

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting yang menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia, pendidikan berperan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin meningkat. Pendidikan merupakan proses untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, cerdas, terampil, kreatif dan juga bermartabat. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga formal dan non formal, lembaga formal salah satunya yaitu di Sekolah Dasar. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Sebagai suatu proses interaksi, maka pembelajaran harus ditata, dikelola, serta dilaksanakan secara logis, sistematis, terstruktur dan terukur agar dapat memperkirakan berbagai kemungkinan termasuk proses dan hasil yang akan dicapai Sumiharsono & Hasanah, (2017) dalam H. Djaali, (2007). Peningkatan kualitas pendidikan dicerminkan oleh hasil belajar siswa, sedangkan keberhasilan atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang bagus. Kurikulum saat ini menuntut perkembangan kualitas pendidikan yang lebih baik dan lebih maju.

Kurikulum 2013 juga menuntut agar dalam pembelajaran terjadi aktivitas aktif dan menyelidiki dan diharapkan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dapat

merancang pembelajaran agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kontekstual dan nyata (sinambela, 2017) Adanya pandemi covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. *World Health Organization (WHO)* memutuskan untuk *Physical distancing* namun di kecam menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial dan tentunya bidang pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar disekolah menjadi di rumah. Pembelajaran selama pandemi ini terdapat perubahan yang luar biasa, khususnya jenjang pendidikan di sekolah dasar (SD) melalui media daring siswa memanfaatkan teknologi *smartphone*, dengan menggunakan jaringan internet dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Zuhriyah, 2021 Menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satunya pelajaran IPA. Pelajaran IPA merupakan salah usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Terlibatnya siswa secara aktif pada proses belajar ditekankan melalui pembelajaran tematik dalam menemukan pengetahuan yang dipelajari secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi dengan metode wawancara pada tanggal 17 Oktober 2021, Pada saat wawancara dengan Guru kelas IV di SD Negri 2 Bantiran Kabupaten Tabanan, terdapat beberapa masalah yang muncul pada saat pembelajaran dari rumah (daring) yaitu. (1) Pada proses pembelajaran guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran video animasi seperti *Videoscribe*. (2) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*. (3) Siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru karena

media yang digunakan tidak bersifat konkret. (4) Guru belum memiliki media pembelajaran pendukung yang memuat materi yang dapat digunakan secara daring. Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*, bahwa pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe* sangat penting untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. *Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran bentuk video yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Menurut Wulandari, (2016) menambahkan pembuatan *Videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *videoscribe*. Keunggulan yang dimiliki pada media berbasis *videoscribe* di antaranya, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *videoscribe*. Sedangkan menurut (Musyadat, 2015) menyatakan bahwa “media pembelajaran berbasis *Videoscribe* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa dalam memahami materi, dan menarik perhatian siswa”. Pengguna hanya perlu *men-download software* dan *meng-instal* pada PC yang dimiliki. Munawwarah, (2019) menyatakan bahwa *Videoscribe Sparkol* adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat *design animasi berlatar putih* dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol*

(Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). *Videoscribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran video berbasis *Videoscribe* merupakan solusi yang tepat dalam menuntun siswa dalam pembelajaran agar lebih aktif dan kreatif selama disekolah maupun diluar sekolah. Selain itu media berbasis *Videoscribe* menjadi alternatif yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan sebuah materi yang akan dibelajarkan di sekolah.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran video seperti *Videoscribe*.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*.
3. Siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru karena media yang digunakan tidak bersifat konkret.
4. Guru belum memiliki media pembelajaran pendukung yang memuat materi yang dapat digunakan secara daring.

1.3. Pembatasan Masalah

Dengan keterbatasan masalah yang akan diangkat dalam penelitian semua masalah yang diidentifikasi di atas akan dipecahkan masalah kurangnya kreativitas

guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *VideoScribe* pada topik Bagian Tubuh Hewan Kelas IV SD.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada muatan pelajaran IPA pada topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada muatan IPA pada topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD ?
3. Bagaimana kepraktisan dan respon siswa pada media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada muatan IPA pada topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media berbasis *videoscribe* pada muatan pelajaran IPA SD Kelas IV pada Tema III Bagian Tubuh Hewan yang sudah teruji validitasnya.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada muatan IPA pada topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD.

3. Untuk mengetahui kepraktisan dan respon siswa dan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada muatan IPA pada topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil Penelitian di bagi menjadi dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis dari hasil pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada muatan pelajaran IPA topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan mampu menambah informasi dan wawasan bagi pembaca serta mampu digunakan untuk peneliti yang lainnya dalam melakukan penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada muatan pelajaran IPA Topik Bagian Tubuh Pada Hewan di Kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa

Media pembelajaran Berbasis *videoscribe* pada muatan pelajaran IPA topik Bagian Tubuh Hewan, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga siswa aktif, dalam pembelajaran.

- b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan guru mampu mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga

menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dengan membimbing siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar.

c) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi jika ingin melakukan penelitian yang serupa.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada observasi ini berupa media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada muatan pelajaran IPA pada topik Bagian Tubuh Hewan. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa mengenai materi yang dijelaskan. Berikut karakteristik produk yang dikembangkan, yaitu:

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media *videoscribe* pada muatan Topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD.
- 2) Pada slide-slide pendahuluan terdiri judul, identitas diri, logo, menampilkan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.
- 3) Pada slide penutup terdiri berupa simpulan materi yang dijelaskan.
- 4) Berisi materi pelajaran muatan IPA Topik Bagian Tubuh Hewan Kelas IV SD.
- 5) Pembuatan media pembelajaran *VideoScribe* dimulai dengan menyusun rancangan naskah pembuatan dilakukan di *microsoft office word*, lalu dilanjutkan dengan menggunakan *Software Videoscribe* untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Videoscribe* dan perekaman (*dubbing*) penjelasan materi. Selain itu, menggunakan bantuan kamera,

mikrofon yang digunakan pada saat proses *dubbing*, tripod, laptop, *greenscreen*.

- 6) Media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* dilengkapi dengan penjelasan materi yang disertai dengan teks dan gambar animasi yang didapatkan dari berbagai sumber dan dokumentasi pribadi yang ditata semenarik mungkin serta penjelasan materi berupa audio mengenai materi yang disampaikan.
- 7) Praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran daring maupun pembelajaran *offline*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada topik Bagian Tubuh Hewan sangat penting dikembangkan oleh karena itu sesuai dengan tahap perkembangan siswa Sekolah Dasar. Seperti yang diketahui bahwa siswa pada jenjang Sekolah Dasar masih tahap perkembangan operasional. pada masa perkembangan operasional siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir yang logis namun masih memerlukan bantuan benda konkret sehingga siswa mampu lebih memahami mengenai sesuatu. Dikarenakan masa pandemi covid-19 tidak memungkinkan guru membawakan benda konkret secara langsung. Maka dari itu sangat diperlukan media pembelajaran sebagai alat alternatif dalam kegiatan pembelajaran daring dengan muatan pembelajaran yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran daring pada muatan IPA Topik Bagian Tubuh Hewan Kelas IV SD. Selain itu berdasarkan analisis buku guru dan siswa didapatkan bahwa materi IPA topik Bagian Tubuh Hewan kurang lengkap

dan perlunya pengembangan. Oleh karena itu sebab perlu adanya pengembangan media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* muatan pelajaran IPA topik Bagian Tubuh Hewan Kelas IV SD.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan media Berbasis *Videoscribe* muatan IPA Topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD, yaitu sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran karena media Berbasis *Videoscribe* ini bersifat konkret dan dikemas dalam bentuk media *Video* yang di dalamnya mencakup materi pembelajaran pada muatan IPA topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD.
 - b. Media *Videoscribe* guru memiliki ketrampilan untuk menggunakan perkembangan TIK dan mengoperasikan video pembelajaran, namun guru belum pernah mengembangkan media Berbasis *Videoscribe* pada pembelajaran daring.
2. Keterbatasan pengembangan media Berbasis *Videoscribe* Muatan IPA topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD, yaitu sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan dibuat berdasarkan muatan IPA Topik Bagian Tubuh Hewan di Kelas IV SD karena yang dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa, sehingga penggunaannya hanya yang memiliki karakteristik yang sama.
 - b. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE (*Analyze, Design Development, Implemantation, evaluation*) pada pengembangan

ini hanya dilakukan sampai evaluasi pada saat wawancara atau observasi disekolah.

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman oleh pembaca maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Adapun produk yang dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran.

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang dikemas menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik serta merangsang pikiran dan minat belajar siswa agar lebih efektif dalam pembelajaran.

3) *VideoScribe*

Videoscribe merupakan *Software* digunakan untuk membuat animasi yang berlatar putih serta menggabungkan gambar, teks dan audio menjadi sebuah video yang menarik.

4) Materi muatan IPA pada Topik Bagian Tubuh Hewan merupakan salah satu materi yang ada pada buku siswa Kelas IV mengenai susunan yang ada pada suatu Bagian Tubuh Hewan serta fungsinya bagian tubuh hewan itu sendiri.

5) Model ADDIE

Model ADDIE merupakan suatu model penelitian yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

