

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa, melalui pendidikan generasi muda dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dimasa depan. Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Tujuan pendidikan pada umumnya yaitu untuk menciptakan manusia yang memiliki kepribadian idealisme yang tinggi serta prilaku yang kreatif. Pribadi seperti itu berkewajiban menjadikan akhlak dan moral sebagai ikatan. Pendidikan dapat menciptakan tatanan nilai, norma, dan tata aturan kehidupan dapat terlaksanakan, hal itu tentunya menjadi tugas berat pada setiap komponen masyarakat. Menurut Ki Hadjar Dewantoro pendidikan bertujuan untuk mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna hidupnya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakatnya. Tujuan pendidikan bisa tercapai secara optimal, maka di perlukan kurikulum yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Kurikulum menjadi salah satu komponen yang sangat penting berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pengembangan kurikulum menjadi aspek utama yang harus diperhatikan. Rachmawati et al. (2022) mengungkapkan bahwa esensi dari kurikulum merdeka sendiri merupakan sebuah ciptaan ruang bagi setiap individu untuk bisa tumbuh dan berkembang sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing. Kebijakan dari pemerintah juga ada mengenai penggunaan kurikulum merdeka yang digunakan pada saat proses pembelajaran, Dimana guru dibebaskan untuk memilih format, pengalaman, dan materi yang cocok agar bisa mencapai tujuan pembelajaran. dalam mengimplementasikan kurikulum Merdeka saat proses pembelajaran akan sangat membantu siswa untuk mengembangkan pemahamannya dan mengajak siswa untuk mengeksplor secara lebih luas mengenai keunikannya masing-masing. Tujuan tersebut bisa tercapai pada saat proses pembelajaran yang tentunya harus bisa dijalankan secara optimal dan pada kondisi yang ideal pada setiap lembaga pendidikan formal yang umum di ketahui Masyarakat dalam mengembangkan pendidikan yaitu lembaga pendidikan yang berpengaruh dalam kelanjutan proses pendidikan selanjutnya bagi individu sendiri. Tujuan pendidikan dikatakan berpengaruh karena dapat memberikan dampak, baik dalam perkembangan mental, emosional, akhlak, maupun orientasi otak individu agar mampu menyesuaikan dengan lingkungan serta mampu mewujudkan kearah pendidikan nasional.

Proses pembelajaran yang ideal ini di bentuk dengan kondisi yang sangat menyenangkan, sehingga kondisi tersebut dapat meningkatkan semangat siswa serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. proses pembelajaran yang ideal dalam

arti singkat dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu muatan pelajaran yang menjadi fokus dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar adalah IPAS.

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada satuan pendidikan. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu. Pembelajaran IPAS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Menurut Melawati & Istianah (2022) mengemukakan bahwa Pembelajaran IPAS merupakan suatu pembelajaran yang dioreintasikan agar bisa menerapkan sesuatu. Mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, menumbuhkan sikap tanggungjawab dan peduli terhadap lingkungan. pembelajaran IPAS atau sains berarti proses pembelajaran tersebut dijadikan sarana untuk mengembangkan diri, sikap atau perilaku, mengembangkan keterampilan menyelidiki, menganalisis dan mengatasi masalah, menentukan keputusan, memiliki kesadaran akan melindungi dan melestarikan alam sekitar serta tradisi budaya untuk bahan atau sumber belajar.

Rahmadayanti dan Agung (2023) mengemukakan tujuan dari mata pelajaran IPAS yaitu, untuk mengembangkan rasa ingin tahu tentang fenomena alam dan kaitannya dengan kehidupan manusia, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan juga berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan abad ke 21 yang sangat penting dimiliki oleh siswa. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide – ide baru, orasional dan bernilai yang relevan dengan penyelesaian masalah, sehingga kemampuan ini membantu siswa untuk menghadapi tantangan dimasa depan dengan cara yang inovatif, memecahkan masalah secara efektif, dan menciptakan solusi baru (Agustiana,2019). Keterampilan berpikir kreatif juga menjadi salah satu fokus dalam kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis eksplorasi, inovasi dan kolaborasi. Menurut Guildford (Aguatiana) mengatakan bahwa kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan terhadap penyelesaian suatu masalah. Pengertian diatas mengatakan bahwa begitu pentingnya kemampuan berfikir kreatif yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Melalui berpikir kreatif ini siswa tidak hanya mampu memahami materi pembelajaran tetapi bisa memecahkan bagaimana menyelesaikan masalah persoalan yang sedang dihadapinya. Untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa, diperlukan perangkat pembelajaran yang dirancang secara inovatif dan kontekstual.

Yaumi (2014) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran merupakan sebuah alat atau perlengkapan yang digunakan dalam melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran serta keterampilan menuangkannya kedalam bentuk perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran yang diharapkan dapat membawa siswa memperoleh manfaat belajar melalui kegiatan pembelajaran yang optimal (Musfah, 2012). Salah satu perangkat pembelajaran yang memiliki peranan khusus dalam menciptakan suasana belajar yang menarik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu sarana yang mampu digunakan untuk membawa serta menyampaikan informasi antara sumber serta penerima informasi (Sumiharsono, 2017). Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud yaitu mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia hingga web (Yaumi (2018).

Media pembelajaran yang dapat dikatakan ideal dalam sebuah proses pembelajaran jika media tersebut mampu memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, mulai dari menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar dari dalam dirinya (sulferni & mayasari, 2019). Pemilihan serta perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat untuk menunjang dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman

(2017) terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan sehingga media pembelajaran tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang ideal.

Penggunaan media pembelajaran yang ideal difokuskan untuk membantu proses pembelajaran, menambah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang dijelaskan, meningkatkan keterampilan siswa, menarik minat siswa untuk belajar dan yang paling penting yaitu memunculkan berpikir kreatif pada siswa. Proses pembelajaran yang sedang berlangsung pada saat ini memang sangat memerlukan adanya media pembelajaran yang ideal, jika tidak ideal maka tentunya akan dapat mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran yang kurang ideal dapat membuat proses pembelajaran berjalan secara tidak optimal. Dampak yang ditimbulkan dari kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi tidak efektif, pemahaman materi siswa menjadi leman, rendahnya motivasi serta informasi yang mampu diserap oleh siswa, dan tujuan mempelajari sangat lambat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran tentu harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan juga perkembangan di zaman media tersebut digunakan, agar bisa mencapai tujuan dari pengembangannya yaitu membantu menyampaikan informasi berbentuk abstrak menjadi informasi yang bersifat konkret bagi siswa serta dapat membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran secara umum (Sangsawang, 2020). Pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa pengembangan media bersifat dinamis, dinamis dalam artian selalu berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pada saat dikembangkan, tidak terkecuali dalam aspek teknologi (Yaumi, 2018). Media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan oleh

guru dalam melaksanakan pembelajaran di era yang modern ini. Sebagaimana besar komponen maupun proses pembelajaran saat ini memanfaatkan adanya teknologi, mulai dari sumber belajar sampai dengan proses pembelajaran. perkembangan teknologi mengharuskan guru mampu merancang proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas serta memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengeksplorasi pengetahuannya agar lebih luas lagi. Mendukung tercapainya hal tersebut, guru sebagai pendidik diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam pengembangan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu upaya untuk membantu menyampaikan informasi yang efektif bagi siswa secara umum, serta menjadi alat penunjang demi tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD N 1 Petandakan di temukan bahwa adanya permasalahan yaitu: rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, yang ditunjukan dengan belum tercapainya indikator berpikir kreatif. Siswa belum memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat, terbatasnya variasi siswa saat menyelesaikan jawaban, serta cenderung untuk meniru contoh yang diberikan guru tanpa mengeksplorasi ide baru. Hasil tersebut menunjukan bahwa siswa masih memiliki kemampuan berpikir kreatif yang terbatas. Didukung dengan hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang telah dilakukan pada kelas IV SD N 1 Petandakan, diperoleh hasil sebagai berikut. Tes ini diberikan kepada 14 siswa, dan penilaian yang dilakukan menggunakan 4 indikator berpikir kreatif, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Setiap indikator dinilai menggunakan 0-3, hasil penilaian menunjukan kemampuan berpikir kreatif siswa masih berada pada kategori sedang ke rendah. Data tes

kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan IPAS kelas IV disajikan pada Tabel 1.1

Tabel 1.1

Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator	Total Skor	Rata-rata	Kategori
Kelancaran	27	1,93	Sedang
Keluwesasan	21	1,50	Rendah
Orisinalitas	15	1,07	Rendah
Elaborasi	21	1,50	Rendah
Total Rata-rata Umum	—	1,50	Rendah – Sedang

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan terhadap 14 siswa kelas IV SD Negeri 1 petandakan, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Penilaian dilakukan melalui 5 soal uraian terbuka yang mengukur empat indikator utama berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi.

Dari hasil tersebut diperoleh rata-rata skor kelancaran sebesar 1,93, keluwesan 1,50, orisinalitas 1,07, dan elaborasi 1,50 dengan skala maksimal 3. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu berpikir secara fleksibel dan orisinal, serta belum terbiasa mengembangkan ide secara rinci. Kemampuan berpikir kreatif siswa berada dalam kategori rendah sampai sedang.

Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif adalah belum meningkatnya penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang daya pikir dan imajinasi

siswa (Ramadani et.al 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Azizah et. al (2022) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa rendah ketika pembelajaran masih bergantung pada metode tradisional tanpa dukungan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, peningkatan kreativitas siswa sangat bergantung pada meningkatnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, visual, dan interaktif. Sejalan dengan hasil dari wawancara yang telah saya lakukan, dimana ketika proses pembelajaran siswa di kelas menyertakan video pembelajaran yaitu video pembelajaran dari youtube, siswa sangat antusias untuk belajar, dan banyak pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Pembelajaran dilakukan dengan tidak menyertakan media pembelajaran sebagian besar siswa hanya diam dan mampu menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang disampaikan secara langsung tanpa mampu mengembangkan ide secara mandiri. Guru sudah berupaya untuk melibatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS. Namun, media yang digunakan belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. guru juga sudah memanfaatkan media video pembelajaran dari platform youtube, namun penyampaian materi dari media tersebut cenderung terlalu kompleks, padat dan belum mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan membuat siswa mudah merasa bosan. Berdasarkan hal tersebut maka tampak bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan kearah yang inovatif, kreatif, menarik serta berbasis digital. Sekolah sudah memiliki fasilitas berupa LCD Proyektor, namun jarang di manfaatkan dalam pembelajaran.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa siswa kelas IV. Hasil wawancara tersebut memperoleh informasi bahwa IPAS merupakan pelajaran yang termasuk

sulit karena konsep IPAS sangat luas yang menyebabkan siswa mengalami kendala dalam memahaminya. Hal ini menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam menghubungkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dikelas dengan penerapannya untuk permasalahan yang ada diluar kelas. sesuai dengan teori Piaget, bahwa anak pada usia sekolah dasar belum mampu memahami hal – hal abtrak (septiani & Afiani, 2020).

Rendahnya kompetensi pembelajaran IPAS tentunya bisa menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal dan dapat dikatakan belum ideal, khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan. Materi perkembangbiakan tumbuhan sendiri merupakan materi pembelajaran yang mana didalamnya terdapat muatan-muatan konsep yang akan berguna bagi pembelajaran kedepannya. Siswa sendiri hanya di fasilitasi sumber belajar yang berupa buku saja yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa mengenai materi perkembangbiakan tumbuhan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka solusi yang diberikan adalah perlunya peningkatan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS yang menarik, inovatif dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan dari setiap siswa serta Kurikulum Merdeka. Salah satu alternatif solusi penyelesaian yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang relevan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman melalui pemanfaatan teknologi digital (puspawati & Hanif, 2019).

Dari sekian banyak jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang ada saat ini, salah satu media pembelajaran yang di pandang mampu membantu dalam menyampaikan informasi secara komunikatif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora*. Wulandari (2020) menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar atau animasi yang dapat bergerak dan dapat didengar dalam kegiatan pembelajaran. Media video pembelajaran bisa menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Video pembelajaran juga dapat digunakan oleh siswa secara individu tidak hanya di sekolah saja tetapi dimanapun mereka berada. Yaumi (2018) mengatakan penggunaan media video visual/ penggunaan video secara persentase dapat meningkatkan pemahaman materi siswa sebesar 50%. Hal tersebut tentu saja sangat bermanfaat sebagai alat atau perantara atau perantara penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Kurniawan et al., (2018) mengemukakan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan setelah menerapkan media video pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi sifat dan wujud benda mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media video pembelajaran.

Media video pembelajaran bagi materi perkembangbiakan tumbuhan dapat membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, mampu meningkatkan pemahaman materi pada siswa dan juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pencapaian tersebut tentu sudah berdampak bagi baik bagi perkembangan siswa dalam hal akademis kedepannya. Proses pembelajaran di harapkan tidak terlambat lagi yang disebabkan oleh media

pembelajaran yang mampu menerangkan materi kepada siswa secara efektif. Namun belum ditemukan adanya video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* yang berfokus terhadap materi perkembangbiakan pada tumbuhan.

Berdasarkan paparan diatas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Petandakan Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk di teliti, antara lain:

- (1) Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.
- (2) Kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- (3) Pelaksanaan proses pembelajaran saat ini masih lebih berfokus pada pemberian materi yang hanya bersumber dari buku siswa saja.
- (4) Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang membangkitkan minat belajar siswa
- (5) Kurangnya beragamnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran
- (6) Belum ditemukannya media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap materi perkembangbiakan tumbuhan.

1.3.Pembatasan Masalah

Banyaknya uraian permasalahan yang diidentifikasi oleh peneliti, permasalahan yang ditemui sangatlah beragam maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar masalahnya mencangkup masalah–masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Berdasarkan permasalahan di atas maka permasalahan yang akan dicari solusinya yaitu kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS, serta kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang cenderung berfokus pada pemberian materi yang bersumber dari buku pegangan siswa yang mana cakupan materi perkembangbiakan tumbuhan terbilang tidak begitu luas, mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS rendah. Permasalahan tersebut dapat dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah, penelitian ini menitikberatkan pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan. digunakannya media video pembelajaran sebagai sarana pembelajaran yang inovatif akan dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perkembangbiakan tumbuhan pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SD Negeri 1 Petandakan 2024/2025.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di paparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan?
- (2) Bagaimana Validitas media video pembelajaran berbasis *Wondersahre Fillmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan?
- (3) Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran berbasis *Wondersahre Fillmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan?
- (4) Bagaimanakah efektivitas pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mengenai materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan masalah pada penelitian ini maka tujuan penelitian ini adalah:

- (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran *Wondershare Filmmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan SD Negeri 1 Petandakan.
- (2) Untuk mendeskripsikan Validitas media video pembelajaran berbasis *Wondersahre Fillmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan.

- (3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media video pembelajaran berbasis *Wondersahre Fillmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan.
- (4) Untuk mendeskripsikan efektivitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmmora* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mengenai materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan.

1.6. Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terkait pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondersahre Filmmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan pembelajaran IPAS SD Negeri 1 Petandakan Tahun Ajar 2024/2025 sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi secara luas mengenai pengetahuan tentang perkembangan teknologi pembelajaran atau strategi dalam menciptakan media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan memberikan kemampuan berpikir kreatif kepada siswa terutama pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diberika kepada beberapa pihak terkait dengan pelaksanaan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

- (1) Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, serta memudahkan siswa memahami pelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmmora*.

(2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini, dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Wondershare Fillmora* di sekolah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi dalam pertimbangan untuk penyempurnaan pembelajaran IPAS khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah.

(4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan motivasi dan referensi agar bisa mengembangkan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmmora* dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa khususnya pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan merupakan media pembelajaran yang berupa video serta dikhususkan pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS). Media video pembelajaran ini mempunyai fungsi sebagai sarana untuk mempermudah guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima serta menangkap materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media video pembelajaran ini. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat dilihat kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat lebih baik dari sebelumnya. Berikut merupakan spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Fillmora*, yaitu:

- (1) Produk yang dibuat berupa media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPAS khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan.
- (2) Media video pembelajaran ini disajikan dengan gambar animasi dan ilustrasi serta penjabaran materi dalam bentuk teks agar lebih mudah dalam menyampaikan makna suatu materi.
- (3) Media video pembelajaran ditunjukan secara khusus pada siswa kelas IV sekolah dasar dan seluruh Masyarakat lainnya.
- (4) Proses dalam pembuatan media video pembelajaran ini diawali dengan merancang desain yang telah dibuat, kemudian dijadikan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Fillmora* dan dilanjutkan dengan dubbing melalui menggunakan AI.
- (5) Media video pembelajaran yang telah dikembangkan akan diunggah pada situs youtube sehingga dapat digunakan secara mandiri, dan juga dapat diaplikasikan bersama – sama dengan siswa saat pembelajaran berlangsung di kelas.

1.8.Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Fillmora* ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan, pelaksanaan proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi kurang optimal, dalam proses pembelajaran terdapat beberapa sikap siswa menjadi kurang aktif, dan siswa menjadi cenderung tidak fokus merasa tidak fokus akibat pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersikap monoton. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran, seperti media papan tulis, buku ajar, dan benda yang ada di sekitar sekolah. Alur pembelajaran yang disusun juga kurang menarik hal tersebut yang menjadi minat belajar siswa menjadi rendah atau menurun serta menyebabkan kemampuan kreatif siswa menjadi kurang maksimal. Selain itu, hal yang menjadi pengaruh bagi kemampuan kreatif siswa belajar siswa yang kurang maksimal adalah metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang efektif, Dimana guru masih menggunakan metode mengajar ceramah, tanya jawab sehingga membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Dikembangkannya media video pembelajaran berbasis *Wondershare Fillmora* ini, sangat diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dan tidak gampang bosan dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Tidak hanya itu, diharapkan pula media video pembelajaran yang dikembangkan ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik. Siswa juga dapat memahami materi pembelajaran yang di sampaikan melalui media video pembelajaran dengan menyimak materi tersebut secara berulang – ulang hingga

pemahaman siswa akan materi tersebut bisa meningkat. Selain itu pengembangan video pembelajaran berbasis *fillmora* ini juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mengaitkan pembelajaran yang ada di buku siswa maupun buku guru. Guru juga lebih mudah untuk mengembangkan keterampilan menyimak maupun mendengarkan dalam diri siswa dan mengevaluasi apa yang telah dipahami oleh siswa.

1.9.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Petandakan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Guru sudah mengenal contoh-contoh media pembelajaran digital yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- (2) Guru dan siswa kelas IV sudah mampu mengoperasikan laptop atau handphone
- (3) Sekolah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital yaitu laptop atau computer dan jaringan internet

Keterbatasan pengembangan video pembelajaran ini pada materi perkembangbiakan tumbuhan muatan IPAS untuk kelas IV SD Negeri 1 Petandakan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada muatan pembelajaran IPAS mengenai materi perkembangbiakan tumbuhan.

- (2) Media pembelajaran ini mempunyai keterbatasan pada penggunaannya yakni wajib mempunyai peralatan elektronik atau digital yang mampu memutar video.
- (3) Pengembangan media video pembelajaran ini mengacu pada model ADDIE yang merupakan salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

1.10. Definisi Istilah

Definisi istilah ini dibutuhkan agar tidak adanya kesalah pahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan antara lain yaitu.

- (1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah di lapangan serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (2) Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mampu untuk membawa serta menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi.
- (3) Video pembelajaran adalah sarana yang pembelajaran dalam bentuk media audio visual yang menyampaikan berbagai pesan/ informasi penting dari sebuah ilustrasi gambar untuk dapat tercapainya tujuan pembelajran.
- (4) Perkembangbiakan tumbuhan adalah salah satu materi yang terdapat pada Pelajaran IPAS siswa kelas IV.
- (5) Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* yang digunakan dalam melaksanakan penelitian pengembangan.