

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebagai seorang guru harus mampu memahami teknologi agar mudah membuat berbagai media, hal ini selaras dengan peraturan pemerintahan Republik Indonesia nomor 74 tahun 2008 tentang guru pasal 3 ayat 4 menyatakan bahwa "kompetensi paedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran".

Dengan adanya teknologi para tenaga pendidik mudah dalam menyampaikan Pelajaran. Untuk itu guru dituntut agar mampu memiliki ilmu pengetahuan teknologi agar mudah memilih media-media pembelajaran.

Menurut Sadiman (2010) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan dalam buku Media Pendidikan bahwa media adalah segala bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media seharusnya bisa dimanipulasi, didengar, dilihat dan dibaca.

Berdasarkan pendapat ahli di atas bahwa media merupakan segala sesuatu menyampaikan suatu materi, Melalui media perhatian anak akan focus pada materi, sehingga melalui bantuan media anak akan termotivasi dan akan meningkatkan Media yang digunakan harus baik, yakni menyenangkan dan mudah Pemanfaatan media pembelajaran secara nyata dapat diarahkan untuk membentuk sikap baru dalam proses pembelajaran. Sikap ini antara lain adalah dengan menjadikan siswa sebagai pembelajar yang aktif dan guru sebagai fasilitator proses pembelajaran.

Masalah pendidikan saat ini adalah guru tidak mampu menguasai media pembelajaran dengan baik, Media pembelajaran sangat berpengaruh untuk peserta didik dalam memahami sebuah materi. Tanpa media, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan. Sebagai seorang guru, harus mampu membuat sesuatu dari apapun menjadi sebuah bahan yang bisa dijadikan sebagai media.

Di zaman sekarang kebanyakan guru hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, hal ini salah satunya terjadi di SDN 106164 Sambirejo Timur, banyak guru yang hanya menggunakan buku dengan membaca dan menulis. Menurut psikologi, orang yang belajar tanpa mempraktekannya itu akan dapat memahami atau mengingat dalam jangka terlalu lama. Tetapi, orang yang belajar setelah itu dipraktekan maka akan lebih mudah dicerna dan akan selalu diingat dalam

pikirannya dan tidak mudah lupa.

Seorang guru yang kurang memanfaatkan media dengan suatu pembelajaran akan berdampak buruk bagi peserta didik dan guru dianggap gagal atau kurang berhasil dalam mendidik, karena materi yang diberikan kurang dipahami oleh peserta didik.

Sebagai seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Kemajuan teknologi mendorong terjadinya banyak perubahan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang melahirkan berbagai macam media salah satunya media gambar dengan menggunakan aplikasi *Cap Cut*, aplikasi *Cap Cut* merupakan aplikasi pembuat video didalamnya terdapat gambar-gambar literasi budaya yang mengandung pelajaran dan membuat para siswa mudah untuk menerima pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien.

Melalui aplikasi ini, pengguna dapat membuat video dengan mudah. Mulai dari pemilihan latar/background, karakter, hingga pengisian suara dan efek suara yang ingin dihasilkan. *Cap Cut* salah satu kemajuan paling menarik dalam teknologi pendidikan, yang memungkinkan anak-anak mempunyai kesempatan untuk menjadi berfikir kreatif tanpa henti.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk

mengembangkan kompetensi menjadi guru (Nurmaliza, 2021). pendidik madrasah ibtidaiyah atau menjadi guru sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi *Cap Cut* ini akan membuat proses belajar mengajar kita lebih menyenangkan, menarik, dan membuat siswa tambah semangat (Anugrahana, 2020).

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berisikan : pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidik juga harus bisa menjelaskan materi dengan baik agar siswa bisa memahami apa yang telah disampaikan melalui media audio visual harus secara kreatif agar tidak membuat siswa mudah bosan untuk melihat setiap saat (Dewi, 2020). Dengan melihat perkembangan teknologi saat ini media pembelajaran yang digunakan dan lebih beragam ada canva, caput, inshot, Cap Cut dan aplikasi lainnya (Nurlina & Fauzan, 2021).

Aplikasi Cap Cut dalam Penggunaan media untuk audio visual lebih baik lagi dari pada media audio dan media visual (Nurmaliza, 2021). Dalam mengedit sebuah video atau menjadi editing dapat menggunakan aplikasi Cap Cut, yaitu membuat video animasi, yang berupa gambar, aplikasi Cap Cut memudahkan seorang pendidik dan proses pembelajaran akan berpengaruh kepada peningkatan minat belajar siswa khususnya dalam Pelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar.

Literasi budaya merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, dan memaknai adanya keberagaman di lingkungannya. Keberagaman

tersebut meliputi fisik, adat, agama, bahasa, dan lainnya yang mengharuskan setiap individu untuk saling memahami. Artinya, keberagaman merupakan hal pasti dalam peradaban manusia sehingga mutlak diperlukan pendidikan tentang literasi budaya. Pendidikan berbasis literasi budaya perlu ditanamkan sejak dini. Jadi, literasi budaya merupakan jenis literasi yang sangat penting untuk ditanamkan kepada peserta didik. Yang juga merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, mamaknai adanya keberagaman di lingkungannya

Pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada dipendidikan sekolah dasar maupun disekolah tingkat lainnya, pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan agar dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara Indonesia yang baik (Khasanah, 2020).

Peran pembelajaran IPS pada seorang siswa sangat penting dimana pembelajaran ini membahas tentang sosial dan budaya sebagaimana siswa harus bisa berinteraksi sesamanya, dan kemampuan seorang warga negara yang baik ia harus mampu memecahkan masalah dalam suatu masyarakat secara kekeluargaan.

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan, dimana peneliti ingin memberikan kontribusi untuk dapat meningkatkan literasi budaya peserta didik melalui produk media pembelajaran. Peneliti melaksanakan kegiatan pra penelitian untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang ada di lapangan. kegiatan analisis kebutuhan ini dilaksanakan di SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan .

Peneliti terpacu untuk mendesain satu bentuk video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik paham, mengerti materi serta aktif dan kondusif saat pembelajaran. serta media yang cocok dengan pembelajaran dengan penyampaian yang jelas dan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan benar. Kemudian peneliti menyusun media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Daerahku Kebanggaanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran belum bervariasi
2. Proses pembelajaran kurang menarik
3. Kurangnya motivasi guru dalam menggunakan media video saat proses pembelajaran.
4. Peserta didik tidak memiliki motivasi belajar dengan baik.
5. Siswa tidak aktif saat proses pembelajaran
6. Hasil belajar siswa rendah khususnya mata pelajaran IPS materi Daerahku Kebanggaanku

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Adapun batasan masalah yang dimaksud adalah:

1. Pengembangan video pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan.
2. Pengembangan video pembelajaran IPS Daerahku kebanggaanku di kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah video pembelajaran layak digunakan pada pembelajaran daerahku kebanggaanku pada siswa di kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur ?
2. Apakah video pembelajaran praktis digunakan pada pembelajaran daerahku kebanggaanku pada siswa di kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur ?
3. Bagaimana video pembelajaran keefektifan digunakan pada pembelajaran daerahku kebanggaanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan video pembelajaran yang layak digunakan pada materi daerahku kebanggaanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V

### SDN 106164 Sambirejo Timur

2. Menghasilkan kepraktisan penggunaan video pembelajaran pada materi daerahku kebanggaanku pada siswa kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur
3. Menghasilkan keefektifan penggunaan video pembelajaran materi daerahku kebanggaanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.2 Manfaat Teoritis

1. Untuk pengembangan video pembelajaran materi daerahku kebanggaanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan , video adalah bahan penyampaian materi yang paling efisien dan cocok untuk menyajikan pesan serta akan sangat mendukung penjelasan materi (Yudianto, 2017). Tugas guru memotivasi serta memfasilitasi peserta didik.
2. Sebagai hasil karya ilmiah, penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran bagi bidang pendidikan, khususnya masukan yang signifikan pada materi pembelajaran IPS di lingkungan sekolah dan tempat tinggal siswa.
3. Sebagai informasi, pertimbangan dan membantu pemikiran bagi pihak-pihak terkait dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif disekolah.
4. Sebagai sarana untuk membangun informasi dan pemahaman bagi peneliti, pembaca dan pihak lainnya di ranah pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Memberikan pemahaman baru kepada guru mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran daerahku kebanggaanku kelas V

2. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran daerahku kebanggaanku di kelas V dan lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar.

3. Bagi Sekolah

video pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan penulis dalam mengembangkan produk untuk pembelajaran dan sebagai tambahan wawasan pengetahuan dalam merancang

5. Bagi Peneliti lain

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap adek tingkat yang membutuhkan referensi untuk penelitian selanjutnya.