

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat memegang peranan penting bagi kehidupan manusia untuk mengembangkan dirinya dalam berkehidupan di masyarakat. Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumberdaya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang memberikan relasi yang kuat antara individu dengan masyarakat dan lingkungan sekitar (Ibrahim, 2015). Menurut Rahman (2022) menjelaskan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga memiliki beberapa perkembangan seperti pada kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, dan keterampilan”. Sedangkan Sebayang (2019) mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan seseorang melalui beberapa pelatihan, pengajaran, dan penelitian agar seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses usaha sadar dalam mengubah tingkah laku seseorang yang terencana berdasarkan keterampilan, kemampuan, dan sikap melalui upaya pengajaran agar seseorang dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidikan memiliki tujuan penting untuk mengarahkan siswa agar dapat menumbuhkan serta mendorong siswa

untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang berpusat kepada siswa (*student centered*), atau seperti pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *theacer centered* menjadi *student centered* untuk dapat menguasai kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Memasuki abad 21 ini, siswa dituntut untuk mampu menguasai kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut menggunakan 4C yaitu meliputi *Critical Thinking and Problem Solving* (Berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity and Innovation* (Daya Cipta dan Inovasi), *Collaboration* (Kerjasama), *Communication* (Komunikasi) (Daryanto, 2017). Pembelajaran abad 21 menekankan kemampuan siswa dalam mencari tahu, merumuskan permasalahan, mengidentifikasi, dan kerjasama serta berkolaborasi dalam memecahkan masalah (Khasanah & Herina, 2019). Dengan menguasai pendidikan abad 21 ini bertujuan untuk mendorong siswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman yang mendalam sehingga penting dan berguna bagi siswa agar lebih responsif terhadap perkembangan zaman (Pratiwi, dkk, 2019). Untuk bisa berperan secara bermakna pada era globalisasi di abad 21 ini, maka seseorang dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan. Maka dari itu perlu adanya sebuah kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang memiliki makna dan tentunya menyenangkan, sehingga membuat siswa mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pendidikan. Dalam proses mewujudkan

pendidikan yang baik, maka harus dibantu dengan penggunaan teknologi yang baik pula.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan di era globalisasi saat ini, kebanyakan proses pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai media untuk belajar dan mengajar. Pada proses pembelajaran guru menjelaskan kembali secara mendetail materi yang sudah ada pada buku, belajar menggunakan buku saja masih terdapat kekurangan sehingga pembelajaran dirasa kurang optimal memberikan hasil belajar (Putra, dkk, 2014). Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran untuk menunjang pembelajaran mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi pasif dan siswa terlihat bosan serta kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran selama ini terdapat masalah terutama pada pemanfaatan video pembelajaran yang dibantu dengan menggunakan aplikasi video editor (Mawarta & Kartadie, 2022). Upaya yang dapat dilakukan adalah pembelajaran dikemas menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan bervariasi serta berorientasi *problem based learning* untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah. Pemilihan media yang bervariasi dan menarik hendaknya juga sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran akan lebih efektif, efisien, dan mandiri apabila dalam mengajar guru dapat menggunakan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat merangsang pemikirannya (Tafonao, 2018).

Pada proses pembelajaran, seorang guru berupaya agar rangsangan (stimulus) yang diterima siswa akan lebih banyak melalui penggunaan media pembelajaran

yang bervariasi (Suseno, dkk, 2020). Sebelum guru memanfaatkan media pembelajaran terlebih dahulu harus membekali diri dengan pengetahuan mengenai media pembelajaran. Selain itu guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media saja, tetapi juga harus memiliki keterampilan dalam memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik (Alwi, 2017). Maka dari itu, dalam proses pembelajaran kualitas yang dimiliki oleh guru akan sangat berpengaruh terhadap siswa dalam belajar.

Dunia pendidikan sangat mengharapkan adanya media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran dan sebagai upaya yang dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan yang baik serta menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran (Wahidin, 2017). Sedangkan menurut Ekayani (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan siswa, dan mendorong terjadinya proses belajar. Hal tersebut tentu saja memperkuat bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dan mempunyai manfaat untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya untuk melengkapi proses pembelajaran dan untuk menarik perhatian siswa, tetapi dengan penggunaan media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk mempermudah dan memfasilitasi proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan kualitas belajar mengajar dan tentu saja dapat mencapai tujuan pembelajaran (Magdalena, dkk, 2021). Selain itu, dengan adanya media pembelajaran guru dalam mengajar siswa

juga merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah seperti video pembelajaran. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran ini mempunyai fungsi dalam membantu membelajarkan siswa secara terarah sesuai dengan tujuan kompetensi yang diharapkan.

Salah satu cara yang memungkinkan untuk membantu siswa dalam memahami informasi yang sulit pada proses pembelajaran yaitu dengan memfasilitasi proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran khususnya pada video pembelajaran (Cahdriyana & Richardo, 2017). Proses belajar setiap siswa akan dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya (Rohani, 2019). Hasil dari penelitian Supryadi (dalam Hadi, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dan memberikan efektivitas pada siswa yaitu, (1) kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak merasa bosan bagi siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. (2) dengan menggunakan media video pembelajaran siswa dapat mengetahui lebih dalam tentang peristiwa tersebut dan dapat melihat langsung peristiwa yang dibahas oleh guru. (3) mengingat pemahaman dan karakteristik siswa tidak sama, dengan hadirnya media video pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran mulai dari pembelajaran secara audio, visual ataupun audiovisual. Maka dari itu, dari ketiga poin tersebut dapat dikatakan bahwa dalam memanfaatkan video

pembelajaran sebagai sarana atau media pembelajaran sangat efektif diterapkan pada proses pembelajaran khususnya untuk siswa jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 29 September 2022 dengan Guru kelas VI di SD Negeri 4 Pendem dijelaskan bahwa ketersediaan variasi media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran IPA sangat terbatas, dengan terbatasnya penggunaan media yang menarik mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam belajar, sehingga siswa kekurangan media untuk membantunya belajar. Pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku penunjang sehingga pengembangan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* perlu dilakukan. Pada pengembangan pembuatan media video pembelajaran, peneliti menggunakan aplikasi *Filmora* dalam proses pembuatan video pembelajaran agar semakin bervariasi.

Menurut Mahadewi (dalam Wisada, dkk, 2019) mengemukakan bahwa pengertian video pembelajaran adalah media atau alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk merangsang pikiran dan kemauan siswa dalam belajar melalui penayangan ide pemikiran dan informasi secara audio visual sehingga dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar mengajar. Video merupakan media pembelajaran yang berisi gambar, teks, unsur suara, dan animasi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan penggunaannya (Wardani & Syofyan, 2018). Video pembelajaran bisa sebagai media pembelajaran atau alat penyampaian materi pada pembelajaran ciri-ciri hewan dan habitatnya muatan IPA. Video pembelajaran tersebut diselaraskan dengan suara agar siswa menjadi semakin mengerti dan memahami materi yang dijelaskan. Sehingga dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media belajar sangat membantu guru dalam

menyampaikan atau memaparkan materi dengan jelas terhadap siswa. (Fitrian & Dewi, 2021). Untuk memperdalam pengetahuan siswa perlu adanya pembelajaran yang menuntut siswa agar bisa berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Maka dari itu salah satu model pembelajaran yang berorientasi masalah, membuat siswa aktif di dalam kelas, serta mampu berpikir kritis terhadap masalah yang diberikan yaitu model pembelajaran *problem based learning*.

Menurut Rahmadani (2020) Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah di sekitar siswa sebagai awal dari proses pembelajaran, agar dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran. Sedangkan menurut Saputra (2021) Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus dapat mengembangkan pengetahuan baru. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada permasalahan yang ada disekitar siswa dan menuntut siswa untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang diberikan. Video pembelajaran yang berorientasi *problem based learning* memerlukan aplikasi untuk membuat video tersebut menjadi lebih menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat mendukung proses pembuatan video pembelajaran yaitu aplikasi *Filmora*.

*Wondershare Filmora* adalah sebuah aplikasi untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang memiliki kualitas, *Filmora* juga digunakan untuk mengedit video dengan menggunakan *effect*, *transition*, dan *elements* sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik (Bouato, dkk, 2020). Sedangkan menurut Asiah (dalam Anggraeni, dkk, 2021) *Filmora* atau *Wondershare Filmora* merupakan sebuah aplikasi atau program yang digunakan untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana yang berkualitas baik. Aplikasi *Filmora* ini memiliki fitur-fitur yang memadai sehingga editor pemula banyak yang menggunakannya sebagai solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena cara menggunakannya cukup mudah sehingga bisa membantu guru untuk melakukan pengeditan video khususnya pada materi ciri-ciri hewan dan habitatnya pada muatan IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik (Nurdyansyah, 2018). Sedangkan menurut Baharuddin (2018) menyatakan bahwa IPA merupakan suatu disiplin ilmu pengetahuan yang mencari tahu mengenai alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya menguasai kumpulan pengetahuan berdasarkan fakta-fakta, konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan suatu permasalahan. Dengan pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari lebih dalam tentang diri sendiri, alam seekitar, dan mampu menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA yaitu pembelajaran yang tidak hanya memerlukan pengembangan pengetahuan dan



pemahaman tentang alam sekitarnya saja, tetapi juga memerlukan kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna. Dalam pelajaran IPA siswa diharuskan untuk memiliki kemampuan dalam berpikir kritis dan juga kreatif dalam memecahkan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan muatan IPA (Utami, dkk, 2019).

Peran seorang guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran IPA yang baik adalah sebagai sumber belajar, pengelola, fasilitator, demonstrator, motivator, pembimbing, dan evaluator dalam pembelajaran, serta pengontrol konsep IPA yang dipahami siswa. Jika peran tersebut dapat dilaksanakan dengan baik maka akan mengarah pada mengajar yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (Wisudawati, 2022). Guru kelas VI mengharapkan dengan adanya penggunaan media video pembelajaran pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya, dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih memahami materi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian pengembangan media video pembelajaran pada muatan IPA, sehingga dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Filmora* Pada Muatan IPA Materi Ciri-ciri Hewan dan Habitatnya Kelas VI SD Negeri 4 Pendem”

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Belum tersedianya media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD.
- 1.2.2 Mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VI SD memerlukan pemahaman yang baik. Sehingga proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA diharapkan dapat berisikan informasi yang konkret terkait materi ajar.
- 1.2.3 Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran untuk menunjang pembelajaran IPA di SD.
- 1.2.4 Proses pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran yang mampu untuk mendorong siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD Negeri 4 Pendem.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD?

1.4.2 Bagaimana validitas media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD?

1.4.3 Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD?

1.4.4 Bagaimana efektivitas media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-

ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD yang telah dikembangkan.

1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD.

1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam membantu mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif, dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Pengembangan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA, karena video pembelajaran merupakan media yang mempunyai fungsi

menyampaikan pesan dan kesan yang disampaikan lewat gambar, teks, dan diselaraskan dengan suara biasanya jelas dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian pengembangan media video pembelajaran dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran ciri-ciri hewan dan habitatnya, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru untuk menggunakan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* dalam proses pembelajaran guna mengatasi kendala yang dikeluhkan oleh guru.

d. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya pada siswa kelas VI SD Negeri 4 Pendem diharapkan dapat bermanfaat bagi semua yang membaca dan menjadi referensi bagi peneliti lain yang sejenis untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi

*Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI SD.

1.7.2 Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Filmora* yang dilengkapi dengan berbagai fitur, animasi, gambar yang menarik, background, teks, dan backsound sebagai pelengkap.

1.7.3 Proses pembuatan video diawali dengan merancang desain yang akan dibuat. Selanjutnya desain yang telah dirancang direalisasikan dengan menggunakan aplikasi *Filmora*, dan *Canva*.

1.7.4 Media video pembelajaran yang dikembangkan berdurasi 25:00 menit.

1.7.5 Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diunggah pada situs *Google Drive* dan *Youtube* yang dapat di akses siswa dengan mudah.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang berperan penting untuk menunjang keberhasilan guru dan siswa dalam proses belajar dan mengajar. Pembelajaran yang dikemas menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta berorientasi *problem based learning* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, dan keterampilan memecahkan masalah, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami. Media video

pembelajaran dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta untuk meningkatkan kualitas instansi pendidikan. Oleh karenanya pengembangan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* sangat penting dilakukan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada penelitian ini didasarkan atas beberapa asumsi dan keterbatasannya yaitu sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Sekolah sudah memiliki ketersediaan sarana dan prasarana seperti proyektor, laptop, dan lain sebagainya, sehingga mendukung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran.
- b. Siswa kelas VI pada umumnya mampu membaca dan meyimak dengan baik, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih mudah melalui video pembelajaran.
- c. Media video pembelajaran berorientasi *problem based learning* menggunakan aplikasi *Filmora* pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lebih jelas dan bervariasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Filmora* mudah digunakan sehingga guru tidak akan kesulitan dalam mengedit video pembelajaran.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Media video pembelajaran disusun untuk siswa kelas VI sekolah dasar, sehingga hasil media video pembelajaran ini tidak diperkenankan untuk siswa selain kelas VI sekolah dasar.
- b. Materi yang dikaitkan pada video pembelajaran ini hanya terbatas pada muatan IPA materi ciri-ciri hewan dan habitatnya.
- c. Pengujian keefektifan media video pembelajaran hanya dilakukan pada satu kelas.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut:

- 1.10.1 Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang baru maupun menyempurnakan produk yang ada.
- 1.10.2 Media Pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan pesan kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar
- 1.10.3 Video pembelajaran merupakan teknologi yang menampilkan teks, animasi atau gambar bergerak dan diselaraskan dengan suara, serta wajah guru dalam penyampaian materi. Video seringkali digunakan dalam mendapatkan informasi.
- 1.10.4 *Problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah di sekitar siswa sebagai awal dari proses pembelajaran, agar dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan memiliki



keterampilan dalam memecahkan masalah sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran.

1.10.5 Aplikasi *Filmora* merupakan salah satu aplikasi atau program yang digunakan untuk mengedit video, menambahkan video, teks, animasi, suara, dan mengubah latar belakang sesuai dengan yang diinginkan.

1.10.6 Materi Ciri-ciri Hewan dan Habitatnya merupakan salah satu materi yang terdapat pada muatan IPA kelas VI SD.

