

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama untuk memenuhi kebutuhan hidup yang terus meningkat. Kemajuan pendidikan yang berkualitas harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Teknologi berkembang pesat di zaman modern ini, dan kehadirannya mempermudah segala hal. Menurut (Ariana, 2017), dalam masyarakat yang kreatif dan kompetitif, pemahaman yang lebih besar tentang sains dan teknologi pasti akan memengaruhi banyak aspek kehidupan sehari-hari.

Revolusi industri keempat abad ke-21 telah membawa peradaban global karena pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Abad ini dikenal sebagai Revolusi Industri Keempat, yang ditandai dengan ekonomi berbasis pengetahuan dan kemajuan teknologi informasi. Untuk memenuhi kebutuhan abad kedua puluh satu, anak-anak harus belajar untuk memiliki rasa ingin tahu, memperoleh keterampilan yang akan membantu mereka di masa depan, dan berkolaborasi dengan orang lain untuk memecahkan masalah. Di saat yang sama, teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat.

Pada era globalisasi, menggunakan teknologi bukanlah hal yang aneh lagi. Selain itu, karena pendidikan adalah bidang yang menciptakan teknologi, masuk akal jika pendidikan juga akan menggunakan teknologi untuk mempermudah pembelajaran. Pendidikan adalah proses yang sistematis dan terstruktur yang

memerlukan interaksi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidikan meningkatkan pemahaman peserta didik, dan media pendidikan berfungsi sebagai sumber daya dalam proses pembelajaran. Penggunaannya diharapkan bisa meningkatkan kognisi, emosi, fokus, kompetensi, dan keterampilan siswa, sehingga dapat menyegarkan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan secara terpadu atau terintegrasi dengan tema sebagai fokus utamanya dikenal sebagai pembelajaran tematik. Beberapa topik dihubungkan oleh tema. Akibatnya, sejumlah disiplin ilmu digabungkan dalam konsep pembelajaran tematik ini. Sebagai contoh, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, juga Bahasa Indonesia dikelompokkan dalam satu tema. Ini dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai, pendidik harus mampu memilih, menggunakan dan menguasai materi pembelajaran. Karena sebagian besar guru menggunakan teknik ceramah, ketiadaan media pembelajaran di dalam kelas membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan berulang-ulang bagi para siswa. Oleh karenanya, penggabungan media pada pendidikan sangatlah penting karena kualitas pendidikan akan menjadi buruk dan siswa tidak akan memahami materi pembelajaran.

Media bertujuan untuk menyalurkan semua penjelasan atau informasi kepada penerima yang berbentuk pesan atau data untuk membantu proses pembelajaran. Penjelasan atau pesan yang ingin disampaikan akan lebih bermakna serta jelas dengan adanya media. Dalam dunia pendidikan, guru dapat meningkatkan perspektif, kemampuan, dan disposisi siswa dengan menggunakan media. Evolusi

media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Oleh karena itu, sudah selayaknya para pendidik untuk menerima perubahan secara adaptif dengan mengikuti perkembangan zaman. Sebab kemunculan media pembelajaran merupakan kemajuan pendidikan yang signifikan yang difasilitasi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran dapat digunakan guna memberikan pengetahuan kepada sekelompok siswa berdasarkan tujuan penggunaan konten. Meskipun media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pengantar, laporan ringkasan, atau informasi latar belakang, namun isi dan format presentasinya tetap bersifat umum. Selain itu, presentasi dapat bersifat dramatis, menghibur, atau menggunakan pendekatan motivasi. Siswa bersifat pasif saat menonton atau mendengarkan konten pendidikan. Keterlibatan siswa terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan konseptualnya, atau pada emosi mereka yang berupa kegembiraan, netralitas, atau ketidakbahagiaan.

Hubungan kolaboratif terjalin antara siswa dan kondisi mereka, dengan media pembelajaran yang secara signifikan meningkatkan motivasi dan kegembiraan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menyelaraskan minat dan kapasitas belajar mereka. Akibatnya, siswa dapat melihat kembali materi pembelajaran sampai mereka memahami pengetahuan tersebut jika mereka mengalami kesulitan dalam memahaminya (Sukiman, 2019, h. 44). Pendidik dapat mengkomunikasikan pengetahuan secara lebih efektif dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran yang mencerminkan persepsi otentik siswa tentang pendidikan yang sedang berlangsung.

Pemanfaatan alat pembelajaran digital merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk media yang menarik yang muncul dari waktu ke waktu. Munir (2009) menegaskan bahwa “kemajuan pembelajaran digital membutuhkan perencanaan yang cermat dan studi kelayakan yang menyeluruh untuk secara efektif menjawab berbagai tantangan dalam pembelajaran, pendidikan, dunia kerja, dan ilmu pengetahuan.” Video instruksional merupakan salah satu jenis sumber daya pendidikan digital.

Salah satu metode pembelajaran yang bisa membantu peserta didik menghindari kebosanan pada saat di dalam kelas adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Namun, beberapa sekolah menghadapi tantangan yang menghalangi mereka untuk menawarkan opsi pembelajaran. Sementara itu, jika diimplementasikan dengan baik, sumber daya pembelajaran berbasis video dapat menarik minat siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan fokus pada materi pelajaran, film edukasi dapat membantu mengalihkan perhatian mereka. Dibandingkan dengan pendekatan ceramah yang biasanya digunakan oleh guru, film pembelajaran adalah alat pengajaran yang menarik yang dapat digunakan bersama siswa. Aplikasi seperti *Kine Master*, *YouCut*, *Canva*, *Plotagon*, *CapCut*, dan lainnya dapat digunakan sebagai alat untuk membuat video pendidikan.

Bytendance Pte. Ltd. menciptakan aplikasi pengeditan video Android, *CapCut*. *CapCut* sebelumnya dikenal dengan nama *Viamakaer*. Namun, setelah beberapa saat, penciptanya memutuskan untuk mengganti namanya. Banyak pengguna menyukai *CapCut* karena menyediakan sejumlah alat gratis, seperti berbagai efek, untuk membuat produk akhir menjadi lebih baik dan lebih menarik. Selain itu, *CapCut* cukup mudah dipahami. Karena jumlah unduhan dan penggunaan yang

ekstensif, *CapCut* telah muncul sebagai salah satu aplikasi paling populer di *PlayStore*. Jutaan *user* Android diketahui mempercayakan pengeditan video mereka pada aplikasi yang satu ini.

Menurut wawancara yang dilakukan pada bulan September 2022 dengan Ibu Sulastri S.Pd., seorang guru Kelas IV di SD Negeri 050587 Selesai, banyak guru yang masih mengajar siswanya dengan metode tradisional (ceramah). Hal ini dikarenakan oleh beberapa kendala, termasuk keterbatasan fasilitas, dana produksi media, dan kendala lainnya, yang membatasi kemampuan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan bahan ajar cetak maupun noncetak yang sudah ada. Guru telah memanfaatkan gambar-gambar yang dicetak di kertas HVS atau benda-benda di sekitar yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti bermaksud membuat video animasi edukasi untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran Tema 2: Selalu Berhemat Energi, Subtema 2: Manfaat Energi, untuk kelas IV di SDN 050587 Selesai pada tahun ajaran 2023/2024. Media yang akan dikembangkan ialah media video animasi atau video pembelajaran. Video animasi adalah sebuah gambar yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap detiknya. Video animasi adalah urutan gambar yang berasal dari kompilasi objek-objek yang berbeda yang disusun secara cermat untuk menciptakan gerakan sesuai dengan ritme yang ditentukan per detik. Objek-objek tersebut dapat terdiri dari foto manusia, konten tekstual, gambar hewan, atau gambar tumbuhan. Manfaat dari media video animasi

adalah melibatkan siswa lebih dari sekadar membaca, menggabungkan visual dinamis yang meningkatkan pengalaman belajar dan mendorong partisipasi aktif.

Judul penelitian **“Pengembangan Media Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024”** mencerminkan ketertarikan penulis untuk menyelidiki masalah tersebut di atas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa masalah berdasarkan latar belakang masalah. Berikut ini adalah isu-isu tersebut:

- a. Kurangnya keberagaman di antara para guru, yang sebagian besar menggunakan teknik pengajaran tradisional (ceramah)
- b. Kurangnya fasilitas dalam pembuatan media pembelajaran
- c. Kurangnya bahan ajar atau sumber daya instruksional untuk proses belajar-mengajar

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti harus mengidentifikasi isu-isu untuk fokus pada subjek spesifik yang diteliti. Kesempatan penelitian ini akan menilai perlunya menciptakan materi pendidikan berbasis teknologi untuk mengatasi tantangan kontemporer. dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan dana yang peneliti hadapi, maka pengembangan bahan ajar berbasis teknologi terkendala oleh kemampuan peneliti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi *CapCut* pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV SDN 050587 T.A. 2023/2024” merupakan

topik yang menjadi fokus peneliti. Tema 2: Selalu Berhemat Energi Subtema 2: Manfaat Energi, Pembelajaran Pertama, Kelas IV, SDN 050587, T.A. 2023/2024.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Mengingat konteks masalahnya, aspek-aspek selanjutnya akan diteliti adalah:

- a. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024?
- b. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024?
- c. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, seperti yang diartikulasikan dalam rumusan masalah, adalah untuk:

- a. Mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024.
- b. Mengetahui praktikalitas validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024.

- c. Mengetahui efektivitas validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Sejumlah manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah:

a. Manfaat Teoretis

Berikut ialah manfaat penelitian secara Teoretis:

- 1) Dapat mendukung ilmu pengetahuan, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran
- 2) Dapat digunakan sebagai kontribusi ataupun sumber bagi para peneliti berikutnya
- 3) Dapat memberikan sumber-sumber baru tentang media pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang bermanfaat adalah manfaat yang dapat dirasakan ketika penelitian telah selesai dilakukan. Berikut adalah sejumlah kebermanfaatan yang dapat diperoleh dari pelaksanaan Penelitian ini:

1) Bagi Guru

Para pengajar diharapkan dapat memperoleh manfaat dengan menggunakan penggunaan media pembelajaran sebagai panduan kerangka kerja untuk meningkatkan keterlibatan, inovasi, dan kreativitas dalam pemilihan sumber daya pendidikan yang bervariasi.

2) Untuk Sekolah

Dapat dijadikan sebagai contoh untuk mendorong pertumbuhan dan pengembangan media pembelajaran berbasis video.

### 3) Untuk Siswa

Bagi Peserta Didik Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat keterpahaman peserta didik selama mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

### 4) Bagi Peneliti

Dapat melatih kemampuan peneliti mengenai bagaimana cara membuat produk media pendidikan

### 5) Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya

Bisa menjadi salah satu referensi untuk melakukan riset selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video di pendidikan dasar.

