

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman globalisasi yang diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pada bidang komunikasi dan juga informasi terjadi begitu cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi kesempatan/peluang untuk peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM), termasuk SDM di Negara Indonesia. Perkembangan yang akan terus terjadi tentu akan berpengaruh pada kehidupan mendatang. Oleh karena itu penguasaan terhadap teknologi sangatlah penting. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah dengan cara mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan (Nazgul et al., 2020).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Selain itu pendidikan juga berperan untuk membentuk kepribadian, untuk dapat hidup di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan salah satu aspek yang dapat mendukung peningkatan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan saat ini telah memberikan dampak yang baik terhadap mutu SDM di Indonesia. Akan tetapi, perbandingan antara SDM Indonesia dengan negara lain masih sangat jauh. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya perhatian dari pemerintah terhadap kualitas pendidikan (Riyanto et al., 2019). Dapat dilihat dari

berbagai pengetahuan yang semakin sukar, misalnya rendahnya mutu siswa dan guru yang masih kurang berkopeten, serta mahalnya biaya untuk menempuh pendidikan.

Pendidikan abad ke-21 dilaksanakan dengan menerapkan berbagai perangkat teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu menyebabkan guru harus memiliki pengetahuan tentang bagaimana menggunakan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran. Pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran disebut dengan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Dengan adanya TPACK, maka guru dapat meningkatkan penguasaan terhadap perangkat teknologi, sehingga mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Rahmadia, 2014).

Pendidikan abad 21 tidak hanya mengenai pentingnya penguasaan teknologi, namun juga mengenai keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan abad 21 yang dimaksudkan adalah setiap orang harus menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan di masyarakat pada abad 21 ini. Adapun keterampilan 4C yang dimaksud yaitu: *communication, collaboration, critical thinking and problem solving*, dan *creativity and inovation*. Pengembangan keterampilan 4C ini dapat dilakukan pada program intrakurikuler maupun ekstrakurikuler (Arnyana, 1900).

Permasalahan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah rendahnya kualitas pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap proses pendidikan selanjutnya. Sebagai pengajar dan pendidik guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat

meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Apabila proses pembelajaran kurang menarik, maka dapat menyebabkan rendahnya kemauan siswa dalam belajar. Hal ini sering ditunjukkan dengan sikap siswa yang sering melamun, merasa jenuh dan peserta didik cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan lebih memilih untuk mengobrol dengan teman-temannya (Riyanto et al., 2019).

Pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Selain pendidik dan peserta didik, media pembelajaran sangat diperlukan sebagai penunjang proses pembelajaran dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*) di Amerika, media adalah semua hal atau alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. hal ini dikarenakan media dapat membantu siswa memahami materi dan membantu menciptakan pembelajaran yang bervariasi (Riyanto et al., 2019).

Media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) akan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi peserta didik (Andrew dkk, 2020). Namun saat ini, media pembelajaran yang digunakan masih kurang maksimal. Ini disebabkan oleh adanya keterbatasan guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang dilaksanakan masih bersumber dari buku yang cakupan materi pembelajarannya masih sedikit dan tampilannya yang kurang menarik. Hal lainnya adalah proses belajar yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, menyebabkan siswa cenderung pasif. Hal ini menyebabkan siswa sering merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga berdampak pada pemahaman materi oleh siswa, dan tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apalagi adanya pandemi virus corona menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara daring, menyebabkan guru ataupun siswa mengalami kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran. Terutama bagi pendidik, dituntut untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan juga kreatif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Pandemi Covid-19 memberikan dampak pada banyak pihak, salah satunya pada dunia pendidikan. Hal ini menyebabkan pemerintah pusat memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Kebijakan ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan Covid-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim menerbitkan sebuah kebijakan yaitu sekolah dan juga pihak sekolah mengubah strategi pembelajaran yang awalnya adalah tatap muka menjadi pembelajaran daring (Anugrahana, 2020). Perubahan strategi ini tentu menjadi tantangan bagi pendidik dan juga peserta didik, untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Sehingga dapat mencapai keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Namun, sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan perubahan strategi pembelajaran yang terjadi dengan cepat, menyebabkan beberapa guru belum mampu melaksanakan pembelajaran *online* dengan baik. Guru hanya memberikan tugas yang ada pada buku siswa, kemudian jawaban dikumpulkan berupa foto. Hal ini menyebabkan tidak terdapat interaksi antara guru dan siswa, menyebabkan siswa cenderung pasif, dan bahkan tidak mengumpulkan tugas. Kurangnya media pembelajaran daring, seperti video pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab kesulitan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas misalnya media visual seperti gambar ataupun foto. Media pembelajaran audio visual yang digunakan bersumber dari hasil download dari youtube. Oleh karena itu, perlu adanya kreativitas guru untuk menciptakan media pembelajaran daring yang menyenangkan, sehingga dapat mencapai keberhasilan pembelajaran.

Hasil dari observasi dan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 3 Tigawasa dan SD Negeri 2 Tigawasa, tanggal 23 s/d 24 November tahun pelajaran 2021/2022 bahwa, media pembelajaran belum digunakan secara optimal. Guru melakukan pembelajaran dengan cara menyampaikan materi yang ada pada buku. Materi yang ada pada buku siswa khususnya materi pecahan pada siswa kelas V belum maksimal. Hal tersebut menyebabkan sulitnya siswa dalam memahami materi tersebut. Materi yang ada pada buku guru dan buku siswa yang monoton menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang menarik. Pada buku guru dan buku siswa, materi yang tersedia hanya berupa contoh soal dalam bentuk teks. Jika hal tersebut terus menerus terjadi, maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi dan perubahan dalam sistem pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Dari permasalahan tersebut, hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dimana siswa SD yang masih cenderung ingin bermain.

Media yang dapat dikembangkan adalah media audio visual berbasis *Video Scribe*. Media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, dan slide suara (Hastuti & Budianti, 2014). Dengan adanya media audio visual peserta didik dapat melihat secara langsung materi yang dijelaskan dan juga dapat mendengar secara langsung penjelasan materi yang ditampilkan. Penulis memilih media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* karena media ini dianggap mampu dikembangkan pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan.

Video Scribe merupakan *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat *design* animasi berlatar belakang putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol* yang merupakan salah satu perusahaan yang ada di Inggris (Munawwarah, 2019). Menurut Kathleen M Sullivan (2014) media pembelajaran *video scribe* adalah media yang unik, menarik

dan membuat anak dapat berpikir kritis. Sedangkan minarni (2016) berpendapat bahwa media *video scribe* adalah media yang mudah dan dapat dikembangkan sendiri oleh guru, sehingga guru dapat menyusun secara langsung ide-ide menarik yang sesuai dalam pembelajaran karena dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *video scribe* cukup mudah (Fransisca, 2018).

Video Scribe digunakan karena mempunyai keunggulan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar, yakni dapat meningkatkan semangat dan keinginan belajar peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan karena materi yang disajikan menarik. Berdasarkan uraian tersebut untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis *video scribe* maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Video Scribe* Pada Materi Penjumlahan Pecahan Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat disajikan identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan dan kurang menariknya materi pada buku siswa.
- 2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 3) Dalam proses pembelajaran, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *video scribe*.
- 4) Kurangnya penguasaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penting dilakukan untuk membatasi pembahasan permasalahan agar tidak meluas. Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini berfokus pada pengembangan *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana validitas media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD yang sudah teruji validitasnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Video Scribe* Pada Materi Penjumlahan Pecahan Kelas V SD ini memberikan manfaat yakni secara teoretis dan secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber bacaan untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru saat membuat media audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD. Selain itu bisa ikut berperan sebagai dukungan dalam peningkatan pendidikan melalui adanya media pembelajaran audio visual yang kreatif serta dapat dimanfaatkan sebagai pedoman dalam mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

2) Manfaat praktis

(1) Bagi siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan bantuan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan menambah wawasan terhadap materi penjumlahan pecahan, menggunakan teknologi yang semakin canggih dengan baik, menjadi alat bantu bagi siswa untuk meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

(2) Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman guru terhadap alternatif media audio visual berbasis *video scribe* dan dapat menjadi pedoman agar guru lebih mudah memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

(3) Bagi sekolah

Penelitian pengembangan ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran audio visual pada materi penjumlahan pecahan ataupun mata pelajaran lain agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang dibuat dan ditampilkan.

(4) Bagi peneliti lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau sumber penelitian lain untuk mengetahui pengembangan media audio visual berbasis *video scribe* sehingga dapat dikembangkan lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe*. Produk ini berisi tentang materi penjumlahan pecahan. Penulis berharap media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* dapat memberi bantuan kepada guru pada saat memberikan penjelasan materi, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe*. Produk ini video, apabila diputar akan menampilkan gambar ataupun animasi tulisan dan menghasilkan suara penjelasan materi.
- 2) Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan memiliki karakter yang bergerak.
- 3) Materi yang disajikan pada media audio visual ini yaitu muatan matematika pada materi penjumlahan pecahan siswa kelas V SD.
- 4) Pada akhir video terdapat motivasi dan penguatan yang ditujukan kepada siswa, serta latihan soal.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran di sekolah masih berpola pembelajaran yang transmitif, dengan jalan guru mentransfer konsep-konsep secara langsung peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan oleh guru atau yang terdapat pada buku pelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 November 2021 s/d 24 November 2021, bersama wali kelas V SD Negeri 3 Tigawasa dan SD Negeri 2 Tigawasa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Hasil yang diperoleh yaitu penting untuk melakukan

pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe*. Pentingnya pengembangan media pembelajaran ini dikarenakan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Selain itu, media ini juga dapat memberi peningkatan terhadap siswa dalam memahami materi dan menambah pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan dikembangkan dengan asumsi sebagai berikut:

- 1) Guru belum pernah menerapkan dan mengembangkan *video scribe* dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa kelas V SD sudah mampu mengamati video dan memahami video yang ditayangkan dalam proses pembelajaran.
- 3) Mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan dan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.
- 4) Siswa akan menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena guru menggunakan alat bantu mengajar berupa media audio visual.

Keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini terbatas hanya pada muatan matematika dengan materi penjumlahan pecahan kelas V.

- 2) Video pembelajaran yang dikembangkan mempunyai keterbatasan dalam penggunaannya yakni memerlukan perangkat elektronik yang mendukung pemutaran video.
- 3) Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan dikarenakan terkendala waktu dan situasi dalam pelaksanaannya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul penelitian ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menciptakan produk berupa media, bahan dan alat untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran dan bukan sebagai penguji.
- 2) Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan sebagai perantara dalam memberikan informasi kepada siswa.
- 3) *Video scribe* merupakan *software* yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan di inggris).
- 4) *Video animasi* adalah gambar yang bergerak atau film animasi bergerak yang disertai suara yang dapat ditampilkan sesuai materi-materi pembelajaran yang akan diangkat atau akan diberikan oleh guru.