

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menggambarkan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dalam sudut pandang, emosional, sosial, dan keterampilan. ini mencakup kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan di berbagai latar belakang seperti Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat, Pendidikan tidak hanya mencakup memindah-mindah pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berbentuk sikap, nilai, dan keperibadian seseorang. Tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat dan mencapai potensi maksimal mereka.

Hal ini sejalan dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional yang mewujudkan suasana bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya Pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di mulai pada tingkat dasar dan dilanjutkan ke tingkat menengah dan tinggi. Di setiap tingkatan, tujuan pendidikan meliputi pengembangan kemampuan akademik, keterampilan sosial, dan pemahaman tentang budaya dan nilai-nilai masyarakat. Pendidikan IPS di tingkat dasar, khususnya di kelas V SD, memainkan peran penting dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Salah satu materi paling penting dalam pembelajaran IPS adalah sistem pencernaan manusia, yang mendasar untuk memahami bagian tubuh manusia memproses makanan dan menyerap nutrisi,

Namun, sering kali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut karena materi yang bersifat abstrak dan kurangnya sumber pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Selain itu, pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknis guru dalam penggunaan alat teknologi. Pendidikan serta memberikan alternatif solusi bagi sekolah yang menghadapi keterbatasan dalam menyediakan materi ajar yang bervariasi dan interaktif. Melalui penerapan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* ini, diharapkan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SD dapat lebih menarik dan efektif, serta memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dalam aspek kognitif, emosional, sosial, dan keterampilan. Ini mencakup kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan berbagai peraturan. Seperti sekolah, keluarga dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan kepribadian seseorang. Tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat berfungsi secara maksimal dalam masyarakat dan mencapai potensi maksimal mereka. Video pembelajaran yang di hasilkan melalui aplikasi editing video seperti *CapCut*, diharapkan materi tentang sistem pencernaan manusia dapat di sajikan dengan cara yang lebih interaktif, dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan dalam mengembangkan video yang mendukung pemahaman siswa, agar dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak mudah bosan dalam melakukan kegiatan belajar dan memudahkan siswa untuk memahami tentang materi yang di sampaikan. Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk mencetak generasi muda yang cerdas dan kreatif. Dalam konteks pendidikan Indonesia, pembelajaran sains (IPA) di tingkat dasar memegang peranan penting dalam memperkenalkan konsep-konsep ilmiah kepada siswa. Salah satu materi penting dalam mata kuliah IPAS adalah sistem pencernaan. Pemahaman mendalam tentang sistem pencernaan membantu siswa memahami proses biologis yang terjadi di dalam tubuh dan pentingnya menjaga kesehatan melalui pola makan yang baik.

Di jaman digital ini, teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *CapCut* merupakan aplikasi edit video populer yang memungkinkan penggunanya membuat konten video menarik dengan beragam fitur yang mudah digunakan. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* memberikan cara yang interaktif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi sistem pencernaan. dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan teks, video pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPAS tentang sistem pencernaan yang dapat digunakan di kelas V dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif serta memberikan wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Sumber-sumber di atas dapat dijadikan referensi untuk mempelajari lebih lanjut tentang media pembelajaran, kegunaan video dalam pendidikan, dan materi tentang sistem pencernaan.

Berdasarkan observasi yang akan saya lakukan di SD Negeri 054878 Lau mulgap dapat di lihat bahwa dalam proses pembelajaran IPA, terutama materi sistem pencernaan guru masi menggunakan video pembelajaran dari media *youtobe* dalam bentuk sederhana sehingga saya berinisiatif untuk mengembangkan video pembelajran menggunakan aplikasi *CapCut*. Aplikasi *CapCut* di pilih karena fitur-fitur yang tersedia mudah digunakan dan banyak juga template yang di sediakan secara gratis. Dalam angket terkait penggunaan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran untuk materi IPA, Siswa merasa akan lebih paham mencermati materi dengan menggunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*. Video pemebelajaran yang di dihasilkan melalui aplikasi editing video seperti *CapCut*, diharapkan materi tentang sistem pencernaan manusia dapat di sajikan dengan cara yang lebih interaktif, dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan dalam mengembangkan video yang mendukung pemahaman siswa, agar dalam

kegiatan belajar mengajar siswa tidak mudah bosan dalam melakukan kegiatan belajar dan memudahkan siswa untuk memahami tentang materi yang di sampaikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka peneliti perlu melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *capcut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap T.P 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka penelitian dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Media Video yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis hanya berupa video pembelajaran dari dari *YouTobe*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *capcut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap.

1.4 Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah di uraikan oleh peneliti, dapat di tentukan rumusan masalah yang ada di dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *capcut* pada siswa kelas V SD Lau Mulgap T.P 2024/2025.
2. Bagaimana untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran videoa nimasi berbasis *capcut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap T.P 2024/2025.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *capcut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *capcut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan oleh peneliti dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa Proses pembelajaran tidak membosankan dan tidak monoton, sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru Hasil penelitian ini bisa dijadikan salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan media video berbasis *CapCut*.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Menambahkan pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik di masa depan. Mempermudahka peneliti untuk mempraktikkan media dalam proses pembelajaran secara langsung kepada siswa.