterbatasan pengalaman konkret siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.¹⁹ Selanjutnya, dari hasil penelitian oleh Agustina dkk. (2022) yang mengembangkan video animasi pada materi

¹⁸ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, *Op. cit.*, hlm. 135.

¹⁹ Imawati, Z. A. Imam Supardi, dan Utiya Azizah, "Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8923–8935.

sistem pernapasan manusia di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan, dengan hasil uji validitas sebesar 86,5%, kepraktisan 83,7%, dan efektivitas 93,4%. Melalui visualisasi animasi yang menampilkan tahapan proses pernapasan secara runtut dan disertai narasi yang jelas, video mampu mengonkretkan konsep proses yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa. Visualisasi tersebut membantu siswa memahami alur sebab–akibat antar tahapan proses, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, video pembelajaran dinilai layak digunakan karena efektif dalam memperjelas materi pembelajaran berbasis proses.²⁰ Dan selanjutnya dari hasil penelitian oleh Rita Yuliyanti mengenai pengembangan video pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan, dengan hasil uji validitas media dan materi berada pada kategori valid, serta memperoleh respon positif dari siswa. Melalui penyajian visual bergerak dan animasi yang menampilkan tahapan proses siklus air secara runtut, video pembelajaran mampu memperjelas konsep materi IPAS yang bersifat abstrak dan sulit diamati secara langsung oleh siswa. Visualisasi proses membantu siswa memahami urutan dan

²⁰ Melli Agustina et al., "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 6, no. 4 (2022): 7644–7656.

hubungan sebab–akibat antar tahapan, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan konsep. Peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah penggunaan video menegaskan bahwa media video efektif digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran berbasis proses, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.²¹

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, media video pembelajaran interaktif terbukti mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena menyajikan informasi secara visual, menarik, dan terstruktur. Temuan Wedyawati dkk., Fatimah dkk., dan Susilawati dkk. menunjukkan bahwa penggunaan animasi, narasi, dan fitur interaktif dapat meningkatkan perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi Bentang Alam Daerahku di kelas IV SD Hikari sangat berpotensi bermanfaat, karena materi ini bersifat visual-spasial dan membutuhkan bantuan ilustrasi, simbol, serta contoh konkret yang lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui media video interaktif dibandingkan gambar diam atau bacaan teks.

Dalam proses memproduksi media video pembelajaran interaktif, dibutuhkan *software* yang sesuai dan juga mudah digunakan

²¹ Rita Yuliyanti et al., “Pengembangan Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 21, no. 2 (2021): 1–10.

untuk para pendidik. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan Lumi Education. Lumi Education adalah aplikasi berbasis desktop yang mendukung penggunaan konten H5P, sebuah platform *open-source* yang memungkinkan pengguna membuat, berbagi, dan menggunakan konten interaktif. H5P sendiri terkenal karena beragam jenis konten yang bisa dibuat, mulai dari kuis, presentasi interaktif, video dengan pertanyaan, hingga game edukasi²². Kelebihan Lumi Education bagi siswa terletak pada kemampuannya membantu proses belajar melalui video interaktif yang dapat disesuaikan dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing individu. Siswa juga memperoleh umpan balik langsung melalui evaluasi berupa pertanyaan atau elemen gamifikasi di dalam video, sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat terukur. Bagi guru, Lumi Education memudahkan pengumpulan data interaksi siswa dengan konten, sekaligus memungkinkan evaluasi efektivitas video pembelajaran yang digunakan. Selain itu, Lumi Education menawarkan fleksibilitas karena dapat memanfaatkan video yang sudah tersedia, menggunakan video buatan sendiri, serta dapat terintegrasi dengan LMS tanpa biaya tambahan. Namun, salah satu kelemahannya adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil agar siswa dapat mengakses dan menjalankan konten pembelajaran dengan optimal.

²² Kumparan.com " Apa Fitur Utama Lumi Education yang Mendukung Manajemen Kelas? Ini Jawabannya ", diakses dari: <https://kumparan.com/ragam-info/apa-fitur-utama-lumi-education-yang-mendukung-manajemen-kelas-ini-jawabannya-25kWOUgCx6w>, pada Kamis, 9 Oktober 2025 pukul 20.20 WIB

Permasalahan utama dalam pembelajaran IPAS pada materi “Bentang Alam Daerahku” terletak pada kesulitan guru menjelaskan proses geografis yang abstrak, sementara metode konvensional seperti ceramah, e-book, dan gambar diam belum mampu menghadirkan visualisasi konkret. Fasilitas digital seperti iPad pun belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran interaktif. Karena itu, dibutuhkan media yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata dan menarik. Pengembangan video pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat, dengan mengintegrasikan teori kognitif multimedia Mayer untuk menyeimbangkan saluran visual dan auditori dan teori telepresence Steuer, yang menekankan tiga faktor interaktivitas: *speed, range, dan mapping*. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses eksplorasi dan pengambilan keputusan di dalam media, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi berubah menjadi proses partisipatif yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan reflektif.²³

Berdasarkan hal tersebut, pengembangn tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bentang Alam Daerahku untuk Siswa Kelas IV SD Hikari”.

²³ A. Fitriya, D. Anggraeni, dan R. Sari, “Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Media Pembelajaran,” *Jurnal NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2024): 1452–1463

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dipaparkan, maka didapatkan identifikasi masalah penelitian, yaitu:

1. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memvisualisasikan proses pembentukan bentang alam daerahku secara konkret dan berurutan bagi siswa kelas IV SD Hikari?
2. Apakah video pembelajaran interaktif merupakan intervensi yang tepat untuk mengatasi kebutuhan siswa akan representasi konkret dalam mempelajari materi Bentang Alam Daerahku di kelas IV SD Hikari, khususnya pada pemahaman proses pembentukan gunung, bukit, dataran tinggi, dan dataran rendah?
3. Bagaimana kelayakan video pembelajaran interaktif materi Bentang Alam Daerahku jika ditinjau dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa kelas IV SD Hikari?
4. Apakah pemanfaatan fasilitas digital seperti iPad di SD Hikari sudah diarahkan untuk mendukung pembelajaran IPAS yang interaktif dan berpusat pada peserta didik?
5. Bagaimana langkah pengembangan video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa, konteks sekolah, dan karakteristik materi Bentang Alam Daerahku pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Hikari?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pengembang memfokuskan ruang lingkup yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Peneliti memfokuskan topik penelitian pada masalah mengenai Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran interaktif yang sesuai untuk digunakan sebagai media pendukung pada pembelajaran IPAS materi Bentang Alam Daerahku kelas IV SD Hikari.

2. Fokus Pembahasan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengenai materi Bentang Alam Daerahku kelas IV SD.

3. Sasaran

Siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD).

4. Tempat

Sekolah Hikari yang beralamat di Kampung Koceak, Kranggan, Kec. Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten 15312.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif menggunakan Lumi Education dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengenai materi bentang alam daerahku siswa kelas IV SD.

E. Kegunaan Pengembangan

Diharapkan bahwasanya penelitian ini akan bermanfaat bagi berbagai pihak secara teoritis dan praktis, antara lain:

1. Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penguatan kajian teoritis mengenai penggunaan media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam Daerahku pada siswa kelas IV SD, serta menjadi rujukan bagi penelitian pengembangan media pembelajaran sejenisnya.

2. Praktis

a. Siswa Kelas IV SD

Memfasilitasi pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam Daerahku peserta didik kelas IV SD.

b. Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan ini dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, sekaligus menjadi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

c. Sekolah Hikari

Memberikan media pembelajaran yang dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran IPAS. Media ini diharapkan dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membantu peserta didik memahami materi Bentang Alam Daerahku.

d. Pengembang

Bagi pengembang, hasil ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan serta mengimplementasikannya secara nyata dalam menghadapi permasalahan di dunia pendidikan.