

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada era globalisasi ini pendidikan sangat diutamakan oleh pemerintah. Bagi setiap manusia pendidikan tidak seperti zaman dahulu yang memilih untuk tidak melanjutkan pendidikan kemudian memilih untuk bekerja. Sekolah sebagai lembaga pendidikan membantu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Berbeda dengan sekarang melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pekerjaan yang baik sesuai dengan tingkat pendidikannya. Menurut Shoimin (2014:20) pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membangun peradaban bangsa dan salah satu asset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Inanna (2018:28) menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya terencana dalam membelajarkan dan membimbing peserta didik agar bisa tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang kreatif, bertanggung jawab, mandiri, sehat berilmu, dan berakhlak mulia baik dari segi jasmani maupun rohani. Sedangkan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah “menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dan mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya” (dalam Yusuf, 2018:8).

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat

dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan,

pendidikan nasional harus menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu, dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 9 tahun. Peningkatan mutu pendidikan untuk meningkatkan kualitas manusia melalui olah-hati, olah-pikir, olah-rasa, dan olah-raga. Peningkatan relevansi pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan berbasis sumber daya alam. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki agar menjadi individu yang sehat, cerdas, dan berkarakter. Pendidikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam suatu proses pendidikan. Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengembangkan segala potensi, bakat, dan kemampuan yang ada pada diri peserta didik secara optimal baik dari segi fisik, intelektual, emosional, maupun spiritual.

Seiring dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari, semakin canggih secara langsung atau tidak langsung yang memberikan pengaruh cukup besar terhadap beberapa aspek terutama aspek pendidikan. Pengaruh itu bukan hanya dalam pendidikan, melainkan banyak aspek, seperti politik, ekonomi, sosial, teknologi, dan lain-lain (Shoimin, 2014:19). Pemanfaatan teknologi informasi yang semakin canggih sebagai sarana

dan media pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang sedemikian rupa melalui ide kreatif dan inovatif untuk dapat mengubah situasi pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan dapat diserap oleh siswa.

Suwatra, dkk (2015:2) yang menyatakan bahwa belajar sering diartikan “sebagai penambahan pengetahuan. Guru yang menerapkan pengertian ini di dalam pembelajaran akan berusaha memberikan ilmu sebanyak-banyaknya kepada siswa. Bahkan belajar sering disamakan dengan menghafal”. Kemudian Fajar (2004:12) menyatakan,

Prinsip belajar yang dikemukakan sejalan dengan prinsip belajar sepanjang hayat, yang harus berlanjut dalam rangka mengembangkan, menambah kesadaran, dan selalu belajar tentang dunia yang berubah dalam segala bidang. Prinsip belajar mengacu pada empat pilar pendidikan universal, yaitu: belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menjadi diri sendiri, dan belajar hidup dalam kebersamaan.

Pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran diharapkan adanya interaksi yang menciptakan pembelajaran yang kondusif. Proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk tidak pasif dalam pembelajaran. Shobirin (2016:35) yang menyatakan kurikulum 2013 dikembangkan untuk mengatasi tentang internal dan eksternal yang terjadi di Indonesia. Adapun internal yang dimaksud berkaitan dengan 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar kependidikan dan tenaga pendidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Sedangkan tentang eksternal sendiri berkaitan dengan perkembangan arus globalisasi yang memengaruhi pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Pendidikan yang bermutu dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran di sekolah. Guru adalah kunci utama dalam sistem pendidikan, khususnya di sekolah. Menurut Undang-Undang No. 14 pasal 1 Tahun 2005 guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, membimbing, mengajar, melatih, mengarahkan, mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (dalam Sumiati, 2018:150). Selain guru memiliki tugas utama, guru juga berperan sebagai mediator dan fasilitator. Guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai orang yang menjadi penengah dalam kegiatan belajar mengajar, contohnya yaitu menjadi penengah dan memberikan solusi ketika diskusi pada saat proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Mediator juga dapat diartikan sebagai orang yang menyediakan dan menentukan media pembelajaran mana yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran (Sundari, 2017:63). Sedangkan guru sebagai fasilitator yaitu guru yang memiliki peran dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran (Sundari, 2017:65). Jadi, peran guru sebagai mediator dan fasilitator adalah untuk memberikan kemudahan atau memfasilitasi siswa dalam belajar agar siswa mampu menerima materi pelajaran dengan optimal, menarik perhatian siswa, dan merangsang semangat siswa dalam belajar.

Perhatian dan semangat siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Tafonao (2018:105) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik yang dapat mendorong

terjadinya proses belajar. Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa pemakaian media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta merangsang perhatian dan semangat siswa dalam proses belajar.

Namun pada tahun 2020 telah ditemukan penderita penyakit Covid-19 di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Wabah pandemi Covid-19 ini memberikan dampak diberbagai bidang kehidupan salah satunya yaitu bidang pendidikan. Di bidang pendidikan, proses pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka, kini dilaksanakan dengan sistem *online* atau sistem dalam jaringan (*daring*). Handayani, dkk (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran *daring* di masa pandemi diharapkan mampu menjadi alternatif bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan tanpa harus datang ke sekolah. Kebijakan secara *daring* ini menuntu guru untuk mampu melakukan proses pembelajaran dengan efektif secara *online* di rumah saja, dalam hal ini kemampuan guru dalam teknologi informasi sangat dibutuhkan (Mastura & Rustan, 2020). Namun kenyataannya menurut Asmuni (2020:284) dalam proses pembelajaran *daring* kemampuan guru menggunakan teknologi masih terbatas. Tidak semua guru mampu mengoperasikan *gadget*. Mereka juga kurang mampu mengakses lebih jauh yang berkaitan dengan internet, menggunakan aplikasi pembelajaran, dan membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis pada tanggal 8 s.d 16 Januari 2021 yang menyatakan bahwa pembelajaran di lapangan belum dapat terlaksana secara maksimal di masa Covid-19, dalam proses pembelajaran masih kurang dalam



penggunaan media, guru hanya memanfaatkan media seperti gambar, lingkungan sekitar, dan siswa dalam pembelajaran IPA, guru tidak pernah membuat media pembelajaran untuk menjelaskan materi pelajaran, serta dalam proses pembelajaran daring guru menyampaikan pesan tertulis di *group Whatsapp*. Hal tersebut terjadi masih kurangnya media yang tersedia untuk digunakan sebagai alat pembantu dalam menyampaikan materi kepada siswa. Kemudian kendala guru dalam proses pembelajaran yaitu; (1) pada saat pembelajaran dengan sistem daring guru sangat sulit menemukan media yang mudah digunakan dan diberikan kepada siswa, (2) keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, (3) kadang susah sinyal dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan sistem daring. Oleh karena itu, guru hanya memanfaatkan buku siswa sebagai sumber utama untuk siswa dalam belajar khususnya pembelajaran IPA, hal tersebut mengakibatkan interaksi siswa kurang pada saat pembelajaran khususnya saat menyelesaikan tugas yang diberikan guru yang tidak dapat diselesaikan tepat waktu pada mata pelajaran IPA.

Muatan pembelajaran IPA merupakan muatan pelajaran yang memiliki konsep abstrak, serta terdapat istilah-istilah ilmiah (Saputro, 2017). Jika guru hanya memfokuskan pada pemberian tugas untuk siswa pada saat proses pembelajaran daring, maka pembelajaran akan kurang efektif untuk pemahaman siswa karena siswa yang berada sekolah dasar masih membutuhkan objek konkret dan situasi nyata dalam proses pembelajaran (Triarningsih, 2016). Materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak, maka penyampaian materi IPA harus sesuai dengan tingkat intelektual anak, karena siswa sekolah dasar baru memasuki

pemikiran awal, hal ini diperlukan media pembelajaran yang dapat mudah dipahami oleh anak (Wulandari, dkk, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada saat melaksanakan kegiatan PLPbD, dilihat bahwa apabila materi pelajaran hanya berupa teori dan dijelaskan secara tertulis melalui pesan *group Whatsapp* serta siswa hanya diberikan tugas saja, maka siswa juga akan merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Apalagi materi pada muatan IPA yang bukan hanya tentang penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Saputro, 2017). Muatan pelajaran IPA juga memiliki materi yang jika hanya dijelaskan tanpa menunjukkan kejadian secara nyata, siswa akan sulit mengerti dengan materinya. Hal ini sangat sulit untuk membawa sesuatu yang nyata kedalam proses pembelajaran daring, padahal menurut Nurhidayah, dkk (2016:163) belajar akan lebih bermakna apabila siswa “mengalami” bukan “menghafal” materi pelajaran. Namun menurut Nanda, dkk (2017:90) pada kenyataannya sebagian besar siswa sulit mengaitkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, di masa pandemi ini guru perlu berinovasi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata siswa, serta yang mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak.

Selain itu, permasalahan lain dalam pembelajaran daring adalah tidak semua orang tua mampu membimbing anak ketika belajar di rumah. Hal ini dikarenakan terdapat kendala-kendala yang dialami orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah seperti orang tua harus bekerja, terbatasnya

pemahaman orang tua terhadap materi, orang tua mengalami kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar anak, serta orang tua mengalami kesulitan dalam menggunakan *gadget* (Wardani & Yulia, 2011:773-774). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran daring guru harus mengupayakan untuk menggunakan media yang mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu proses belajar mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Rusman (2017: 218) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologi kepada siswa.

Media pembelajaran memang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menjadi lebih interaktif. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis, pembelajaran IPA di sekolah tersebut dalam pemanfaatan media pembelajaran masih kurang khususnya dalam penggunaan video pembelajaran berupa *sparkol video scribe*. Dapat diketahui sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah cukup memadai, namun hanya saja belum mengembangkan media berupa video pembelajaran *sparkol video scribe* yang inovatif dan kreatif. Adapun yang mendasari untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut yaitu agar dapat menciptakan proses belajar IPA pada peserta didik yang menyenangkan.



Media pembelajaran yang digunakan dikemas secara menarik dan sebaik mungkin dengan berbasis pendidikan karakter. Hal ini bertujuan untuk menjadikan peserta didik berkarakter baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis yaitu bahan ajar yang digunakan oleh guru belum memuat pendidikan karakter, hal ini mengakibatkan implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPA di kelas masih kurang karena guru kebanyakan hanya menanamkan karakter diluar kelas seperti menegur anak yang tidak disiplin. Oleh karena itu, dalam kehidupan sehari-hari banyak peserta didik melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter seperti tindakan merusak lingkungan, tawuran, dan melanggar disiplin di sekolah. Dalam proses pembelajaran IPA tidak hanya dipandang sebagai ilmu kemampuan kognitif saja, melainkan juga berkaitan dengan pendidikan karakter. Pendidikan karakter bukan hanya sekedar pengetahuan saja, akan tetapi lebih kepada kepribadian dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Padahal untuk mata pelajaran IPA, pendidik dapat mengembangkan dan menanamkan beberapa nilai-nilai karakter, seperti jujur, disiplin, mandiri, rasa ingin tahu, peduli lingkungan dan tanggung jawab. Menurut Lickonna (1992) "*character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*", hal ini berarti bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti.

Berkaitan dengan hal tersebut, media pembelajaran berbasis pendidikan karakter ini dibuat untuk membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran

seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aplikasi *sparkol video scribe*. *Sparkol video scribe* merupakan aplikasi software yang digunakan dalam membuat desain animasi yang didalamnya memuat konsep teks, gambar gerak, musik dan suara, yang menarik peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran secara aktif.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukanlah upaya pengembangan sebuah media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, serta sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas khususnya pada materi muatan IPA. Pengembangan ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis pada tanggal 8 s.d 16 Januari 2021 yang menyatakan setuju untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA. Maka dari itu, dilakukanlah penelitian pengembangan dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan latar belakang dapat ditemukan identifikasi yang akan diteliti yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran IPA yang masih kurang, sehingga peserta didik belum optimal dalam memahami materi.
- 2) Sarana pembelajaran yang digunakan masih kurang sehingga peserta didik merasa bosan belajar dan tidak ada minat dalam mengikuti pembelajaran.

- 3) Situasi pembelajaran yang membosankan bagi siswa, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.
- 4) Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
- 5) Bahan ajar yang digunakan oleh guru belum memuat pendidikan karakter.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini difokuskan dan dibatasi masalah agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di Sekolah Dasar yang terbatas pada mata pelajaran IPA dengan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Pengembangan media pembelajaran ini sebagai sarana pendukung pembelajaran membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran bermakna dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan mengaitkan hubungan antar informasi yang telah dipelajari siswa dengan informasi yang akan dipelajari.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah *prototype* pengembangan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar?

- 3) Bagaimanakah respons praktisi (guru) terhadap media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar?
- 4) Bagaimanakah respons siswa perorangan dan kelompok kecil terhadap media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah sebagaimana telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui *prototype* pengembangan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui respons praktisi (guru) terhadap media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar?
- 4) Untuk mengetahui respons siswa perorangan dan kelompok kecil terhadap media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar?

## 1.6 Manfaat Penelitian

Setelah diadakan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

### a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Ilmu Pengetahuan Alam di SD, menambah wawasan peneliti dan pembaca, serta menjadi landasan teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter.

### b. Manfaat Praktis

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

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai upaya memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya dalam pembelajaran IPA.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan dalam mengembangkan media yang inovatif dan kreatif berupa media pembelajaran berbasis pendidikan karakter, dimana media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Dengan media pembelajaran, walaupun disaat pandemi seperti sekarang ini siswa belajar dari rumah namun siswa masih bisa memahami materi pelajaran dengan baik.



### 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk sekolah dalam upaya pengembangan media pembelajaran inovatif pada masa pandemi, sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan, memberikan informasi mengenai permasalahan pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran, serta keunggulan produk pengembangan ini dapat dijadikan referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian maupun pengembangan produk yang sejenis.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah “media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar”. Media pembelajaran ini berupa *video scribe*, berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih bermakna. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

a. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar”.

b. Konten Isi Produk

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan memuat topik tentang sumber energi dan perubahan bentuk energi. Topik ini terdapat di muatan pelajaran IPA, buku tema 2 kelas IV semester ganjil. Materi ini memuat 4 indikator yaitu menjelaskan pengertian sumber energi, menentukan dan memberikan contoh perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari, menjelaskan dan memberikan contoh macam-macam sumber energi alternatif, dan menerapkan cara menghemat energi di rumah dan di lingkungan sekitar.

c. Aplikasi atau *Software* yang digunakan

Media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi atau software *vidio scribe* sebagai *software* utama, serta dengan bantuan *software microsoft office power point* dan *kine master* yaitu dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

d. Akses Produk Pengembangan

Akses produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa *vidio scribe*. Produk ini harus dijalankan pada *handphone*, laptop, komputer, dan *liquid crystal display* (LCD) proyektor. Pada saat pembelajaran daring di masa covid-19 media pembelajaran ini bisa

di kirim melalui *group* belajar siswa sebagai media dan sumber belajar untuk mata pelajaran IPA kelas IV SD khususnya pada topik sumber energi dan perubahan bentuk energi.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan keadaan guru hanya berpaku pada buku siswa pada pembelajaran tanpa adanya fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung. Dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis pendidikan karakter meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar, karena media ini dikemas dalam bentuk *video scribe*, maka bagi siswa yang sulit menerima pelajaran atau lamban bisa mengulang kembali dengan mengamati video, sehingga mampu membuat siswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja serta lebih efektif dalam belajar. Oleh karena itu pentingnya pengembangan dalam sebuah media pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter yaitu sebagai berikut.

- a. Perangkat elektronik seperti *liquid crystal display* (LCD) Proyektor, *speaker*, komputer, dan laptop tersedia di SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis, sehingga ketika proses pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka

media pembelajaran yang dikembangkan masih tetap bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

- b. Siswa SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis tahun pelajaran 2020/2021 rata-rata memiliki gawai, sehingga dapat menggunakan media secara maksimal pada proses pembelajaran daring.
- c. Penggunaan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media ini untuk penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter ini dikembangkan berdasarkan karakteristik, serta situasi dan kondisi siswa sekolah dasar kelas IV di SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya diperuntukan bagi siswa di SD Negeri 1 Kedis dan SD Negeri 3 Kedis, serta siswa di sekolah dasar lain dengan karakteristik yang sejenis.
- b. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis pendidikan karakter ini terbatas pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.
- c. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter menggunakan model pengembangan ADDIE, namun dalam penelitian ini hanya bisa dilakukan sampai tahap *development*, tahap *implementation*, dan tahap *evaluation* tidak dilaksanakan karena terbatasnya sumber daya, waktu, dan keadaan.

### 1.10 Definisi Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, baik produk yang berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran dan bukan untuk menguji teori.
- b. Media merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam menyalurkan pesan dan informasi.
- c. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai perantara untuk memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.
- d. Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya untuk membangun karakter. Pendidikan karakter dapat disebut juga sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia efektif, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti.
- e. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA.