# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana demi mewujudkan keadaan belajar serta sistem evaluasi untuk anak dan peserta didik dengan aktif menumbuhkan kemampuan yang ada pada diri seseorang demi menumbuhkan pengetahuan spiritual, cara pengendalian diri, potensi kecerdasan, nilai-nilai kepribadian, akhlak serta keterampilan. Pendidikan juga sebuah penambahan keterampilan atau pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman sebagai hasil latihan, studi atau pengalaman dan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Dalam perkembangan adanya tuntutan adanya pendidikan lebih baik, teratur untuk mengembangkan potensi manusia, sehingga muncul pemikiran teoritis tentang pendidikan dan dalam dunia pendidikan sangat perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan gurudanmembantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien, yang

dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah. Media pembelajaran memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Penggunaan media pembelajaran di kelas sebagai penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interkatif, waktu pembelajaran dapat lebih singkat, dapat meningkatakan sikap positif peserta didik, peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Media pembelajaran juga mejadi salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Media pembelajaran ini juga sangat efektif di terapkan di pembelajaran tematik karena pembelajaran tematik memiliki dampak positif bagi pendidik dan peserta didik antara lain peserta didik lebih mudah melakukan pembelajaran, siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, dan juga efesien waktu.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang di ikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dan dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dan Pembelajaran tematik diyakini sebagai pendekatan yang beorientasi pada praktek pembelajaran terpadu secara efektif dan membantu menciptakan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitar dengan pandangan yang utuh dengan pembelajaran tematik peserta didik diharapkan memiliki kemampuan dan mengidentifikasi, mengumpulkan menilai dan mengumpulkan informasi yang ada disekitar secara bermakna.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di kelas IV SD terdapat berbagai masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu, dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung Kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran tanpa adanya praktik langsung, belum tersedianya media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat di kembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup. Sehingga dengan permasalahan di atas menyebabkan siswa kurang menguasai dan memahami materi yang disampaikan guru, karena penggunaan media ini sangat berpengaruh besar terhadap semangat dan motivasi dalam belajar, dan juga siswa akan mudah memahami materi yang di sampaikan. Pada kenyataannya ditemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif. Seperti media yang dikembangkan terlebih dahulu yaitu didalam media pembelajaran CapCut hanya menggunakan foto dan penjelasan saja, penggunaan gambar dan animasi yang kurang menarik.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu peneliti mengangkat judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan *CapCut* pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SD“.Dimana media yang peneliti kembangkan lebih menarik dengan memasukkan video di dalam video pembelajaran bukan hanya gambar saja, dan menggunakan animasi yang bergerak dan gambar yang menarik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran.
2. Siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar.
3. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran tanpa adanya praktik langsung.
4. Belum tersedianya media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat di kembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan *CapCut* pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SD.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dan agar pelaksanaan penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi harus dirumuskan sebagai berikut adalah:

1. Bagaimana cara mendesain media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* pada tema teduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

* + 1. Untuk mengetahui bagaimana cara mendesain media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* pada tema teduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD.
    2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* pada tema teduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan nantinya akan menghasilkan vidio pembelajaran digital, dengan spesifikasinya sebagai berikut :

1. Pada materi yang akan dikembangkan yaitu pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup kelas IV.
2. Perangkat lunak yang akan peneliti gunakan saat pembuatan media adalah aplikasi *CapCut*
3. Media pembelajaran ini berisi: gambar, teks, video, audio, animasi, transisi, stiker, templet.
4. Didalam media pembelajaran digital ini berisi vidio pembelajaran yang di edit menggunakan apliaksi *CapCut* dengan menggunakan Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup yang diberikan kepada guru kelas IV dengan tujuan agar bisa di implementasikan oleh guru tersebut kepada siswa.
5. Hasil dari media pembelajaran ini nantinya akan berbentuk vidio pembelajaran digital serta akan di upload nantinya di youtube agar bisa di akses secara online.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

# Secara Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti, khususnya mengenai teori-teori yang berhubungan dengan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut.*

# Secara Praktis

1. Bagi Sekolah

Dapat menjadi sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih bermakna dan menyenangkan melalui media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dalam menunjang kegiatan belajar mengajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dan siswa lebih giat dalam belajar.

# Bagi Guru

Sebagai bahan untuk menggunakan pengembangan media dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa dan untuk memudahkan proses mengajar serta menambah kreatifitas guru dalam mengajar pada masa yg akan datang.

# Bagi Siswa

Sebagai media untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan khususnya pada tema teduli terhadap makhluk hidup dan dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

# Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan media khususnya pengembangan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut*.Dan sebagai acuan penulisan tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.