

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Agustinus, dkk., (2016), hasil belajar merupakan hasil perubahan perilaku peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dari yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti dengan materi yang diajarkan. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa telah sesuai atau belum dengan tujuan yang diharapkan, dapat diketahui melalui evaluasi. Sunal (dalam Susanto, 2013) menyatakan evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan terhadap sesuatu untuk mengetahui seberapa efektif suatu program dalam memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana cara mengajar guru dan cara belajar seorang peserta didik. Namun saat ini masih terdapat kendala dimana hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan oleh guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu banyak guru yang menggunakan pendekatan *teacher center* yang hanya berorientasi pada guru, lebih banyak menjelaskan daripada berinteraksi dengan siswa dan kurang memberikan

kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif (Fitriah, dkk.,2020). Siswa masih sulit untuk mengungkapkan ide atau gagasan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran tidak berjalan maksimal (Akmal, 2019).

Permasalahan yang juga ditemukan di SD Negeri 5 Patemon yaitu pada saat melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021 menunjukkan hasil bahwa, masih banyak guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah, serta proses pembelajaran monoton dan tidak menarik sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar yang mengakibatkan hasil belajar siswa banyak yang di bawah KKM terutama di mata pelajaran IPA. Mengenai hasil pencatatan dokumen yang disajikan ke dalam Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1  
 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 5 Patemon

NO. URUT	NAMA	PENILAIAN HASIL BELAJAR	
		IPA	KKM
1	Kadek Sastra Gunawan	75	70
2	Gede Ari Sudiantara	75	70
3	I Kadek Prabu Putra P.	65	70
4	Kadek Amigos	60	70
5	Kadek Andra	65	70
6	Kadek Anisa	78	70
7	Kadek Riko Noversano	68	70
8	Kadek Riska Yani	65	70
9	Kadek sinar Dana	80	70
10	Kadek Sugi Amerta Yasa	60	70
11	Kadek Wulan Dwi Cahyani	65	70
12	Ketut Budi Diksa	68	70
13	Ketut Juli adnyana	64	70
14	Ketut Panji Putra Pastika	68	70

15	Komang Gus Triprayoga	70	70
16	Komang Kasih ardani	70	70
17	Komang Siska Tri Rahayu	80	70
18	Luh Eka Juniantari	70	70
19	Luh Linda Apriliani	78	70
20	Luh Tu Yanti Putri	60	70
21	Made Putra Sanjaya	65	70
22	Ni Made Jesika Ramadhiana	70	70
23	Putu Bagus Satya Wibawa	75	70
24	Putu Raditya Dharma Putra	76	70
25	Putu Sukemi	60	70
26	Ni Putu Cantika Dewi	65	70
27	Ni Kadek Okta Suriatini	66	70
<b>Rata-Rata= 69</b>			
<b>Diatas KKM= 13 orang siswa</b>			
<b>Dibawah KKM= 14 orang siswa</b>			

(Sumber: Wali Kelas V SD Negeri 5 Patemon)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD di SD Negeri 5 Patemon masih kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang nilainya belum memenuhi KKM lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa nilainya memenuhi KKM. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih tergolong di bawah KKM.

Media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam bentuk media pembelajaran *Video scribe*. Belum ditemui media *video scribe* yang mengadopsi nuansa Budaya Bali. Kebudayaan Bali berupa seni lukis atau gambar dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk ikut melestarikan budaya yang dapat dipadukan dalam dunia pendidikan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Pitriani, dkk (2013) yaitu pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbasis kebudayaan Bali dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi melalui berbagai macam pemanfaatan media pembelajaran (Basar, 2021). Selain itu kurangnya tingkat kekreatifan guru dalam merancang sebuah media yang dapat dipadukan dengan nuansa kebudayaan Bali. Hal ini didukung dengan penelitian Riastini & dkk (2019) menunjukkan bahwa guru sekolah dasar yang berada di Bali memiliki ketidaksinambungan antara budaya dan proses mengajar serta masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Guru di sekolah dasar mempunyai peran utama yakni mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi permasalahan dalam hidupnya (Riastini, dkk.,2021).

Melalui dengan adanya media *video scribe* dengan dengan nuansa budaya Bali dapat memberikan kesan baru bagi guru dan siswa memiliki bekal dalam memecahkan masalah dengan belajar menggunakan media *video scribe* pada proses pembelajaran. Budaya Bali akan dapat menarik perhatian siswa, karena budaya Bali memiliki nilai-nilai dalam membantu membangun karakter siswa melalui tata cara hidup dari generasi ke generasi yang akan mendorong rasa ingin tahu sehingga terciptanya keharmonisan ( Arnyana, 2014). Harapan pengembangan media *video scribe* dengan nuansa budaya Bali ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar dan menjadikan lebih aktif dan teratur. Penggunaan media ini menarik perhatian siswa karena menggunakan nuansa budaya Bali di sekitar lingkungan. Adanya pengembangan media dengan menggunakan nuansa budaya Bali makan identitas Bali dapat ditemui pada media ini dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya Bali.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa SD cenderung rendah.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
3. Dalam proses pembelajaran siswa menggunakan pendekatan *teacher center* dan tidak adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa.
4. Siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam belajar.
5. Sistem belajar guru hanya memberikan materi langsung di buku paket tanpa bantuan media video atau gambar yang menarik minat belajar siswa.
6. Guru kurang mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
7. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan penggunaan media pembelajaran berbentuk video.
8. Belum ditemukan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang bernuansa budaya Bali.
9. Materi pembelajaran yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) hasil belajar siswa SD cenderung rendah, (2) belum ditemukannya media video pembelajaran berupa video scribe yang dipadukan dengan nuansa budaya Bali.



#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatas masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang dapat ditentukan adalah.

1. Bagaimana *prototype* media *video scribe* bernuansa budaya Bali untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD?
2. Bagaimana kebertrimaan (*acceptability*) media *video scribe* bernuansa budaya Bali untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD?
3. Apakah media *video scribe* bernuansa budaya Bali efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk menghasilkan *prototype* media *video scribe* bernuansa budaya Bali untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.
2. Untuk menganalisis kebertrimaan (*acceptability*) media *video scribe* bernuansa budaya Bali untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.
3. Untuk menganalisis efektivitas media *video scribe* bernuansa budaya Bali untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut.

- a. *Video scribe* bernuansa budaya Bali yang dikembangkan diharapkan mampu digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai landasan pengembangan media pembelajaran, serta diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagipeserta didik dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya agar lebih terarah dan sistematis terutama di bidang IPA.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran IPA dan menjadikan siswa lebih aktif serta meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru karena dapat memvariasikan kegiatan belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa serta dapat menjadi masukan berharga bagi guru dalam melakukan upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran *video scribe* dan dapat dijadikan masukan serta saran dalam penelitian yang sejenis, dan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, serta arahan bagi peneliti untuk mempersiapkan diri menjadi professional.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Media *video scribe* merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur nuansa budaya ke dalam sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Kelebihan media *video scribe* antara lain: (1) dalam proses penggunaan aplikasi *video scribe*, dapat melakukan dubbing dan memasukan suara sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan video pembelajaran. (2) pembuatan *video scribe* dapat dilakukan secara offline atau tidak perlu menggunakan koneksi internet. (3) *video scribe* dapat digunakan untuk menstimulus keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis IT

Media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali yang dikembangkan muatan pembelajaran IPA materi ekosistem bagi siswa kelas V pada semester 1. Adapun spesifikasi produk pada media ini adalah sebagai berikut:



1. Media *video scribe* menggunakan bernuansa budaya Bali di video animasinya sehingga tetap dapat melestarikan budaya Bali. Nuansa budaya Bali yang digunakan dalam *video scribe* yaitu didalamnya identik dengan adanya satua Bali, corak seni bali seperti gambar pura, bangunan khas Bali, wayang, penari Bali, wanita dan pria memakai baju khas Bali, orang yang sedang sembahyang dan gambar yang lekat dengan budaya masyarakat Bali, serta menggunakan perpaduan musik khas Bali di dalam media video tersebut seperti gamelan Bali, rindik, gong Bali dan jenis musik Bali yang lainnya.
2. Media yang dikembangkan adalah materi ekosistem semester 1 kelas V SD.
3. Media yang dikembangkan berisi animasi menarik, musik, *dubbing* dengan nuansa budaya Bali untuk menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Media *video scribe* yang dikembangkan menggunakan software aplikasi *sparkol video scribe*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung penggunaan media pembelajaran *video scribe* sangat diperlukan, sehingga peserta didik mudah untuk menerima dan memahami suatu materi pembelajaran yang ditampilkan dalam *video scribe* agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik (Suarini, 2016). Pengembangan media *video scribe* bernuansa budaya Bali ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar dan menjadikan lebih aktif dan teratur. Penggunaan media ini menarik perhatian siswa karena menggunakan

nuansa budaya Bali di sekitar lingkungan. Adanya pengembangan media dengan menggunakan nuansa budaya Bali makan identitas Bali dapat ditemui pada media ini dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya Bali.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali ini dikembangkan dengan beberapa asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SD Negeri 5 Petemon.
3. Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi ekosistem.
4. Membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru khususnya pada materi ekosistem.
5. Meningkatkan minat belajar dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
6. Siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran karena dalam media pembelajaran *video scribe* ini berisi animasi dan gambar-gambar yang menarik dengan bernuansa budaya Bali bagi peserta didik, sehingga materi dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, serta hasil belajar siswa meningkat.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 5 Patemon tahun pelajaran 2021/2022, sehingga media pembelajaran *video scribe* yang dikembangkan hanya digunakan oleh siswa kelas V di SD Negeri 5 Petemon.
2. Pengembangan media pembelajaran *video scribe* bernuansa budaya Bali ini terbatas pada materi ekosistem.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah yang dapat memudahkan pembaca, adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, alat, materi (buku, modul dll) dan adanya strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
2. *Video scribe* merupakan sebuah aplikasi atau *software* yang digunakan dalam membuat suatu video pembelajaran dengan beberapa animasi yang menarik bagi siswa.
3. Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan

kegiatan yang sistematis, terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementatiton* dan *evaluation* yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

4. Materi ekosistem merupakan salah satu materi pembelajaran kelas V di Sekolah Dasar semester 1. Pada materi ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai ekosistem.
5. *Video scribe* bernuansa budaya Bali didalamnya identik dengan adanya satua Bali, corak seni bali seperti gambar pura, bangunan khas Bali, wayang, penari Bali, wanita dan pria memakai baju khas Bali, orang yang sedang sembahyang, panen padi dan gambar yang lekat dengan budaya masyarakat Bali, serta menggunakan perpaduan musik khas Bali di dalam media video tersebut.

