# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **LatarBelakang**

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajardanprosespembelajaranagarpesertadidiksecaraaktifmengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandasan Undang-undang No 20 tahun 2003. Pendidikan juga bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukupcakapmelaksanakantugashidupnyasendiritidakdenganbantuanorang lain.

Pendidikanmerupakansebuahprosesdalamkehidupanmanusiasebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan dimasa yang akan datang. Rangkuti & Sukmawarti (2022).

Dalam perkembangan adanya tuntutan 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 materi yang disampaikan guru kepada siswa dan membantu siswa dalam menerima dan mengelolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

1

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendididikan untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan media ini siswa akan lebih termotivasi lagi untuk belajar, mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan berimajinasi semasin meningkat. Media pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dipembelajaran tematik karena pembelajaran tematik memiliki dampak positif bagi pendidik dan peserta didik antara lain peserta didik lebih mudah lagi melakukan pembelajaran, siswa mampu mempelajari pengetahuan dan memngembangkan berbagai bakat dalam tema yang sama, dan juga sangat efisien dalam waktu.

Pembelajarantematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, dan mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Dan pembelajaran tematik diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran terpadu secara efektif dan membantu menciptakankesempatankepadapesertadidikunrukmemahamimasalahyang kompleks yang ada dilingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean terdapat berbagai masalah pada saat belajar mengajar yakni, kurangnyapenggunaanmediapembelajaranvideoanimasiberbasis*Project*

*Based Learning* (PjBL) didalam kelas yang menyebabkan siswa kurang aktif dengan pembelajaran, siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru kurangnyaketerampilanmenemukanmasalah,kemampuanberpikirkeritis,dan kreatifpada saat pembelajaran dimulai tanpa ada praktek langsung seperti siswahanyasebagianyangpahamjikagurumemberikantugasdantanyajawab yanglainnyatidakbisamengerjakantugaskarenapemahamannyakurang,tidak tersedianya media pembelajaran video animasi *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup, guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif, guru belum menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada meteri peduli terhadap makhluk hidup

Sehinggapermasalahantersebutmenyebabkansiswakurangmenguasai materi yang disampaikan oleh guru, karena penggunaan media pembelajaran sangat berpengaru terhadap semangat dan motivasi dalam belajar, dan juga siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis*ProjectBasedLearning* (PjBL)MenggunakanAplikasi *CapCut* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SD”.

# IdentifikasiMasalah

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

* + 1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) didalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran.
    2. Siswahanyamenggunakanbahanajarcetaksebagaisumber belajar.
    3. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya keterampilanmenemukanmasalah,kemampuanberpikirkeritis,danpada saatpembelajarandimulaitanpaadaprakteklangsungsepertisiswahanya sebagian yang paham jika guru memberikan tugas dan tanya jawab yang lainnya tidak bisa mengerjakan tugas karena pemahamannya kurang
    4. Tidak tersedianya media pembelajaran video animasi aplikasi *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup.
    5. Gurubelum menggunakanmediapembelajaran yangvariatif.

# BatasanMasalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini karena tidak tersedianya media pembelajaran video animasi aplikasi *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD.

# RumusanMasalah

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

* + 1. Bagaimanacarapengembanganmediapembelajaranvideoanimasiberbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD?
    2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD?
    3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup?
    4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup?

# TujuanPenelitian

Sesuaidenganrumusanmasalahdiatas,makatujuanpenelitianini adalah:

* + 1. Agar siswa paham dengan materi yang disampaikan pada media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakanaplikasi*CapCut*padatemapeduliterhadapmakhlukhidup.
    2. Untuk menciptakan bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakanaplikasi*CapCut*padatemapeduliterhadapmakhlukhidup.
    3. Untuk memahami pemecahan masalah pada media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

# Manfaat Penelitian

Manfaatyangdiharapkandalampenelitianinisebagaiberikut:

* + 1. SecaraTeoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi si peneliti, khususnya mengenai teori-teori yang berhubungan dengan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut.*

* + 1. Secara Praktis
       1. Bagi Sekolah

Dapat menjadi sarana untuk meningkatkan proses belajar-mengajar yang lebih bermakna dan menyenangkan melalui media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* dalam menunjang kegiatan belajar-mengajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga siswa lebih giat lagi dalam belajar.

* + - 1. BagiGuru

Sebagaibahanuntukmenggunakanpengembanganmediadalamrangka meningkatkanminatbelajarsiswadanuntukmemudahkanproses

mengajar serta menambah kreativitas guru dalam mengajar pada masa yang akan datang.

* + - 1. Bagi Siswa

Sebagaimediauntukmembuatsiswalebihsemangatlagidalambelajar dan siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan khususnya pada tema peduli terhadap makhluk hidup dan dapat membantupesertadidikdalammemahamipembelajaranyangdiberikan guru.

* + - 1. Bagi Peneliti

Secara sarana untuk menambah pengetahuan serta pengalaman mengenai pengembangan media khususnya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasi *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut.* Dan sebagai acuan dalam penulisan tugas akhir guna memproleh gelar sarjana pendidikan.