

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era globalisasi yang diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya pada bidang komunikasi dan juga informasi terjadi begitu cepat. Oleh karena itu maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), termasuk sumber daya manusia (SDM) di Indonesia (Dwijayani, 2019). ‘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).

Hal ini dikarenakan pendidikan tidak hanya berperan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta membentuk kepribadian peserta didik untuk dapat hidup di masa sekarang saja, namun juga untuk hidup di masa yang akan datang. Upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) perlu didukung oleh berbagai aspek salah satunya aspek pendidikan.

Pembangunan pendidikan yang dilakukan di Indonesia telah memberikan dampak yang baik terhadap kualitas sumber daya manusia. Namun apabila dibandingkan dengan negara-negara lain, Indonesia masih tertinggal jauh. Hal ini dikarenakan pendidikan di Indonesia belum berfungsi dengan baik. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya perhatian dari pemerintah terhadap kualitas pendidikan (Riyanto et al., 2019).

Menurut Di & Batik (2018) menyatakan upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan dipandang sebagai suatu proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan. Upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut tentunya menjadi tanggung jawab bersama, terlebih lagi untuk tenaga kependidikan. Guru sebagai salah satu tenaga kependidikan memiliki peran yang cukup penting dalam meningkatkan mutu pendidikan karena pada dasarnya guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan dengan siswa secara langsung. Oleh sebab itu peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas (Pembelajaran, n.d.)

Proses pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan 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 segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu memberikan proses pembelajaran yang variatif sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Riyanto et al., 2019). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019).

Manfaat dari media pembelajaran, *pertama*, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, *kedua*, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Dwijayani, 2019). Namun saat ini masih banyak guru mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada saat pembelajaran daring. Salah satunya yaitu, kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Hal ini disebabkan karena minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai IT (*Information Technology*), serta guru-guru yang sudah lanjut usia (Winda & Dafit, 2021). Hal ini akan berdampak pada kurangnya pemahaman materi yang dijelaskan, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Apalagi di masa pandemi 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.

Menurut Anugrahana (2020) "Pandemi Covid-19 memberikan dampak pada banyak pihak, salah satunya pada dunia pendidikan. Hal ini menyebabkan pemerintah pusat memberikan kebijakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dirumah secara *online* seluruh lembaga pendidikan. Kebijakan ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan Covid-19." Kebijakan yang diambil oleh seluruh Negara terutama di Indonesia dengan melakukan kegiatan pembelajaran dirumah secara *online* seluruh aktivitas pendidikan, menyebabkan pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pembelajaran bagi peserta didik yang tidak bisa melaksanakan pembelajaran langsung di sekolah. Oleh karena itu, 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 non-tatap muka atau ada yang menyebut pembelajaran *online* (Daring) dan juga pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Anugrahana, 2020). Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) atau pendidikan *online* telah menjadi alat pengajaran dan pembelajaran tervalidasi canggih di abad ke-21 ini untuk mendukung kegiatan pedagogis yang berpotensi membangun guru dan siswa yang kompeten (Okagbue et al., 2023).

Perubahan strategi ini tentunya sangat menjadi tantangan bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Namun pada saat saya melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar sebagian guru masih

mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran *online* (Daring), sehingga menyebabkan beberapa guru belum mampu melaksanakan pembelajaran *online* dengan baik: “1) Guru hanya memberikan tugas yang ada pada buku siswa, kemudian hasil jawaban siswa dikumpul berupa foto dan dikirim melalui *WhatsApp* group kelas, 2) guru tidak menggunakan media yang bersifat konkret dan kurang inovatif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif karena tidak ada interaksi langsung antara guru dengan siswa, dan bahkan siswa tidak mengumpulkan tugas. Kurangnya media pembelajaran daring, seperti video pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab kesulitan guru dalam melaksanakan pembelajaran *online* (Daring). Oleh karena itu, perlu adanya kreativitas guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.”

Hasil dari observasi dan wawancara kepada guru kelas V di SD Negeri 1 Pulukan, tanggal 26 Januari tahun pelajaran 2021/2022 bahwa, “Media pembelajaran belum digunakan secara optimal. Guru melakukan pembelajaran dengan cara menyampaikan materi yang ada pada buku khususnya materi organ gerak hewan. 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. Namun dengan adanya program *Jah Melajah* yang di sediakan oleh pemerintah Kabupaten Jembrana guru lebih mudah mengakses video pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, akan tetapi tidak semua video pembelajaran tersedia dalam program tersebut termasuk materi organ gerak hewan”.

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 berbasis *video scribe* yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.”

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Vinet & Zhedanov, 2011). Video sebagai media audio visual yang mempunyai unsur gerak yang akan mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik dapat melihat secara langsung materi yang dijelaskan dan juga dapat mendengar secara langsung penjelasan materi yang ditampilkan.

Video scribe adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol yang merupakan salah satu perusahaan yang ada di Inggris (Zahra & Yenny, 2017). Menurut Tarbiyah (2009) *video scribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar – gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif. Sedangkan Pamungkas et al. (2018) berpendapat bahwa pembuatan *video scribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih

memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *video scribe*.

Video Scribe dipilih karena memiliki kelebihan yaitu “dapat menggabungkan gambar, suara dan desain yang menarik. Dalam aplikasi *video scribe* terdapat banyak variasi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu fitur yang tersedia dalam aplikasi *video scribe* sangat banyak seperti dapat menambahkan gambar, desain animasi maupun video dengan cara meng-*import* kedalam aplikasi tersebut (Adabiyah dkk, 2018). Dalam menggunakan aplikasi *video scribe* guru dapat membuat video pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa.”

Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* sangat cocok diterapkan pada saat pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas di SD Negeri 1 Pulukan, guru sangat memerlukan media dalam bentuk video pembelajaran untuk dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Dalam mengembangkan video pembelajaran tersebut dapat menampilkan suatu video pembelajaran yang berisi animasi dan gambar-gambar yang menarik bagi peserta didik, sehingga materi yang terdapat dalam video pembelajaran tersebut dapat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Pemilihan media video pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPA materi Organ Gerak Hewan.” Maka dari itu penting untuk mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Penyampaian materi ke siswa hanya dengan menggunakan foto materi yang dikirimkan melalui grup *WhatsApp* kelas.
2. Penggunaan media pembelajaran belum optimal digunakan dalam melakukan proses pembelajaran.
3. Penguasaan teknologi yang begitu kurang dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Media pembelajaran *video scribe* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada topik organ gerak hewan kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana *prototype* video pembelajaran berbasis *video scribe* pada subtema organ gerak hewan siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis *video scribe* pada

subtema Organ Gerak Hewan bagi kelas V di SD Negeri 1 Pulukan tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan *prototype* video pembelajaran berbasis *video scribe* pada subtema organ gerak hewan siswa kelas V SD.
2. untuk mengembangkan serta mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis *video scribe* pada subtema Organ Gerak Hewan bagi kelas V di SD Negeri 1 Pulukan tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini dapat dipilah menjadi dua jenis manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoretis maupun praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai landasan tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe*. Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi peserta didik serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.”

2. Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditinjau dari berbagai pihak adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini “dapat memberikan bantuan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan menambah wawasan terhadap materi organ gerak hewan, menggunakan *teknologi* yang semakin canggih dengan baik dan menjadi alat bantu bagi siswa dalam memahami materi pelajaran.”

b. 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.”

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini “dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran khususnya video berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang ditampilkan.”

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran IPA khususnya media pembelajaran berbasis *video scribe*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berupa video menggunakan aplikasi *video scribe*. Berikut spesifikasi produk pada media ini yaitu:

1. "Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Video Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) subtema Organ Gerak Hewan kelas V Sekolah Dasar.
2. Dalam bahan ajar video tersebut terdapat animasi-animasi bergerak yang dapat menarik perhatian siswa dalam memperhatikan video pembelajaran yang ditayangkan.
3. Media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *software* aplikasi *sparkol video scribe*."

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 26 Januari 2022, bersama wali kelas V SD Negeri 1 Pulukan, Kecamatan Pekutatan, Kabupaten Jembrana. Hasil yang diperoleh yaitu bahwa siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran daring cenderung hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar, selain itu contoh-contoh dalam buku siswa tersebut masih sangat kurang. Oleh karena itu, penting untuk melakukan pengembangan media video pembelajaran berbasis *video scribe* ini dikarenakan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran dan dapat 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

Pengembangan media pembelajaran IPA kelas V SD menggunakan aplikasi *video scribe* ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

1. “Guru belum pernah menggunakan dan mengembangkan video pembelajaran berbasis *video scribe* dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kelas V SD sudah mampu menyimak video dan mampu memahami video yang ditayangkan dalam proses pembelajaran.
3. Memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan dan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.
4. Dengan tampilan yang menarik pada video pembelajaran disertai animasi bergerak akan menarik perhatian siswa untuk belajar.”

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan video pembelajaran IPA kelas V SD menggunakan aplikasi *video scribe* ini adalah sebagai berikut.

1. “Pengembangan materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini terbatas hanya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan subtema Organ Gerak Hewan kelas V SD.
2. Media pembelajaran ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya yakni harus memiliki alat elektronik yang mendukung pemutaran video.
3. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan dikarenakan terkendala waktu dan situasi dalam pelaksanaannya.”

1.10 Definisi Istilah

Adapun batasan-batasan yang diberikan pada istilah yang digunakan pada penelitian ini agar menghindari terjadinya kesalah pahaman, yakni:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, materi dan alat untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
2. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual sebagai alat perantara dalam menyampaikan informasi kepada siswa.
3. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari tentang alam yang dimana diperoleh oleh ilmuan dengan eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.
4. *Video scribe* merupakan sebuah aplikasi atau software yang digunakan dalam membuat suatu video pembelajaran dengan beberapa animasi yang menarik bagi siswa.

