

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah hal yang esensial serta harus orang miliki. Dengan pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang dapat digunakan di masa depan. Berdasarkan UU No. 1 Republik Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, pendidikan ialah upaya rencana serta sadar dalam mewujudkan situasi pembelajaran serta proses belajar yang memungkinkan siswa melakukan pengembangan diri secara positif dengan pengendalian diri. kekuatan spiritual keagamaan, sosial, kebangsaan dan kemasyarakatan. Menurut Crow & Crow (Suriansyah, 2011) Pendidikan adalah pengalaman yang membekali peserta didik dengan pemahaman, wawasan dan penyesuaian diri agar mereka dapat tumbuh dan berkembang.

Guru ialah pihak yang mengajarkan ilmu untuk peserta didik maupun profesional, yang menjadikan peserta didik melakukan perencanaan, menganalisa serta meringkas permasalahan yang ada (Djamarah: 2015). Guru berperan penting dalam mengarahkan dan melaksanakan proses pembelajaran (Ahmadi, 1977). Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Guru harus bisa mengaplikasikan pendekatan, pemodelan, serta media yang relevan pada kegiatan belajar agar sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yakni membangun insan yang inovatif, kreatif dan kritis. Akan tetapi permasalahan

dewasa ini mayoritas guru yang gagal mengimplementasikan teknologi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran guna memudahkan pembelajaran peserta didik (Pagesti et al., 2017).

Menurut Fitriana (2018) media ialah sebuah peralatan ataupun sarana pendukung yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menyajikan informasi supaya bisa diterima dengan baik. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Nizwardi Jalinus, 2016) fungsi dari media pembelajaran yakni bisa menimbulkan dorongan belajar peserta didik, memperkaya pemaknaan sebuah pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga tidak sulit dimengerti oleh peserta didik, pendekatan pengajaran menjadi lebih variatif, dan peserta didik lebih sering terlibat langsung secara aktif dalam aktivitas pembelajaran, tidak hanya menyimak namun turut mengamati, mendemonstrasikan, melaksanakan secara langsung serta memerankannya. Berlandaskan pada penjelasan tersebut, media pembelajaran sangatlah berguna pada aktivitas belajar dimana mampu mempermudah pendidik untuk memberikan penyampaian materi serta menjadikan siswa lebih tertarik serta antusias untuk ikut serta dalam aktivitas belajar.

Berlandaskan pada penjelasan mengenai media pembelajaran dari sudut pandang ahli, bisa diketahui media pembelajaran sangat berperan penting pada aktivitas belajar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Namun kebanyakan guru masih kurang memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan pengajaran guru masih mempergunakan pendekatan secara konvensional contohnya ceramah yang menyebabkan rasa bosan dari diri siswa ketika mengikuti kegiatan belajar (Hermanto dkk, 2021).

Berlandaskan pada observasi serta wawancara di SD Negeri 5 Batungsel yang dilakukan pada hari senin, 5 September 2022 sampai dengan Selasa 13 September 2022 Diperoleh temuan bahwasanya hasil belajar siswa Terutama kelas III pada aktivitas belajar IPA masih kurang serta ada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang disepakati. Nilai KKM yang disepakati khususnya pada pembelajaran IPA ialah 75, sekitar 5 siswa dari 13 jumlah total siswa kelas III yang mendapatkan nilai kurang dari KKM.

Berlandaskan pada hasil observasi, kurangnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor seperti guru masih mempergunakan pendekatan ceramah ketika proses pembelajaran, tidak ada media pembelajaran yang selaras serta variatif, minimnya interaksi secara aktif antara guru bersama peserta didik, terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Hal ini mengakibatkan guru kurang optimal pada penyajian materi sehingga siswa belum benar-benar memahami materi pelajaran dan cepat merasakan jenuh saat ikut serta dalam kegiatan belajar yang mengakibatkan kurang semangat dan kurang motivasi untuk belajar.

Setelah mewawancarai guru kelas III, memperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan metode ceramah saat mengajar, serta selama kegiatan belajar guru hanya mempergunakan buku tema saja dikarenakan kurangnya media belajar di sekolah. Biasanya guru menggunakan kertas gambar yang diprint sebagai media pembelajaran, itu siswa sulit memahami pelajaran dan cenderung merasa bosan saat belajar. Untuk mengurangi masalah ini, maka diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran pendukung muatan pelajaran IPA. Media yang dilakukan pengembangan yaitu dalam bentuk video

pembelajaran yang memuat materi IPA dengan materi Sumber Energi. Pada video tersebut mengandung unsur audio visual yang memungkinkan siswa untuk memahami materi yang dijelaskan. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi *VideoScribe* yakni aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk desain animasi dengan latar belakang berwarna putih yang sangat mudah. Dengan tampilan animasi berlatar putih, memberikan kesan seakan guru sedang menulis dipapan tulis serta menyajikan aneka visualisasi dalam video mempergunakan animasi tangan. *VideoScribe* mempunyai kelebihan bisa mengkombinasikan desain, suara dan gambar secara menarik (Adabiyah, 2018). Aplikasi *VideoScribe* ini cukup sederhana dan mudah digunakan oleh pengguna. Pengguna dapat memasukkan gambar dan beberapa tulisan pada canvas sesuai dengan keinginan. *VideoScribe* ini bisa dimanfaatkan guru selaku pengantar dalam kegiatan belajar dan memfasilitasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melalui video animasi (Kusnadi, 2018).

Guna mengoptimalkan kegiatan belajar, kegiatan mengembangkan video bisa dilaksanakan mempergunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Marhaeni (2013) mengemukakan bahwasanya pembelajaran berbasis permasalahan ialah pemodelan berdasarkan pemahaman konstruktivis yang mengikutsertakan peserta didik pada kegiatan belajar serta menyelesaikan permasalahan. Untuk mendapatkan informasi serta melakukan pengembangan wawasan mengenai topik, siswa akan belajar cara membingkai permasalahan, menghimpun serta menganalisa, menyusun pendapat serta fakta tentang permasalahan, dan memecahkan masalah dalam kelompok atau individu.

Gagasan dia balik model ini adalah bahwasanya kegiatan belajar bisa terjadi apabila aktivitas pendidikan memusatkan perhatian kepada penugasan atau masalah yang nyata, sejalan serta disajikan pada konteks tertentu. Pendekatan ini dirancang untuk memungkinkan siswa mengalami realitas kehidupan yang nantinya akan mereka hadapi. *PBL* ialah pemodelan yang cocok atau relevan bersama kurikulum 2013. Kemudian daripada itu, peserta didik diharapkan agar mengembangkan karakter disiplin, berakhlak mulia, santun, dan santun. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggunakan kreativitas dan inovasinya untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran interaktif untuk menjelaskan materi pembelajaran energi konten IPA. Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan pemanfaatan aplikasi *VideoScribe* untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran dada aktivitas belajar di jenjang sekolah dasar. Dengan menggunakan aplikasi *VideoScribe* pembelajaran topikal khususnya konten IPA di sekolah dasar menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan keinginan belajar serta mempermudah guru untuk melaksanakan proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang yang telah diuraikan, terdapat identifikasi masalah meliputi.

- 1) Materi pada muatan pelajaran IPA yang dalam buku peserta didik masih kurang lengkap dan perlu dikembangkan.
- 2) Kurangnya motivasi dan semangat siswa untuk belajar.
- 3) Keterbatasan pemakaian media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru pada pembelajaran IPA topik Sumber Energi.

- 4) Minimnya kreativitas guru untuk melakukan pengembangan media pembelajaran.
- 5) Pelaksanaan kegiatan belajar masih terfokus pada guru.
- 6) Interaksi diantara guru dan peserta didik masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi pada kajian ini yakni terbatasnya pemakaian media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru pada muatan IPA topik Sumber Energi dan kurangnya motivasi dan semangat siswa untuk belajar. Pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* muatan IPA materi Sumber Energi pada Kelas III SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan, rumusan permasalahan dalam kajian ini meliputi:

1. Bagaimanakah rancang bangun Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD?
2. Bagaimanakah validitas isi Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL)

berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD?

4. Bagaimanakah efektivitas Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan permasalahan yang diuraikan, adapun tujuan dalam kajian pengembangan ini meliputi.

1. Untuk mengetahui *prototype* Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD.
3. Untuk menganalisis kepraktisan ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD
4. Untuk menganalisis efektivitas Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari kajian ini bisa digolongkan ke dalam dua jenis yakni manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yakni memberi manfaat secara jangka panjang pada pengembangan media pembelajaran. Manfaat praktis yakni memberikan dampak secara langsung terhadap elemen-elemen kegiatan belajar yang dilaksanakan di satuan pendidikan. Manfaat teoritis serta praktis dari kajian ini meliputi.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, kajian ini diharapkan bisa memperkaya pengetahuan pembaca dan bisa dimanfaatkan sebagai referensi oleh penelitian lainnya yang melaksanakan kajian pengembangan video pembelajaran model *PBL* berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Bisa merangsang keinginan serta dorongan belajar sehingga peserta didik bisa aktif, pembelajaran menjadi kondusif serta bermakna karena partisipasi siswa yang terlibat pada pemakaian media dan meningkatnya pemahaman tentang materi yang disajikan dan tentunya bisa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

b) Bagi guru

Kajian ini bisa dimanfaatkan selaku acuan atau contoh dalam meningkatkan pemahaman pendidik pada pemakaian video

pembelajaran sehingga di masa mendatang guru bisa melakukan pengembangan media yang serupa pada aktivitas belajar.

c) Bagi peneliti lain

Kajian ini bisa menjadi referensi dalam memperkaya pengetahuan peneliti dalam melakukan kajian khususnya yang melaksanakan kajian tentang video pembelajaran sehingga media pembelajaran yang dilakukan pengembangan menjadi lebih inovatif, kreatif, bagus serta tepat sasaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dibuat pada kajian ini yakni dalam bentuk Video Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *VideoScribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD. Media pembelajaran ini disusun dalam rangka meningkatkan semangat belajar serta pemahaman peserta didik tentang materi yang disajikan. Berikut ialah karakteristik produk yang dilakukan pengembangan meliputi:

- 1) Pada slide pendahuluan Video Pembelajaran Model *PBL* berbasis *VideoScribe* tersusun dari judul materi yang dilakukan pengembangan, profil diri, logo, menyapa peserta didik, menyajikan kompetensi dasar, indikator serta tujuan kegiatan belajar.
- 2) Pada slide isi tersusun dari materi Sumber Energi.
- 3) Pada slide penutup tersusun dari kesimpulan materi yang disajikan.
- 4) Media pembelajaran yang dilakukan pengembangan mempergunakan pemodelan PBL, yang ditandai dengan adanya

pemberian teks bacaan atau cerita yang berisi permasalahan untuk melakukan pengembangan kecakapan berpikir tingkat tinggi peserta didik serta menumbuhkan pemahaman tentang materi yang disajikan.

- 5) Mengandung materi pembelajaran Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III SD.
- 6) Pembuatan Video Pembelajaran Model *PBL* berbasis *VideoScribe* mempergunakan perangkat lunak *Sparkol VideoScribe* guna menghasilkan produk video pembelajaran *PBL* berbasis *VideoScribe*, dan perekaman (dubbing) penjelasan materi.
- 7) Video pembelajaran model *PBL* berbasis *VideoScribe* berisi penjelasan materi dengan teks serta gambar animasi yang diperoleh dari aneka sumber serta dokumentasi pribadi yang dirancang dengan menarik dan penjelasan materi dalam bentuk audio tentang materi yang disajikan. Tujuannya ialah memudahkan peserta didik supaya lebih memahami materi yang disajikan.
- 8) Ada soal latihan di akhir video pembelajaran, yang memiliki tujuan selaku umpan balik dalam mengestimasi level pemahaman siswa mengenai materi yang telah disajikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Video pembelajaran model *PBL* berbasis *VideoScribe* ini sangat perlu dilakukan pengembangan sebab media ini mempunyai manfaat untuk siswa. Media pembelajaran ini diperlukan untuk mengembangkan muatan IPA materi sumber energi karena materi yang terdapat dalam buku siswa cukup

sedikit. Apalagi kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013 yang menerapkan pembelajaran tematik sehingga materi per muatan pelajaran terdapat sedikit pembahasan dan perlu adanya pengembangan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan Video Pembelajaran Model *PBL* berbasis *Videoscribe* ini berlandaskan asumsi serta keterbatasan pengembangan. Asumsi dari pengembangan ini ialah guru telah bisa ataupun mempunyai kecakapan dalam pengoperasian video pembelajaran, guru kurang menguasai kegiatan belajar yang berbasis *PBL*, dan peserta didik telah menguasai kecakapan membaca serta menyimak dengan baik. Keterbatasan pengembangan ini ialah pengembangan rancang bangun pengembangan Video Pembelajaran Model *PBL* berbasis *Videoscribe* Muatan IPA Materi Sumber Energi pada Kelas III di SDN 5 Batungsel. Dalam pelaksanaan pengembangan ini mempergunakan pemodelan *ADDIE* yang tersusun dari sejumlah fase yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi pemahaman yang melenceng dengan istilah yang ada pada kajian ini, maka harus diberi pembatasan istilah yang meliputi.

1) Penelitian Pengembangan

Suatu kajian yang dilaksanakan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang bisa dimanfaatkan dalam mengatasi

masalah-masalah aktivitas belajar. Produk yang tercipta dari kajian pengembangan ini dalam bentuk media pembelajaran.

2) Media Pembelajaran

Menurut Tamrin et al, (2017), media ialah semua wujud yang bisa memberi gagasan ataupun ide. Secara khusus media ialah alat elektronik dan mekanik, gambar serta grafik yang dipergunakan dalam menangkap, memproses serta mengirim informasi. Media pembelajaran ialah sebuah media ataupun peralatan yang dimanfaatkan dalam memudahkan penyampaian sebuah materi atau pesan untuk siswa yang bisa memicu pikiran, perasaan, minat dan atensi peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih efektif serta bermakna.

3) *VideoScribe*

Sebuah aplikasi yang dimanfaatkan dalam merancang desain animasi dengan latar berwarna putih dan bisa mengkombinasikan audio, teks serta gambar menjadi suatu video yang menarik.

4) *Problem Based and Learning (PBL)*

Model pembelajaran yang berdasarkan pemahaman konstruktivistik yang mengikutsertakan peserta didik pada kegiatan belajar serta penyelesaian permasalahan. Untuk mendapatkan informasi serta melakukan pengembangan wawasan mengenai topik, siswa belajar bagaimana merancang kerangka permasalahan, menghimpun serta menganalisa, menyusun pendapat serta fakta tentang sebuah permasalahan (Marhaeni, 2013).

5) Materi Muatan Pembelajaran IPA Topik Sumber Energi

Ialah sebuah materi yang terkandung dalam buku peserta didik Kelas III Tema. Sumber Energi yakni sebuah materi tentang macam-macam energi yang ada pada bumi serta fungsinya bagi makhluk hidup.

6) Model ADDIE

Pemodelan ADDIE ialah sebuah pemodelan yang terdiri atas 5 fase meliputi (1) *Analyze* (analisis); (2) *Design* (perancangan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi); dan (5) *Evaluation* (evaluasi). ADDIE ialah sebuah pemodelan yang menonjolkan adanya hubungan diantara tiap elemen yang saling berhubungan satu sama lainnya selaras dengan tahapan yang terkandung didalamnya (Sugianti, 2020).

