

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia terutama di era teknologi yang ada di Indonesia pada saat ini pendidikan diharapkan menjadi solusi bagi pemerintah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing ditengah gencarnya perkembangan teknologi. Peningkatan mutu pendidikan dapat dimulai dari sekolah dan guru, peningkatan fasilitas sekolah berteknologi untuk mentransfer ilmunya kepada siswanya. Dewasa ini, guru yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitas kegiatan belajar mereka. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Perubahan kearah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran, dimana dalam pembelajaran tentu tidak terlepas dari proses belajar mengajar menurut Slameto (2015:2) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Teknologi adalah suatu yang masih viral di dunia pendidikan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti media berbasis komputer berfungsi untuk membantu siswa mempelajari materi pelajaran secara terprogram sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan kurikulum dan efektivitas kemampuannya. Materi pelajaran yang lebih mudah dipahami oleh siswa dan akan berdampak pada minat atau perhatian siswa terhadap pelajaran. Banyak sekolah berlomba lomba untuk melengkapi sekolahnya dengan fasilitas laboratorium komputer dan memberi pelatihan kepada guru agar mahir menggunakan teknologi computer dalam

pembelajaran, ini semua semata mata untuk membantu pemerintah dalam mencapai tujuan pendidikan dalam pembelajaran.

Hal yang belum tercapai adalah masalah materi gaya dan gerak yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah terkait dengan gaya, kurangnya kemampuan menyelesaikan persoalan gaya dan gerak. Selain itu gaya merupakan sebuah ilmu yang bisa dikatakan abstrak, oleh karena itu untuk menunjang kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yang begitu abstrak dan bervariasi, maka perlu adanya sebuah alat bantu berupa video pembelajaran untuk membantu siswa belajar memahami konsep gaya dan gerak. Hal ini dalam proses belajar mengajar, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik ketika pesan yang disampaikan oleh guru sulit untuk dipahami. Proses belajar akan efektif dan efisien jika guru dapat menciptakan suasana yang baik dalam kelas. Untuk menciptakannya, guru harus memiliki komunikasi yang baik dan beberapa media untuk mendukung kegiatan mereka. Media dalam proses belajar mengajar akan menunjang efektifitas pembelajaran. Artinya media sangat membantu guru dalam menyampaikan materinya, dalam memilih media guru mempertimbangkan gaya belajar siswa.

permasalahan utama yang perlu diperhatikan di sekolah dasar, yaitu terkait dengan minat siswa terhadap pembelajaran IPA. Sebagian besar siswa kurang berminat mempelajari IPA karena guru masih menggunakan metode konvensional sehingga materi yang diajarkan cenderung verbal atau hanya menghafal. Sedangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa paling berpengaruh dalam memanfaatkan intervensi tertentu. Penulis menyadari bahwa salah satu kelemahan metode konvensional jika diterapkan secara murni adalah tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi menjadi kurang menarik.

Masalah-masalah yang disebutkan di atas terlihat dari guru kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan dalam materi Gaya. Prestasi belajar yang dicapai siswa dalam pokok bahasan gaya dan gerak masih tergolong rendah yang berdasarkan hasil belajar IPA disekolah tersebut.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar IPA

KKM	Nilai	Jumlah siswa	Presentase (%)	Ketuntasan
70	≥ 70	18	40,91%	Tidak Tuntas
	< 70	9	52,91%	Tuntas
Jumlah		27	100%	

Sumber : Guru Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

Aplikasi tentang viva video adalah sebuah aplikasi yang sangat mudah digunakan. Kita juga bisa menambahkan berbagai efek untuk menciptakan sebuah video yang spesial. Tak perlu khawatir tentang cara menggunakannya karena aplikasi yang satu ini memiliki interface yang mudah. Selain menambahkan beberapa efek ke video yang sedang diedit, kita pun dapat menambahkan teks atau stiker ke video tersebut . sampai saat ini, aplikasi viva video sudah di instal sebanyak lebih dari 100 juta kali oleh pengguna android. Bahkan di play store aplikasi yang satu ini sudah mendapat ranting 4,5 dengan kata lain, viva video adalah aplikasi muda yang membuat kita bisa menjadi lebih mudah mengedit video yang ingin kita pakai untuk media pelajaran atau sekedar dijadikan koleksi pribadi.

Berdasarkan tabel 1.1 dijelaskan bahwa dari 27 siswa kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan diperoleh dari nilai ujian yang tuntas dari KKM 70 adalah 9 siswa (52,09%), sedangkan yang tidak tuntas mencapai 18 siswa (40,91%) menunjukkan bahwa hasil belajar yang di peroleh siswa maksimal dikarenakan masih banyak siswa kurang memahami materi, terutama pada masa pendemi Covid-19 dan tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dikarenakan guru masih mengajar secara konvensional yaitu pembelajaran tradisional yang masih menggunakan metode ceramah. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Efektivitas Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022.**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang berminat terhadap pelajaran IPA materi Gaya sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa belum mencapai KKM.
2. Video pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa
3. Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya berbagai keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada Efektivitas video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Viva Video pada materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana pelaksanaan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran setelah menggunakan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?

5. Bagaimana efektivitas Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka penulis membuat tujuan diadakannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui pelaksanaan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
4. Untuk mengetahui rpson siswa terhadap Video Pmbelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
5. Untuk Mengetahui efektivitas Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Viva Video Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Swasta Dharma Wanita Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Menambah kompetensi guru dalam menggunakan video pembelajaran pada materi gaya.
 - b. Meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat suatu video pembelajaran.

- c. Memberikan saran bagi guru untuk mengajarkan gaya.
2. Bagi Siswa
- a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya.
 - b. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi gaya.
 - c. Membantu memperjelas gaya melalui video pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
- a. Menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
 - b. Melatih dalam pembuatan video pembelajaran.
 - c. Melatih kemampuan dalam melakukan penelitian.

