

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mendasar yang penting bagi pembentukan karakter. Pendidikan juga penting bagi masyarakat untuk memajukan bangsa, oleh karena itu wajiblah diperoleh pendidikan sejak dini. Ilmu yang diperoleh dari pendidikan dapat menunjukkan keterampilan dari bidang-bidang yang dipelajari sehingga ketrampilan yang telah diperoleh harus selalu diperdalam. Pemberian pendidikan yang tepat akan menghasilkan pribadi yang memiliki potensi luar biasa.

Pendidikan yang tepat dapat ditunjukkan dari beberapa faktor. Proses pembelajaran merupakan salah satu dari faktor pendidikan yang tepat, sehingga dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang rasa tertarik peserta didik dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman di ikuti juga dengan perubahan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dampak perubahan tersebut dapat dirasakan bukan hanya sekala lokal tetapi juga secara global.

Denga adanya perubahan Zaman, cara pandang dan cara belajar peserta didik menjadi berbeda dari sebelumnya. Jika dulu masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media seadanya seperti alat peraga papan tulis maka pada saat sekarang peserta didik akan merasa bosan, karena sudah terbiasa menggunakan *gadget* yang menawarkan konten konten yang menarik.

Perubahan zaman yang semakin maju akan memunculkan gagasan- gagasan baru di dalam dunia pendidikan. Selain itu perkembangan teknologi juga berpengaruh pada masyarakat terutama di kalangan pelajar. Alat yang digunakan dalam perkembangan teknologi sangatlah sederhana dan mudah dibawa kemana-mana, misalnya smartphone yang digunakan untuk mengakses suatu data dan membuka media sosial untuk mengetahui berita atau informasi yang hangat atau update.

Semakin majunya teknologi maka pola berpikir pada peserta didik juga akan menambah rasa ingin tahu akan hal-hal yang belum dimengerti sebelumnya, maka kita sebagai guru atau pendidik hendaknya lebih kreatif, inisiatif, dan inovatif dalam mendidik peserta didik. Perkembangan dalam pendidikan juga tidak lepas dari kurikulum dalam pendidikan yang juga mengalami perubahan agar sesuai dengan perkembangan jaman dan perkembangan peserta didik. Tahun dimulainya perubahan kurikulum yaitu dimulai dari tahun 1968 kurikulum sekolah dasar hingga sampai kurikulum 2013, perubahan-perubahan tersebut diharapkan agar di dalam pembelajaran dapat mencetak karakter dan kreatifitas peserta didik dengan baik dan cerdas.

Pemilihan bahan ajar sangatlah penting untuk mempermudah berkomunikasi kepada peserta didik, dan lebih baiknya dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, agar komunikasi berjalan dengan baik maka kita harus memilih media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, Nana (2001:3) mengemukakan bahwa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan cara berpikir peserta didik, penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut

sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pengolahan yaitu media Grafis, media Tiga dimensi, media Proyeksi dan lingkungan sebagai media grafis. Menurut (Suriani & Leo, 12 C.E.) Pengertian umum media adalah segala sesuatu yang dapat mengalirkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Jika proses belajar mengajar guru atau tenaga pengajar mampu menyajikan materi dengan desain yang bagus maka siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut.

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Alat bantu media yang digunakan yaitu Media pembelajaran menggunakan aplikasi VideoScribe. Melalui media tersebut diharapkan dapat memfasilitasi belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, tidak terkecuali mata pelajaran Tematik.

Efendi (dalam Hermin et al., 2016) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Trianto (dalam tri wahyuni et al., 2016) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Diharapkan dengan mempelajari Tematik siswa dapat memahami materi dengan baik dan mengembangkan ide ide, potensi yang berkualitas, namun saat ini fenomena yang dirasakan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata

pembelajaran tematik di kelas adalah terlalu seringnya pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan.

Hampir di sebagian besar sekolah Proses pembelajaran yang terjadi selama ini cenderung pada pembelajaran berpusat pada guru. Di masa Pandemi dan di era new normal saat sekarang ini Guru menyampaikan materi pelajaran siswa hanya dengan memberi tugas melalui Whatsaap tanpa ada diskusi. Sehingga pemahaman siswa dalam mengikuti pelajaran akan menurun.

Hal ini juga berpengaruh pada proses pembelajaran Tematik di SD 1 Banjar Bali masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu suatu model pembelajaran yang di dominasi oleh guru. Hal ini diduga merupakan salah satu penyebab terhambatnya kreatifitas dan kemandirian siswa, sehingga menurunkan hasil belajar Tematik siswa. Selain itu faktor faktor lainnya yaitu siswa pada saat guru menjelaskan suatu materi dan siswa susah menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di SD 1 Banjar Bali, sebenarnya sudah layak dibuatkan media pembelajaran karena sudah tersedia sarana dan prasarana yang mendukung digunakannya sebuah media dalam pembelajaran, yaitu sudah tersedianya komputer dan LCD. Namun belum adanya media pembelajaran yang dibuat langsung di SD N 1 Banjar Bali.

Dengan adanya kemajuan dan perkembangan teknologi di bidang komputer, media pembelajaran dapat dikemas untuk kegiatan belajar mengajar yang menarik, sehingga siswa tidak menerima materi yang disajikan secara abstrak dari konsep

yang disajikan. Tujuan pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran Tematik ini adalah sebagai pelengkap pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik pun akan lebih memahami dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka Peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas III SDN 1 Banjar Bali Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparan, maka diidentifikasi masalah diantaranya.

1. Kurangnya minat siswa pada pembelajaran Tematik.
2. Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran Tematik sehingga siswa merasa jenuh.
3. Sulitnya siswa memahami materi Pembelajaran Tematik dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik.
4. Belum digunakannya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam hal ini, batasan-batasan masalah dalam penelitian ini hanya menfokuskan pada pengembangan media video pembelajaran, untuk pembelajaran Tematik saja, sehingga nantinya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pada pengembangan ini *software* yang digunakan adalah Video Scribe sebagai

pembuatan produk pengembangan media pembelajaran, yang nantinya peneliti difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Video Scribe pada mata pelajaran Tematik Kelas III SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Proses dalam pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran Tematik pada kelas III di SDN 1 Banjar Bali
2. Bagaimanakah hasil uji validasi produk dari media pembelajaran dalam mata pelajaran Tematik pada kelas III di SDN 1 Banjar Bali menurut hasil para ahli, uji perorangan uji kelompok kecil ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses dalam pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran Tematik pada siswa kelas III di SD I Banjar Bali.
2. Untuk mengetahui hasil uji validasi produk dari media pembelajaran dalam mata pelajaran Tematik pada siswa kelas III di SD I Banjar Bali menurut uji perorangan dan uji kelompok?

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini secara garis besarnya terbagi menjadi 2 bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritik

Secara teoritis hasil dari penelitian akan menambah kekayaan ilmu pengetahuan dibidang Pendidikan terkhusus dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Video scribe

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dan evaluasi pada sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran Tematik dan juga dapat digunakan menjadi salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memotivasi siswa untuk belajar karena adanya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran akan semakin menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar atau acuan dalam melakukan penelitian pengembangan yang lebih luas lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan menggunakan aplikasi Video Scribe yang dikembangkan menjadi media pembelajaran Tematik dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang berisi tentang video materi-materi pembelajaran dengan disertai animasi-animasi pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
2. Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan perangkat lunak (Software) Video Scribe.
3. Media yang dihasilkan memadukan teks, gambar audio dan animasi yang menarik, sehingga bisa menarik minat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum produk dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mengetahui produk yang diharapkan dilapangan. Analisis yang dilakukan menggunakan metode wawancara dengan salah satu guru kelas III yang ada di SD Negeri 1 Banjar Bali.

Berdasarkan hasil analisis dilpangan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa untuk lebih aktif dikelas sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Sedangkan untuk guru produk ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran Tematik. Dengan adanya produk ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif dan sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa. Sehingga bagi siswa yang

memiliki kemampuan yang berbeda-beda dapat menggunakan media tersebut berulang-ulang hingga siswa benar-benar memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian besar guru memiliki laptop pribadi.
- b. Media video pembelajaran menggunakan video scribe dikembangkan untuk memfasilitasi siswa, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Konten media video pembelajaran dikembangkan berdasarkan model ADDIE.

2. Keterbatasan Pengembangan

Konten video scribe ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD kelas III, sehingga konten video yang dikembangkan diperuntukkan untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali dan siswa lain yang mempunyai karakteristik yang sama.

1.10 Definisi Istilah

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

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemasan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.
2. Media Pembelajaran : adalah alat atau perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima (siswa).
3. *Video Scribe* : *Vedeo Scribe* adalah software yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Saoftware ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan. Software ini telah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.
4. Model pengembangan *ADDIE* merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze (Analisis)*, 2) *Design (Desain)*, 3) *Develop (Pengembangan)*, 4) *Implement, (Implementasi)*, 5) *Evaluate (Evaluasi)*.