BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan adalah membentuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membentuk kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat serta membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan, sikap, dan perilaku yang bermanfaat dalam kehidupan. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kualitas dan martabat manusia. Dalam pengertian yang lebih luas, pendidikan merupakan proses pengembangan potensi manusia, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai budaya yang berkembang di masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan dan budaya memiliki hubungan yang erat serta saling mendukung dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar manusia yang berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang

Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik.

Seiring dengan perkembangan global, pendidikan saat ini semakin menekankan pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mengintegrasikan inovasi pembelajaran serta pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan perkembangan zaman (Nurhairani et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan pandangan para ahli mengenai pentingnya penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di era modern. Menurut Mardhiyah et al. (2021), pembelajaran abad ke-21 menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa dengan tujuan membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, kemampuan berpikir metakognitif, serta literasi informasi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Barus dan Sahrul (2024) yang menyatakan bahwa keterampilan 4C *(Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity)* perlu ditanamkan sejak sekolah dasar agar siswa mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik di tingkat nasional maupun global.

Sebagai dasar dari sistem pendidikan nasional, pendidikan dasar memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi bekal awal bagi peserta didik. Pada jenjang ini, guru berperan sebagai

fasilitator yang menciptakan suasana belajar aktif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran abad ke-21 menuntut perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Perubahan tersebut bertujuan agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, serta berkomunikasi secara efektif. Oleh karena itu, pendidikan dasar tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan dasar, seperti literasi, tetapi juga menjadi fondasi bagi kesiapan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah oleh peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berupa manusia, tetapi juga dapat berupa berbagai benda atau alat yang membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian pesan sehingga proses pembelajaran tidak bersifat verbalistik. Hal ini sangat penting, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan membutuhkan visualisasi yang nyata untuk memahami materi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan ke arah digital. Pemanfaatan media digital, seperti video pembelajaran, animasi, dan simulasi interaktif, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta membantu siswa memahami konsep secara visual. Selain itu, pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan

kualitas proses belajar dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Manurung et al., 2021). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran adalah *CapCut*, yang memungkinkan guru membuat video pembelajaran secara kreatif, menarik, dan relatif mudah. Penggunaan aplikasi *CapCut* sebagai media pembuatan video pembelajaran dinilai mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media digital, seperti video animasi, mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan auditori sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir operasional konkret dan membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta mudah dipahami.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya video animasi, efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Deriyan dan Nurmairina (2022) menyimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dinyatakan sangat layak digunakan serta mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Temuan serupa juga diperoleh oleh Subhan et al. (2024) yang menyatakan bahwa video animasi berbasis *CapCut* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anggrayni et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh kualitas yang sangat baik dengan tingkat validasi sebesar 84,72%, tingkat kepraktisan sebesar 93,12%, dan tingkat efektivitas sebesar 88,89%. Selain itu, Sirait et al. (2024) juga mengembangkan media pembelajaran berbasis *CapCut* yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian para ahli.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis video animasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif secara pedagogis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dinilai relevan dan sesuai untuk diterapkan pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Agustus terhadap Ibu Sri Murni, S.Pd. selaku guru kelas III B di SDN 060866 Medan, diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pada awal pembelajaran, guru membuka kegiatan belajar dengan salam dan sapaan yang ramah kepada siswa serta mengaitkan materi pelajaran dengan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan masih berupa buku paket dan gambar cetak. Metode pembelajaran yang diterapkan meliputi ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Selama pembelajaran berlangsung, guru mampu mengelola kelas dengan baik serta menangani siswa yang kurang kondusif melalui teguran yang tegas namun tetap sopan. Selain itu, guru juga melakukan *ice breaking* sederhana untuk mengembalikan fokus siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih tertib dan nyaman. Pada akhir pembelajaran, guru menutup kegiatan dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, serta memberikan tugas rumah sebagai tindak lanjut pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan Ibu Sri Murni, S.Pd. selaku guru kelas III B SDN 060866 Medan, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang paling sering digunakan adalah ceramah yang dipadukan dengan tanya jawab sederhana. Dalam kegiatan pembelajaran, guru memanfaatkan buku paket dan gambar cetak sebagai media pembelajaran. Ibu Sri Murni, S.Pd. menjelaskan bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah keterbatasan dalam penggunaan media digital. Guru mengungkapkan bahwa dirinya belum terbiasa menggunakan teknologi, seperti komputer maupun aplikasi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan media yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat sederhana dan didominasi oleh penggunaan buku paket serta gambar cetak.

Meskipun demikian, Ibu Sri Murni, S.Pd. berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Menurut beliau, media seperti *CapCut* mampu menghadirkan tampilan gambar, suara, dan teks yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih fokus, tidak mudah merasa bosan, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, beliau berharap media tersebut dapat dirancang secara sederhana agar

mudah digunakan oleh guru lain yang mungkin belum terbiasa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi *CapCut* telah dimanfaatkan dalam pengembangan media maupun video pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, materi, dan jenjang pendidikan. Penelitian Deriyan dan Nurmairina (2022) mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Penelitian Subhan et al. (2024) mengembangkan media video animasi berbasis *CapCut* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, Anggrayni et al. (2023) mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* dengan hasil yang menunjukkan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik. Selain itu, terdapat pula penelitian yang mengembangkan video pembelajaran pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *CapCut* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan inovatif.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, narasi, transisi, latihan soal, dan evaluasi dalam satu kesatuan pembelajaran. Pengintegrasian berbagai unsur multimedia tersebut bertujuan untuk menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap

berpikir operasional konkret. Selain itu, media ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi dan wawancara di SDN 060866 Medan sehingga isi materi, tampilan, dan penyajian video disesuaikan dengan kebutuhan guru serta karakteristik peserta didik. Media juga disusun mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka serta menyajikan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya secara bertahap, dilengkapi dengan latihan soal dan evaluasi untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna. Dengan demikian, kekhasan produk yang dikembangkan tidak hanya terletak pada penggunaan aplikasi *CapCut* sebagai media pembuatan video, tetapi juga pada pengintegrasian berbagai unsur multimedia yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan capaian pembelajaran yang berlaku.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta kajian terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih perlu dikembangkan agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran

Menggunakan Aplikasi *CapCut* pada Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas III SDN 060866 Medan".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah yang teridentifikasi dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan gambar cetak sehingga pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum optimal.
2. media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih perlu dikembangkan serta diperlukan media yang mudah dioperasikan oleh guru.
3. Pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya belum tersedia media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *CapCut*.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SDN 060866 Medan Semester Genap T.A 2025/2026.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SDN 060866 Medan?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SDN 060866 Medan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SDN 060866 Medan?

1.5. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SDN 060866 Medan.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SDN 060866 Medan.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SDN 060866 Medan.

1.6. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. **Manfaat Teoritis**

   Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembeajaran menggunakan aplikasi *CapCut*, terutama untuk materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

2. **Manfaat Praktis**

   a. Bagi Guru

      Memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

   b. Bagi Siswa

      Membantu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya

   c. Bagi Peneliti

      Menjadi pengalaman dan acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi digital, serta bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang.