

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan (Pristiwanti dkk., 2022, p. 5). Menurut Dwisari dkk., (dalam Dahlia dkk., 2023, p. 788) Pendidikan juga merupakan proses yang melibatkan kepemimpinan, arahan, dan bimbingan yang mencakup aspek-aspek seperti instruktur, siswa, tujuan dan hal-hal lain. Faktor yang paling penting untuk dipertimbangkan adalah kesadaran, pencerahan, dan modifikasi perilaku. Selanjutnya pendapat dari Mugi Raharjo (dalam Marimar dkk., 2023, p. 1659) mengutarakan pendapat mengenai pendidikan, pendidikan merupakan salah satu media dalam menentukan tercapai tidaknya tujuan pembangunan nasional yaitu mewujudkan masyarakat adil dan makmur dalam suatu Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan juga direncanakan secara sistematis, oleh sebab itu peranan kurikulum sangat penting bagi pendidikan peserta didik.

Kurikulum merupakan salah satu komponen dan pedoman yang memudahkan pelaksanaan pendidikan mencapai tujuannya. Kurikulum menjadi komponen penting dalam pendidikan, karena mengatur semua proses pendidikan mulai dari perencanaan hingga evaluasi (Fajri, 2019, p. 1). Pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia telah sampai pada pengembangan kurikulum merdeka. Prinsip dari kurikulum baru ini adalah pembelajaran yang dipusatkan sepenuhnya pada peserta didik dengan mencanangkan istilah Merdeka Belajar. Hakikat dari Kurikulum merdeka adalah pendidikan didasarkan pada kodrat alam dan zaman, di mana setiap peserta didik memiliki bakat dan minat masing-masing (Cholilah dkk., 2023, p. 59). Menurut Fetra & Risda (2020, pp. 524-532) Kurikulum merdeka akan mendukung tumbuh kembang potensi peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya. Untuk penyesuaian kurikulum baru ini diperlukan kerja sama yang kuat dari berbagai pihak terkait agar profil pancasila dapat tertanam dalam diri peserta didik.

Jika sebelumnya pada kurikulum 2013 pada pembelajaran IPA dibelajarkan secara terpisah dengan IPS maka kebijakan baru pada kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS tentunya memberi tantangan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik (Wijayanti & Ekantini, 2023, p. 3). Menurut Ariyanto (dalam Rosada dkk., 2023, p. 391) IPA merupakan salah satu muatan pembelajaran di SD yang mempelajari hubungan manusia dengan alam dengan cara pengamatan dan pengumpulan konsep-konsep alam yang logis, sistematis dan bertujuan untuk sebuah penemuan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Kumala (dalam Santi dkk., 2023, p. 6465) IPA merupakan ilmu

yang tidak hanya berurusan dengan fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga ilmu alam. Menurut Dra. Marmaini (dalam Sudiar dkk., 2023, p. 4643) Pada hakikatnya IPA dibangun atas produk, proses dan sikap ilmiah, selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses dan sebagai prosedur. Sedangkan menurut Widarma dkk., (dalam Alfina dkk., 2023, pp. 2477-2143) Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mendekatkan peserta didik dengan lingkungan sekitar dan memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kejadian alam. Untuk mempermudah proses pembelajaran IPA kehadiran media mempunyai arti penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantaranya.

Menurut Sadiman (dalam Nurfadhillah dkk., 2021, p. 3) Media pembelajaran secara umum adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses. Menurut Indriyani (dalam Simanjuntak dkk., 2023, p. 69) Media pembelajaran sangat berguna bermanfaat pada proses pembelajaran karena lebih terarah, teratur, *termanage*, dan mempunyai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Hikmah dkk., (2022, p. 138) Media Pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat yang dapat menyalurkan informasi dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. yang bersifat abstrak menjadi konkret/nyata sehingga dapat memperjelas materi yang bersangkutan secara lebih menarik kepada peserta didik. Kemampuan dalam memilih jenis media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi poin penting untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Susanto dkk.,

2018, p. 516). Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran di antaranya media langsung, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis video, dan media berbasis komputer.

Salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah media video animasi pembelajaran. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan, Sehingga peserta didik lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar (Hapsari & Zulherman, 2021, p. 2). Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indra yaitu mata dan telinga (Apriansyah dkk., 2020, p. 11).

Pengembangan video pembelajaran memerlukan alat bantu berupa *software* yang bisa mendukung proses pembuatannya salah satunya adalah dengan aplikasi *kinemaster*. Aplikasi *Kinemaster* merupakan aplikasi edit video yang bisa diunduh secara gratis melalui *playstore*. *Kinemaster* adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat IOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan pendidik membuat video berkualitas tinggi. Aplikasi *kinemaster* dapat memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Khaira, 2021, p. 3). Maka demikian aplikasi *kinemaster* sangat cocok digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan media video pembelajaran IPA yang berkualitas.

Adapun salah satu topik yang dibahas pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar adalah materi tentang Gaya.

Gaya adalah suatu tarikan dan dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda mengalami perubahan posisi atau kedudukan (bergerak) serta berubah bentuk. Selain itu, gaya juga dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang dikerahkan oleh sebuah benda terhadap benda lain. Gaya memiliki banyak cabang, salah satunya gaya gesek (Hardiansyah, 2021, p. 1). Menurut Fitri dkk., (2024, p. 98) Gaya gesek adalah gaya yang disebabkan karena adanya gaya yang berarah melawan gerak benda akibat sentuhan antara dua permukaan.

Namun permasalahan dalam pembelajaran dan hasil belajar IPA terjadi di lapangan. Mujiyono (dalam Yulistiana & Setyawan, 2020, p. 2) menjelaskan bahwa hasil belajar IPA di Indonesia tergolong rendah karena banyak faktor salah satunya adalah lingkungan belajar peserta didik dalam bentuk strategi yang diciptakan pendidik ada kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang cenderung hafalan. Hal yang sama juga ditemukan bahwa pembelajaran IPA masih terpusat kepada pendidik, peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan terdapat kesenjangan nilai akhir peserta didik (Rizki dkk., 2022, p. 3).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Ibu JS selaku Wali kelas IV.A SD Negeri 95 Palembang pada bulan Februari 2024, Khususnya pada pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita guru menggunakan media buku paket dalam menunjang proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan ibu JS selaku Wali Kelas IV.A, Guru pernah membuat media pembelajaran, tetapi belum pernah

membuat media pembelajaran berbasis digital seperti media video pembelajaran IPA pada materi Gaya Di Sekitar Kita. Pengembangan terhadap materi Gaya Di Sekitar Kita dilakukan karena rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut, hal itu dapat dibuktikan dari hasil rekap nilai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada topik Gaya Di Sekitar Kita yaitu dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) “68”, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut jika dipersentasekan yaitu hampir 45% peserta didik di kelas IV.A mendapatkan nilai rendah yang disebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik karena belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Padahal dengan mengaitkan materi Gaya Di Sekitar Kita ditengah-tengah zaman yang serba digital tentu akan lebih mudah diterima peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hasbullah dkk., (2022, pp. 7544-7555) media video pembelajaran berbasis *video scribe* mendapatkan hasil penelitian validator ahli media dan materi mencapai kriteria sangat baik dan layak digunakan. Efektivitas hasil belajar peserta didik pada tiga sekolah dilakukan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menunjukkan kriteria Tinggi dan respon peserta didik menunjukkan hasil responsif Sangat Baik serta hasil pengukuran instrumen respon peserta didik valid dan *reliable*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Alifa dkk., (2021, p. 174) Efektivitas penggunaan media video pembelajaran animasi berbasis *kinemaster* terhadap mata pelajaran IPA yaitu peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik untuk belajar IPA sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video animasi *kinemaster*.

Untuk mencapai pembelajaran yang berhasil seorang pendidik dituntut secara aktif mampu berpikir kreatif dan inovatif mengikuti arus kemajuan zaman saat ini. Dengan adanya pemanfaatan pengembangan media ini diharapkan proses pembelajaran akan berlangsung lebih maksimal. Oleh sebab itu, solusi yang dapat diberikan peneliti terhadap masalah ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *kinemaster* yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar contohnya yaitu pengembangan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar.

Dengan demikian, maka peneliti termotivasi mengembangkan media pembelajaran dengan mengangkat judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Media yang digunakan masih sederhana yaitu menggunakan buku paket yang hanya berisi gambar.
- b. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif..
- c. Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran IPA khususnya materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar.

- d. Metode pembelajaran yang diterapkan bersifat monoton, membosankan, dan kurang menyenangkan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar ruang lingkup permasalahan dalam penelitian lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut :

- a. Pengembangan dibatasi pada Model ADDIE, penelitian sampai uji validasi dan kepraktisan
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik kelas IV SD hanya mencakup materi Gaya Di Sekitar Kita khususnya topik Pengaruh Gaya Terhadap Benda.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar yang praktis?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar yang valid.



- b. Untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar yang praktis.

## **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut :

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang permasalahan yang berkaitan dengan topik ini juga dan dapat dijadikan inovasi untuk kemajuan dunia pendidikan di masa mendatang.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Adapun kegunaan hasil praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik, menguatkan motivasi belajar serta dapat bermanfaat bagi peserta didik generasi yang mendatang.

- 2) Bagi pendidik

Sebagai inovasi dan pengetahuan bahwa ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik, serta dijadikan alternatif untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi serta masukan untuk sekolah agar selalu meningkatkan kualitas dan mutu sekolah yang terus menciptakan peserta didik yang kreatif dan inovatif.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran yang berkualitas dan inovatif. Adapun produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*. Aplikasi *kinemaster* dapat di *download* melalui aplikasi *Play Store*.
2. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita menggunakan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Bab 3 (Gaya di Sekitar Kita) Topik (Pengaruh gaya terhadap benda).
3. Video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita menguraikan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Tujuan Pembelajaran (TP) serta ringkasan materi.

4. Video Pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita menggunakan Bahasa Indonesia yang di sesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik kelas IV SD/
5. Video Pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita disusun dengan animasi yang sesuai dengan topik serta didukung dengan ilustrasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.
6. Proses pembuatan animasi dalam video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita menggunakan fitur lapisan stiker yang sudah di sediakan secara gratis dalam aplikasi kinemaster dan untuk membuat proses bergerak pada karakter (Berjalan, bersepeda, mengangkat barbel, berlari dan lain-lain) menggunakan fitur transisi bergerak.
7. Video Pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita disusun menggunakan variasi *background* berbagai tempat (di pinggiran kota, di dalam kelas, di taman dan lain-lain) serta didukung variasi *background* dengan warna-warna *basic*.
8. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita disusun dengan variasi *font* yang menarik *Font Roboto Consended Regular, Carter One, Micro six* dan *PressStart2P Regular*
9. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita disusun menggunakan ukuran font yang bervariasi menyesuaikan *background* dan tata letak ilustrasi pendukung materi.
10. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita disusun dengan *sound* latar yang menyenangkan bagi peserta didik *Sound On My Way to School* serta untuk

suara pemateri menggunakan suara asli peneliti dengan menggunakan fitur rekam langsung yang tersedia di aplikasi *kinemaster*.

11. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita disusun menggunakan ilustrasi gambar/video yang diunduh melalui platform *google* dan *youtube*.
12. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita yang disusun memiliki durasi 5 menit.
13. Video pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita yang disusun di ekspor dalam bentuk video mp4.
14. Video Pembelajaran Ipa materi gaya di sekitar kita di *eksport* dengan ukuran 460 MB karena menggunakan resolusi video super FHD 1080p 30f.

