

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini sudah memasuki usia yang bisa dikatakan tidak muda lagi, tepatnya kita saat ini sudah memasuki abad ke-21. Berbagai perkembangan telah banyak terjadi abad ke-21 ini, khususnya perkembangan teknologi. Pada abad ke-21, tentunya sudah diketahui bahwa perkembangan teknologi sudah sangat pesat memasuki seluruh pelosok di dunia ini (Marbun, 2021). Tak dapat dipungkiri bahwa teknologi memiliki peranan yang sangat penting dan tentunya berdampak besar pada setiap aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, sosial budaya, pariwisata, politik, hingga pendidikan (Nahdi & Jatisunda, 2020). Hadirnya teknologi dapat membuat pekerjaan manusia terasa mudah untuk dilakukan. Khususnya pada aspek pendidikan, manfaat teknologi sangat terasa, di mana teknologi dapat mempermudah serta mengefisienkan segala sesuatu yang dilakukan dan berkaitan dengan aspek pendidikan, yang mana salah satunya dalam memperoleh pendidikan (Haryati et al., 2021). Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran, dalam administrasi, dalam aspek pengelolaan sarana dan prasarana sekolah. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran juga sangat penting untuk dilakukan, dimana contohnya guru sudah dapat menggunakan teknologi seperti media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Berkat hadirnya teknologi, ilmu pengetahuan dapat diakses tanpa terhalang jarak dan waktu. Terlebih lagi, dunia saat ini sedang dilanda Covid-

19 yang menyebabkan beberapa aktivitas sedikit dibatasi. Sehingga, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi memiliki peranan yang sangat besar dalam aspek pendidikan guna membantu terlaksananya hakikat pendidikan itu sendiri.

Menurut Suardi (2012), pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki cakupan sangat luas, pendidikan dapat dikatakan menjadi salah satu sarana pengembangan diri yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam perkembangannya, pendidikan ini diturunkan dari generasi ke generasi agar dapat menyesuaikan dengan keadaan dan kondisi masyarakat serta lingkungan di sekitarnya. Maka dari itu, kehidupan manusia tidak dapat lepas dari pendidikan. Hasbullah (2012) mengemukakan bahwa pendidikan dapat diartikan secara sederhana sebagai segala upaya yang dilakukan untuk dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Pendidikan dapat disimpulkan sebagai proses untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi yang ada di dalam diri manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan dengan menyesuaikan pada keadaan lingkungannya. Dalam proses pelaksanaannya, pendidikan tentu memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai guna mengembangkan potensi-potensi diri yang terdapat dalam diri siswa sebagai subjek pelaku pendidikan.

Tujuan dari pendidikan sendiri menurut Rusman (2017) adalah mengembangkan potensi dalam diri individu secara optimal dan maksimal, baik itu pengembangan aspek fisik intelektual, emosional, dan spiritual yang sejalan dengan perkembangan karakteristik serta kondisi lingkungan di sekitar individu tersebut.

Pendidikan juga dapat bertujuan untuk memberikan arah serta solusi akhir bagi segala usaha atau proses yang telah dilakukan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menyesuaikan tantangan dimasa depan serta mencapai tujuan pendidikan yang telah dirancang demi keberlangsungan kehidupan sebuah bangsa (Trianto, 2011). Pendidikan itu sendiri dapat dilaksanakan melalui proses bimbingan yang dilakukan antara beberapa orang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai secara bersama melalui beberapa lembaga pendidikan.

Lembaga pendidikan merupakan sebuah sarana individu untuk dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Tujuan adanya sebuah lembaga pendidikan ialah mengubah tingkah laku individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Sanjaya, 2013). Lembaga pendidikan memiliki banyak fungsi, seperti yang dikemukakan oleh Prastowo (2015) bahwa fungsi dari lembaga pendidikan adalah meningkatkan sistem pendidikan agar lebih efektif dan efisien dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang bersifat dinamis. Terdapat beberapa jenis lembaga pendidikan, mulai dari lembaga pendidikan formal (sekolah), lembaga pendidikan non formal (kursus keterampilan, bahasa, dan komputer), hingga lembaga pendidikan informal (keluarga). Setiap lembaga pendidikan tentunya mempunyai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pedoman yang sangat penting dan menjadi acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kurikulum. Indonesia saat ini menerapkan dua jenis kurikulum, yakni kurikulum 2013 atau K13 dan juga kurikulum merdeka. Khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar, kurikulum yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka telah diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dengan tujuan untuk dapat menjadi solusi atas krisis atau permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang semakin bertambah akibat adanya pandemi Covid-19 yang dialami oleh seluruh warga Indonesia. Delu Pingge (2022) menyatakan bahwa penggunaan kurikulum merdeka diharapkan mampu untuk mengatasi hilangnya pembelajaran atau *learning loss* yang dialami oleh siswa dan juga mampu meningkatkan kesenjangan pendidikan. Hal lain diungkapkan oleh Rachmawati et al., (2022) bahwa esensi dari kurikulum merdeka itu sendiri adalah menciptakan ruang bagi setiap individu untuk dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan minat bakatnya masing-masing. Adanya kebijakan dari pemerintah mengenai penggunaan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran saat ini, di mana guru dibebaskan untuk memilih format, pengalaman, dan materi esensial yang cocok untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengimplementasian kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan pemahamannya dan mengajak siswa untuk meng-*explore* secara luas mengenai keunikannya masing-masing. Guna tercapainya tujuan tersebut dalam proses pembelajaran tentunya harus dapat dijalankan secara optimal dan dalam kondisi yang ideal pada tiap lembaga pendidikan. Salah satu lembaga pendidikan formal yang umum diketahui masyarakat guna mengembangkan pendidikannya adalah lembaga pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Susanto (2014) mengungkapkan bahwa posisi pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat strategis, sebab pendidikan pada tingkat sekolah dasar dapat diibaratkan sebagai sebuah fondasi dalam suatu pendidikan yang dapat memberikan

pengaruh dalam kelanjutan proses pendidikan selanjutnya bagi individu. Dikatakan berpengaruh karena dapat memberikan dampak, baik itu pada perkembangan mental, emosional, akhlak, atau pun orientasi otak individu guna mampu menyesuaikan lingkungan serta mampu mewujudkan ke arah pendidikan nasional. Proses pembelajaran yang ideal ini dibentuk dengan kondisi yang menyenangkan, sehingga dengan kondisi tersebut dapat meningkatkan semangat siswa serta membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Susanto, 2013). Dalam arti singkatnya, proses pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Mengingat pentingnya porsi pendidikan pada tingkat sekolah dasar bagi keberlangsungan pendidikan seorang individu, maka proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar harus dilaksanakan secara optimal dengan ditunjang perangkat pembelajaran yang ideal.

Menurut Yaumi (2014) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Terdapat berbagai macam jenis perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran serta keterampilan menuangkannya ke dalam bentuk perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran diharapkan dapat membawa siswa memperoleh manfaat belajar melalui kegiatan pembelajaran yang optimal (Musfah, 2012). Salah satu perangkat pembelajaran yang memiliki peran khusus dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu sarana yang mampu digunakan untuk membawa serta menyampaikan informasi antara sumber

dan penerima informasi (Sumiharsono, 2017). Lebih lanjut, Yaumi (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud adalah mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia, hingga web. Sehingga, media pembelajaran harus dikembangkan secara optimal agar mampu memenuhi tujuan penggunaannya, dalam hal ini menunjang proses pembelajaran dalam aspek penyampaian informasi secara efektif.

Media pembelajaran yang dapat dikatakan ideal dalam sebuah proses pembelajaran jika media tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, mulai dari menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong terjadi proses belajar dari dalam dirinya (Sulfemi & Mayasari, 2019). Dengan demikian, diperlukannya pemilihan serta perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat guna dalam menunjang proses pembelajaran. Rusman (2017) memaparkan bahwa terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan sehingga media pembelajaran tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang ideal. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, praktis, luwes, dan bertahan lama, mudah dan terampil ketika digunakan, serta wajib memenuhi persyaratan teknis tertentu (Yaumi, 2018). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang dijelaskan, akan dapat menciptakan media pembelajaran yang ideal, berkualitas, dan tepat guna untuk diaplikasikan secara langsung dengan siswa pada saat proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang ideal difokuskan guna membantu proses pembelajaran, menambah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang dijelaskan, meningkatkan keterampilan siswa, dan tentunya menarik minat siswa dalam belajar. Tak hanya itu, dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung saat ini memang memerlukan adanya media pembelajaran yang ideal, bila tidak maka tentunya dapat mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Kurangnya media pembelajaran ideal dapat membuat proses pembelajaran berjalan secara tidak optimal. Menurut Ananda & Fadhilaturrahmi (2018) beberapa dampak yang ditimbulkan dari kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran menjadi tidak efektif, pemahaman materi siswa menjadi lamban, rendahnya motivasi serta informasi yang mampu diserap oleh siswa, dan lambannya tercapainya tujuan pembelajaran.

Tentunya, dalam pengembangannya media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan di zaman media tersebut digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran mampu mencapai tujuan dari pengembangannya yakni membantu menyampaikan informasi dari semula informasi berbentuk abstrak menjadi informasi yang bersifat konkret bagi siswa secara khususnya, dan dapat membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran secara umumnya (Sangsawang, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media bersifat dinamis, yakni selalu berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pada saat dikembangkan, tak terkecuali dalam aspek teknologi (Yaumi, 2018). Media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di era yang modern saat ini. Sebab, sebagian besar komponen maupun proses pembelajaran saat ini memanfaatkan teknologi, mulai dari sumber belajar

sampai proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi, guru diharapkan mampu merancang proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas serta memberikan kesempatan siswa mengeksplorasi pengetahuannya lebih luas lagi. Guna mendukung tercapainya hal tersebut, guru sebagai pendidik diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam mengembangkan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu upaya membantu menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa secara umumnya, dan secara umum sebagai alat penunjang demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Akan tetapi, pada kenyataannya fakta di lapangan menemukan fakta-fakta yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan pihak sekolah SD No. 1 Penarungan pada hari Selasa, 26 Juli 2022 pukul 10.00 WITA bersama salah satu pihak guru, yakni guru wali kelas IV atas nama Ni Nyoman Rani, S.Pd., yang ditemukan hasil bahwa dalam pembelajaran hanya menggunakan alat peraga berupa gambar dan siswa hanya diajak untuk mengamati langsung objek belajar yang ada di lingkungan sekolah serta tidak adanya penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Kurangnya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi mempengaruhi proses pembelajaran, yang berdampak pada pemahaman konsep belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA cenderung menurun. Siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kompetensi pengetahuan belajar IPA pada diri siswa kurang terasah dengan optimal. Dari banyaknya jumlah siswa, yakni 25 orang siswa dalam satu ruang kelas IV, hanya 40% atau sebanyak 10 orang siswa yang mendapat nilai di atas KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah pada muatan pembelajaran IPA, yakni 71. Sedangkan, jika dibandingkan dengan kriteria PAP, maka ditemukan hasil

hanya 60% atau sebanyak 15 orang siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori rendah atau di bawah KKM yang telah ditetapkan.

Rendahnya kompetensi pengetahuan siswa pada muatan pembelajaran IPA tentunya dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal atau dapat dikatakan tidak ideal, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan. Materi bagian tubuh tumbuhan sendiri merupakan materi pembelajaran di mana di dalamnya terdapat muatan-muatan konsep yang akan berguna bagi pembelajaran kedepannya. Dalam penyampaian materi bagian tubuh tumbuhan guru cenderung menggunakan metode ceramah dan juga karya wisata yang mengajak siswa mengamati bagian tubuh dengan menunjukkan tumbuhan langsung yang ada di halaman sekolah. Siswa sendiri difasilitasi sumber belajar berupa buku paket dan juga LKS yang digunakan untuk mengembangkan pemahaman konsep siswa mengenai materi bagian tubuh tumbuhan. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, guru hendaknya mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, yakni media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari sekian banyak jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang ada saat ini, salah satu media yang dipandang mampu membantu dalam menyampaikan informasi secara komunikatif dan mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora*. Menurut Wulandari et al., (2020) media video pembelajaran adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar atau animasi yang dapat bergerak dan didengar dalam kegiatan pembelajaran. Media video pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Video

pembelajaran juga dapat digunakan oleh siswa secara individu tidak hanya di sekolah saja tetapi juga di rumah masing-masing. Lebih lanjut menurut Yaumi (2018) penggunaan media audio visual/video secara persentase mampu meningkatkan pemahaman materi siswa sebesar 50%. Hal ini tentu saja sangat bermanfaat sebagai alat atau perantara penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al., (2018) mengemukakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan setelah penerapan media video pembelajaran pemahaman siswa terhadap materi sifat dan wujud benda mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media video pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Pagarra & Idrus (2018) menjelaskan menurut hasil penelitian, penggunaan media video pada mata pelajaran IPA memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan baik itu kepada siswa maupun kepada guru di setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Dari adanya media video pembelajaran bagi materi pembelajaran bagian tubuh tumbuhan, guru dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan serta mampu meningkatkan pemahaman materi siswa. Pencapaian tersebut sudah tentu berdampak baik bagi perkembangan siswa dalam hal akademis kedepannya. Proses pembelajaran diharapkan tidak terhambat lagi dikarenakan kurang media pembelajaran yang mampu menerangkan materi siswa secara efektif. Namun belum ditemukan adanya media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora* yang berfokus terhadap materi bagian tubuh tumbuhan. Dengan kata lain belum ditemukan upaya untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis

aplikasi *Wondershare Filmmora* yang mampu meningkatkan pemahaman materi siswa terhadap materi bagian tubuh tumbuhan.

Berdasarkan paparan di atas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Wondershare Filmmora* pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, antara lain:

- (1) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan.
- (2) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- (3) Pelaksanaan proses pembelajaran pada saat ini lebih berfokus pada pemberian materi yang hanya bersumber dari buku pegangan siswa.
- (4) Pemberian materi pada proses pembelajaran cenderung terlaksana sangat cepat tanpa memperhatikan pemahaman konsep siswa pada materi yang diajarkan.
- (5) Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang membangkitkan minat belajar siswa.
- (6) Belum ditemukannya media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi bagian tubuh tumbuhan.

- (7) Kurang luasnya paparan materi bagian tubuh tumbuhan pada sumber belajar siswa di sekolah.
- (8) Minat baca siswa yang cenderung rendah, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya uraian permasalahan yang diidentifikasi oleh peneliti, maka permasalahan mengenai kurangnya kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam belajar materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA. Hal tersebut mengakibatkan pelaksanaan proses pembelajaran yang cenderung berfokus pada pemberian materi yang bersumber dari buku pegangan siswa yang mana cakupan materi bagian tubuh tumbuhan yang cenderung kurang luas, sehingga mengakibatkan pemahaman konsep siswa dalam belajar IPA rendah. Permasalahan tersebut dapat dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan. Dengan adanya penggunaan media video pembelajaran sebagai sarana pembelajaran yang inovatif akan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep materi bagian tubuh tumbuhan pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa di kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora* terhadap pemahaman konsep siswa mengenai materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian ini, antara lain:

- (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023.

- (3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora* terhadap pemahaman konsep siswa mengenai materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat terkait pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023 sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara luas mengenai ilmu tentang perkembangan teknologi pembelajaran atau strategi dalam menciptakan media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan memberikan pemahaman konsep belajar kepada siswa terutama pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diberikan pada beberapa pihak terkait dengan pelaksanaan penelitian ini, antara lain:

(1) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar serta dapat meningkatkan konsep pemahaman belajar siswa menjadi lebih baik.

(2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama materi bagian tubuh tumbuhan dan membuat pelaksanaan proses pembelajaran lebih menantang serta menarik.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar membentuk kebijakan dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah tersebut serta memotivasi guru-guru untuk menggunakan media video pembelajaran pada proses pembelajaran untuk dapat mengatasi kendala-kendala yang dikeluhkan oleh guru.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media video pembelajaran yang dikhususkan pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media video pembelajaran ini berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan

menangkap materi yang disampaikan oleh guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media video pembelajaran tersebut. Selain itu juga, dapat dilihat bahwa pemahaman konsep belajar siswa dapat meningkat lebih baik dari sebelumnya. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora*, yakni:

- (1) Produk ini berupa media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA khususnya untuk materi bagian tubuh tumbuhan.
- (2) Media video pembelajaran ini disajikan dengan berisi gambar animasi dan ilustrasi serta penjabaran materi dalam bentuk teks agar lebih mudah dalam menyampaikan makna suatu materi.
- (3) Media video pembelajaran ditunjukkan secara khusus pada siswa kelas IV sekolah dasar dan semua masyarakat lainnya.
- (4) Proses dalam pembuatan media video pembelajaran diawali dengan *opening* video pembelajaran dengan memperkenalkan materi yang akan dibahas, kemudian merancang animasi dan ilustrasi yang diisikan dengan teks materi, diimbangi dengan gambar dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran, kemudian dijadikan video pembelajaran dengan rasio 16:9 menggunakan aplikasi *Wondershare Filmmora* dan dilanjutkan dengan *dubbing* melalui *voice recorder*.
- (5) Media video pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri, namun dapat diaplikasikan bersama-sama dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dikelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan, pelaksanaan proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa memberikan pengaruh pada pemahaman konsep siswa menjadi kurang optimal, dalam proses pembelajaran terdapat beberapa sikap siswa menjadi kurang aktif, dan siswa cenderung merasa tidak fokus akibat pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat monoton. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, seperti media papan tulis, buku ajar, dan benda yang ada di sekitar sekolah, seperti tumbuhan hidup yang ada di halaman sekolah. Alur pembelajaran yang disusun kurang menarik tersebut membuat semangat belajar siswa menjadi menurun dan menyebabkan pemahaman konsep belajar siswa menjadi kurang maksimal. Hal lain yang menjadi pengaruh bagi pemahaman konsep belajar siswa yang kurang maksimal adalah metode dan strategi belajar yang diterapkan oleh guru, yang mana guru masih menerapkan metode mengajar ceramah, tanya jawab, dan karya wisata yang membuat siswa tidak memahami materi yang diajarkan dan pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru. Tentunya, beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi pemahaman konsep belajar siswa.

Dengan dikembangkannya media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* ini, sangat diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dan tidak gampang bosan mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Tak hanya itu, diharapkan pula media video pembelajaran yang dikembangkan ini mampu meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa akan dapat memahami

materi pembelajaran yang disampaikan melalui media video pembelajaran dengan menyimak materi tersebut secara berulang-ulang hingga pemahaman siswa akan materi tersebut dapat meningkat. Selain itu, pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mengaitkan pembelajaran yang ada di buku siswa maupun buku guru. Guru juga akan lebih mudah untuk mengembangkan keterampilan menyimak maupun mendengarkan dalam diri siswa dan mengevaluasi apa yang telah dipahami oleh siswa, kemudian guru juga akan memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan pemahaman konsep belajarnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023, yaitu:

- (1) Penggunaan media video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa mengenai materi bagian tubuh tumbuhan.
- (2) Siswa mampu memahami isi materi bagian tubuh tumbuhan yang ada di dalam video pembelajaran secara berulang-ulang.
- (3) Penggunaan media video pembelajaran akan membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023.

Keterbatasan pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi bagian tubuh tumbuhan muatan pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD No. 1 Penarungan Tahun Ajaran 2022/2023, antara lain:

- (1) Pengembangan video pembelajaran ini terbatas, sehingga hanya pada muatan pembelajaran IPA mengenai materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD No. 1 Penarungan.
- (2) Media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di situasi pembelajaran saat ini, maka media video pembelajaran ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi di lapangan.
- (3) Pengembangan video pembelajaran ini mengacu pada model ADDIE yang merupakan salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah ini dibutuhkan agar tidak terjadinya kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, antara lain:

- (1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah di lapangan serta untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- (2) Media pembelajaran adalah suatu sarana yang mampu digunakan untuk membawa serta menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi.

- (3) Video pembelajaran merupakan suatu sarana pembelajaran dalam bentuk media audio visual yang menyampaikan berbagai pesan/informasi penting dari sebuah ilustrasi gambar untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran.
- (4) Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yang merupakan salah satu model yang digunakan dalam melaksanakan penelitian pengembangan.

