

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Situasi bidang edukasi saat ini sedang mengalami perubahan. Segala sesuatu dalam persekolahan memasuki masa yang tidak biasa, yaitu suatu keadaan yang terbuka sama sekali dengan tidak memperdulikan jarak dan waktu, sehingga setiap bangsa perlu melakukan perubahan terhadap kerangka pengajaran dengan menyesuaikan diri dengan keadaan, terutama pada zaman sekarang pergerakan modern” (Amalia, 2020). Dengan berkembangnya zaman diperlukannya SDM yang memiliki kualitas dan kemampuan dalam menghadapi situasi yang sulit guna memberikan pengaruh positif dalam pendidikan yang berkualitas. Sumber daya manusia perlu dilatih serta dididik berbeda serta lebih siap dalam menghadapi situasi saat ini. Dalam konteks terkini, pemerintah harus melakukan meningkatkan mutu kualitas pendidikan nasional terutama pada jenjang Sekolah Dasar terlebih dahulu.

Dalam melakukan kenaikan mutu kualitas pendidikan di SD, pemerintah telah melakukan banyak hal seperti pembaharuan kurikulum, meningkatkan kualitas pendidik, penyediaan sarana dan prasarana pendidikan dan upaya-upaya lainnya yang berhubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Upaya yang dilakukan pemerintah saat ini adalah melaksanakan himbauan untuk mengurangi penyebaran Covid-19 yang menyebar serta menimbulkan dampak pada kawasan pendidikan. Sehingga pemerintah menggunakan strategi pembatasan salah satunya menutup sekolah. Solusi yang dapat digunakan pada situasi saat ini dalam

memenuhi kebutuhan pendidikan anak yaitu dengan cara melaksanakan strategi belajar dari rumah dengan melaksanakan pembelajaran daring berbasis jarak jauh (PJJ) dan mengurangi aktivitas di luar rumah serta mematuhi protokol kesehatan.

“Pembelajaran berbasis web adalah pemanfaatan jaringan web dalam sistem pembelajaran” (Isman, 2016). Pembelajaran *online* adalah penggunaan internet dalam aktifitas pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan jaringan internet ini juga dipahami sebagai pendidikan normal atau formal yang dilakukan oleh pihak sekolah berbantuan aplikasi serta tanpa adanya kegiatan bertatap wajah secara langsung antara pendidik dan siswa. Untuk memastikan pembelajaran tersebut berlangsung dengan baik maka guru dituntut harus bisa menggunakan atau memanfaatkan teknologi sebaik mungkin yang dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran serta membuat media pembelajaran yang dapat memenuhi kualitas pembelajaran daring. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran video.

“Pemanfaatan media pembelajaran video dapat memberikan reaksi positif dari siswa mengingat latihan-latihan yang menarik siswa untuk mengamati dengan seksama disertai dengan minat sehingga siswa terbuju untuk belajar dan siap untuk mengembangkan lebih lanjut bagaimana mereka dapat memaknai topik yang diperkenalkan” (Kirana, 2016). Adapun kelebihan dari penggunaan media audio visual diantaranya: media video dapat membuat ide-ide dinamis menjadi lebih konkret, siswa dapat mengulang, menghentikan, dan memperlambat pemutaran video untuk memperjelas tampilan gambar yang bergerak sehingga siswa mudah untuk mengamatinya, serta dapat menyajikan pembelajaran yang

tidak membosankan bagi siswa. Sehingga, penggunaan media video cocok untuk digunakan pada pembelajaran IPA.

Nurdyansyah (2018) mengungkapkan “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang berhubungan dengan mengenal alam secara efisien. IPA bukan hanya kumpulan informasi sebagai realitas, ide, atau standar, tetapi juga suatu proses pengungkapan”. Trisnani (2015) menambahkan “Ilustrasi sains memainkan peran penting dalam pergantian peristiwa manusia, baik sejauh kemajuan inovasi yang digunakan untuk membantu kehidupan mereka maupun sejauh penggunaan ide dan kewajiban.” Jadi sangat mungkin beralasan bahwa, ilmu pengetahuan alam adalah mata pelajaran yang berkonsentrasi pada alam dengan sengaja dan memainkan peran penting dalam perbaikan manusia sejauh inovasi dan pemanfaatan ide-ide.

Dengan adanya teknologi yang ada saat ini, diharapkan pembelajaran semakin menarik dan terstruktur, terutama dalam pembelajaran IPA. Sehingga tenaga pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang akan membuat suasana belajar siswa tidak membosankan, dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai dan mampu meningkatkan nilai siswa, namun dari pengumpulan data serta informasi dari SDN 5 Kawan, didapatkan dalam pembelajaran IPA sebagian ada materi yang sulit dipahami dan dijelaskan secara daring atau tanpa adanya interaksi tatap muka langsung dengan siswa. Dalam proses pembelajaran terkini, guru masih menggunakan video yang diunduh pada *Youtube* yang materinya hanya penjelasan saja, guru belum bisa membuat media pembelajaran video.

Kemudian, hasil tengah semester dari pelajaran IPA peserta didik kelas lima di SDN 5 Kawan sebagian belum terpenuhi dan masih di bawah standar nilai, seperti yang tercantum dibawah ini:

Tabel 1.1
Hasil Tengah Semester Dari Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas 5 di SDN 5 Kawan Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama Sekolah	Kelas	Banyaknya Peserta Didik	KKM Sekolah	Jumlah siswa yang mencapai KKM			
					Tuntas	(%)	Tidak Tuntas	(%)
1	SDN 5 Kawan	V	26	70	7	29%	19	71%

Dilihat dari gambar di atas, jumlah siswa kelas V di SDN 5 Kawan Tahun 2020/2021: 26 siswa dengan KKM sekolah 70, 19 siswa di bawah standar nilai. Akhir: sebenarnya hilang dan harus diabsah sekali lagi.

Dari kenyataan yang telah diklarifikasi, diharapkan ada jawaban untuk memperbaiki permasalahan yang ada, khususnya instruktur harus membina rekaman dengan kemampuan yang fluktuatif. Sehingga cenderung diperjelas dalam penelitian ini bahwa media rekaman umum digunakan dalam ilustrasi IPA untuk siswa kelas 5 di SDN 5 Kawan. Media video pembelajaran yang digunakan bergantung pada *Wondershare Filmora*.

“*Wondershare Filmora* adalah program pengubah video terbaru yang memungkinkan Anda membuat, mengubah, memangkas, dan mengonversi segala jenis video. Kelebihan dari *Wondershare Filmora* ini adalah ia memiliki kantor pengeditan foto dan video yang memungkinkannya menangani berbagai kapasitas

pengeditan video yang diharapkan memberikan sentuhan profesional.” (Nurpavita, 2019). Hasanundin (2019) mengungkapkan “elemen-elemen dari aplikasi *Wondershare Filmora* menggabungkan pencelupan, kecermerlangan, pengelolaan, proporsi sudut pandang, menggabungkan, mengubah, mengedit, dll. Pangkas video dengan mengelola bagian yang tidak diinginkan, potong ukuran layar video, gabungkan dan konsolidasikan setidaknya dua rekaman menjadi satu video, ubah perendaman/perendaman bayangan video, tingkat kemegahan, proporsi perspektif, dan video pivot dalam kursus yang disukai. Dapat mengurangi atau mempercepat dari 0,2 kali menjadi beberapa kali. *Wondershare Filmora* juga memungkinkan untuk mengelola dan memisahkan suara, hanya menyisakan bagian-bagian penting.”

Selanjutnya pengujian ini dikuatkan oleh Pratiwi (2019) “Menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* yang dibuat di kelas 5 SD ini sepenuhnya layak untuk digunakan dalam pembelajaran.” Maka dari itu peneliti akan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Wondershare Filmora* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 5 Kawan Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dilihat dari dasar permasalahan yang telah dipaparkan, maka bukti yang dapat dikenali dari permasalahan yang dijadikan bahan pemeriksaan adalah sebagai berikut

1. Pendidik hanya menyerahkan materi kepada pesertadidik dengan foto pelajaran yang dikirimkan melalui perkumpulan di WA kelas.

2. Pendidik hanya mengandalkan materi dari unggahan *YouTube*.
3. Peserta didik tidak mengerti apa yang dikatakan pendidik sebab tidak spesifik.
4. Menyediakan media yang minim variasi pelajaran.
5. Hasil tengah semester dari peserta didik sebagian belum terpenuhi dan masih di bawah standar nilai

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat bukti yang dapat dikenali dari masalah yang telah digambarkan, masalah yang terkonsentrasi dalam ulasan ini dikaitkan dengan media pembelajaran sebagai rekaman dalam pembelajaran IPA kelas V. Oleh karena itu, penelitian ini melihat kemajuan rekaman dalam pembelajaran *Wondershare Filmora* dalam pembelajaran *sains*.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Mengingat bukti yang dapat dikenali dari masalah yang telah digambarkan, masalah yang diangkat dalam audit ini adalah terkait dengan media informatif sebagai akun dalam pembelajaran IPA kelas V. Sejalan dengan itu, penelitian ini memeriksa kemajuan akun dalam mempelajari *Wondershare Filmora* dalam pembelajaran *sains*?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengingat bukti yang dapat dikenali dari masalah yang telah digambarkan, masalah yang diangkat dalam ulasan ini terkait dengan media pendidikan sebagai catatan dalam pembelajaran IPA kelas V. Sejalan dengan itu, penelitian ini

mengkaji kemajuan catatan dalam merenungkan *Wondershare Filmora* dalam pembelajaran *sains*.

1.6 Manfaat Penelitian

Keunggulan eksplorasi ini dapat dipisahkan menjadi dua macam keunggulan, yaitu keunggulan hipotetis dan keunggulan fungsional. Keuntungan hipotetis dan layak digambarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Keuntungan hipotetis pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* adalah cenderung dimanfaatkan sebagai sumber menambah informasi tentunya berguna dalam pelatihan, terutama pembelajaran pendidi SD, serta berguna dalam menumbuhkan informasi cara membina media pembelajaran IPA di kelas.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Dengan melaksanakan suatu penelitian ini maka peserta didik akan mendapatkan situasi pembelajaran *daring* yang berkesan dan tentunya memiliki pengalaman belajar yang tidak membosankan. Peserta didik yang memiliki pengalaman belajar yang menarik akan dapat menambah wawasannya dalam pembelajaran IPA

b. Pendidik

Konsekuensi dari penelitian ini dapat menjadi data dan kontribusi penting bagi pendidik dengan tujuan akhir untuk membuat media pembelajaran, khususnya rekaman pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Eksplorasi ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber perspektif bagi sekolah dalam merencanakan media pembelajaran, khususnya rekaman dalam pandangan *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPA dan mata pelajaran lain dengan tujuan agar siswa mendapatkan kesempatan yang menyenangkan untuk berkembang melalui media pembelajaran yang ditampilkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Eksplorasi ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber perspektif untuk mengarahkan lebih dalam dan luar penelitian tentang kemajuan media pembelajaran IPA, khususnya rekaman pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Materi yang disampaikan dalam penelitian perbaikan ini adalah menampilkan materi sebagai rekaman dengan memanfaatkan aplikasi *Wondershare Filmora*.

Detail item terlampir di media ini adalah:

1. Isi pokok pelajaran yang digunakan pada video diubah sesuai dengan kemampuan dasar dan pemeriksaan instruktur dan buku-buku pelajaran yang telah diselesaikan, materi juga terkait dengan kerangka penyebaran darah manusia.
2. Di dalam video materi yang ditayangkan terdapat gambar bergerak yang

mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

3. Media audiovisual yang mencakup isi pelajaran ini dibuat dengan aplikasi *Wondershare Filmora*. Program ini dipilih karena sangat mudah untuk penggunaannya, selain itu memiliki fitur serta sisipan pendukung.
4. Video pembelajaran dibuat memiliki durasi 7 menit serta memiliki ukuran 409 MB.
5. Video yang telah diselesaikan akan dipindahkan ke Google Drive dan koneksi video tersebut tersebar sehingga dapat dengan mudah diakses oleh siswa tanpa masalah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil polling serta pencarian data, yang dilakukan terhadap guru kelas 5 SDN 5 Kawan, diketahui guru pada saat memulai pelajaran dengan *daring*, penggunaan satu sumber belajar yang hanya itu saja tanpa adanya video pembelajaran sering sekali membuat peserta didik merasa bosan. Setelah meneliti buku-buku siswa kelas V, khususnya sistem peredaran darah manusia, ternyata keterbukaan materinya masih kurang dan belum luas. Selain itu, model-model dalam buku pelajaran masih sangat kurang. Materi pembelajaran belum dikaitkan dengan iklim di sekitar siswa, sehingga siswa baru menyadari model-model yang diperkenalkan dalam buku siswa. Dengan asumsi itu diizinkan untuk melanjutkan, pengaturan siswa akan dibatasi.

Video pembelajaran yang menampilkan materi dengan memanfaatkan aplikasi *Wondershare Filmora* mata pelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia kelas V SD sangat penting untuk dibuat dengan alasan: (1) dapat membantu bagaimana peserta didik dalam menginterpretasikan isi pelajaran yang terinci, (2)

dapat membuat isi pelajaran menjadi terhubung dengan lingkup peserta didik, kemudian dapat mengubah suasana kelas dengan baik dan tidak membosankan, (3) menyampaikan isi pelajaran dengan rinci namun tegas pada peserta didik yang koneksinya terputus, (4) pembelajaran materi yang sederhana bagi pendidik dan siswa untuk memanfaatkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Peningkatan hasil rekaman pembelajaran IPA SD kelas V dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* bergantung pada kecurigaan yang menyertainya:

1. Siswa kelas 5 pada umumnya siap untuk memahami dengan baik, sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada video pembelajaran ini dengan baik.
2. Media video pembelajaran IPA kelas V SD dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* membantu para pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah kepada siswa.
3. Media video pembelajaran IPA kelas 5 SD dengan memanfaatkan aplikasi *Wondershare Filmora* menghubungkan materi pembelajaran dengan materi kerangka peredaran darah manusia.
4. Dengan tampilan yang memikat dan tampilan materi yang disertai gambar, akan menarik perhatian siswa untuk belajar.

Adapun batasan-batasan yang mempengaruhi kemajuan rekaman pembelajaran IPA kelas V SD dengan memanfaatkan aplikasi *Wondershare Filmora* adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu, tenaga, aset, dan biaya menyebabkan fase pencar dari model kemajuan 4D yang dulu tidak dijalankan.

2. Pengembangan media video pembelajaran ini dibatasi pada materi IPA materi kerangka peredaran darah manusia sehingga luas materinya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan investigasi buku-buku pendidik, buku siswa dan KD yang telah ditetapkan.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesimpangsiuran dengan sebagian istilah yang digunakan dalam ulasan ini, penting untuk memberikan batasan terhadap istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian lanjutan adalah penelitian yang menciptakan dan menyampaikan suatu item melalui instrumen pembelajaran yang digunakan untuk menaklukkan permasalahan yang terjadi di lapangan.
2. Rekaman pembelajaran adalah kumpulan materi pembelajaran yang sengaja disusun dan dibundel dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* untuk aset pembelajaran siswa.
3. Substansi materi IPA kelas V SD yang digunakan adalah materi peredaran darah manusia.

