

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan semua individu. Pengertian ruang kelas dituangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Menurut sistem hukum ini, sekolah dicirikan sebagai upaya yang terarah dan terorganisir yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan kemampuannya. Prospeknya mempunyai beberapa aspek, antara lain dimensi spiritual, pengaturan diri, aspek kepribadian, kapasitas intelektual, sikap berbudi luhur, dan kemampuan bermanfaat yang berkontribusi terhadap kesejahteraan individu, masyarakat umum, masyarakat, dan otoritas.

Pendidikan dianggap sebagai tujuan jangka panjang untuk mencapai peserta didik yang unggul dan berprestasi, dan kurikulum dianggap sebagai bagian integral dari pendidikan. Romine, seperti dijelaskan oleh Oemar Hamalik (2013), menyatakan bahwa kurikulum mencakup segala sesuatu yang terlibat dalam proses pembelajaran, aktivitas, dan pengalaman yang diikuti oleh peserta didik dengan bimbingan dari sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas.

Eksistensi dan kebermaknaan kurikulum akan terbentuk jika ada prosedur belajar dan sebaliknya. Seiring perkembangan zaman, kurikulum mengalami perubahan demi perubahan sebagai respon atas kondisi saat ini. Implementasi kurikulum 2013 (K-13) pada saat ini di tingkat SD mencakup beberapa tema, subtema serta pembelajaran yang menerapkan pendekatan pembelajaran tematik

dari kelas satu sampai kelas enam. Kurikulum 2013 umumnya menggunakan pembelajaran tematik harus bermakna dan dapat memperoleh pada kebutuhan dan perkembangan anak serta menerapkan konsep pembelajaran dengan cara mempraktikkannya.

Kurikulum, yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran, serta metode pembelajaran, memiliki makna yang dapat terbentuk melalui proses belajar. Dalam perkembangan zaman, kurikulum mengalami perubahan sebagai respons terhadap kondisi saat ini. Saat ini, kurikulum 2013 (K-13) di tingkat SD melibatkan pembelajaran tematik dengan menerapkan pendekatan tematik dari kelas satu hingga kelas enam.

Pembelajaran tematik menekankan pembelajaran yang ramah, menyenangkan, dan bermanfaat, serta tidak membatasi diri pada pembagian mata pelajaran. Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai media pembelajaran turut berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dengan kesuksesan pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai.

Cara belajarnya meliputi berbagai macam kegiatan termasuk ceramah, presentasi, percakapan, contoh, laboratorium, karyawisata, diskusi dan masih banyak lagi. Metode-metode ini digunakan untuk melaksanakan tujuan pembelajaran secara efektif. Materi kurikulum berfungsi sebagai sarana transmisi postingan dari penyaji ke penerima, dan memainkan peran penting dalam mengaktifkan proses kognitif, emosi, fokus, dan rasa ingin tahu siswa sepanjang cara orang belajar dan belajar.

Mendengar era teknologi, para pendidik didorong untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan sumber daya pendidikan. Memanfaatkan media digital, yang menawan dan pragmatis, berpotensi meningkatkan keterlibatan mereka. Oleh karena itu, pendidik menuntut kemahiran terkait teknologi agar dapat meningkatkan pemahaman secara efektif sesuai dengan kemajuan zaman. Memanfaatkan sumber daya pembelajaran berbasis video yang diminta YouCut adalah kemungkinan lain yang menarik untuk diterapkan dalam situasi khusus ini.

Hasil observasi di SDN 050644 Bahorok menunjukkan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan masih bersifat cetak (gambar), dan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan keaktifan siswa yang kurang. Data Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa kelas IV juga mencerminkan kondisi ini. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi YouCut dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Kelas IV

Frekuensi (f)	Persentase (%)	Kategori
10	37%	Lulus
17	63%	Tidak Lulus

Selama kegiatan belajar di kelas, para guru dan siswa menghadapi kendala terkait penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat tradisional. Pemakaian gambar sederhana oleh guru seringkali membuat pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang efektif. Dampaknya, siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran tematik sambil memikat minat mereka. Salah

satu opsi pengembangan yang dijelaskan adalah menggunakan video pembelajaran melalui aplikasi YouCut. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan video dengan menggabungkan animasi, grafik, audio, teks, gambar, dan video untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.

Dalam konteks ini, peneliti menitikberatkan pada pengembangan video pembelajaran untuk Tema 2 "Selalu Berhemat Energi" di kelas IV. Video pembelajaran didefinisikan sebagai media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyajikan materi pembelajaran, baik teori maupun konsep pengetahuan. Kelebihan penggunaan media video pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyajikan objek bergerak, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Rencana dari penelitian ini adalah untuk membuat video menghibur yang secara efektif melibatkan peserta magang dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konten Tema 2, khususnya "Sering-sering menandai Energi", yang sekarang berada di tingkat kelas empat dan seterusnya. Klip video tersebut akan dikembangkan menggunakan aplikasi YouCut lain dan akan digunakan dalam topik pelajaran sekolah Anda di SDN 050644 Bahorok selama tahun ajaran 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang masalah sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran hanya pada media cetak, seperti gambar.

- b. Proses pembelajaran yang masih cenderung berfokus pada peran guru.
- c. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan saat ini.
- d. Kurangnya perhatian dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.
- e. Keterbatasan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Dengan memperinci masalah yang telah teridentifikasi, penelitian ini akan memusatkan perhatian pada aspek-aspek berikut sebagai pembatasan masalah: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi YouCut pada Pembelajaran Tematik pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Sumber Energi Pembelajaran 1 Kelas IV SDN 050644 Bahorok T.A. 2023/2024”**.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Sejauh mana validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran YouCut di Kelas IV SDN 050644 Bahorok T.A. 2023/2024?
- b. Sejauh mana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran YouCut di Kelas IV SDN 050644 Bahorok T.A. 2023/2024?

- c. Sejauh mana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran YouCut di Kelas IV SDN 050644 Bahorok T.A. 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan merinci tujuan penelitian yang telah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk memahami atau mengidentifikasi:

- a. Tingkat validitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran YouCut di Kelas IV SDN 050644 Bahorok T.A. 2023/2024.
- b. Tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran YouCut di Kelas IV SDN 050644 Bahorok T.A. 2023/2024.
- c. Tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran YouCut di Kelas IV SDN 050644 Bahorok T.A. 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam kerangka penelitian ini, peneliti berusaha memberikan kontribusi yang positif, baik secara teoritis maupun praktis, dengan harapan sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, motivasi dan pengetahuan yang positif bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya berbasis video pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah dan menarik perhatian.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video sebagai dukungan untuk proses pembelajaran di dalam kelas, dengan demikian

meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

2) Bagi Siswa

Siswa dapat mengalami penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, bertujuan untuk meningkatkan minat belajar mereka.

3) Bagi Sekolah

Implementasi media pembelajaran berbasis video dapat berfungsi sebagai pedoman untuk perbaikan, perkembangan, dan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperluas pengetahuan dan wawasannya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis video.