

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak dasar dari setiap individu yang berperan penting dalam membentuk karakter, keterampilan, serta masa depan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang akan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman dan berkontribusi dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Menurut Nasution (2022:2), pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai – nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap, dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup. Negara dikatakan maju dan makmur apabila memiliki sumber daya manusia yang unggul. Maju mundurnya suatu negara erat kaitannya dengan aspek pendidikan (Pertiwi dkk., 2018). Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal. Pendidikan itu dapat diperoleh melalui dua lembaga yaitu lembaga formal dan non formal, lembaga formal salah satunya yaitu di Sekolah Dasar. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar melibatkan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta didik, hal ini dapat diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Pendidikan selalu dimaknai sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan atau menumbuhkan individualitasnya sejalan dengan tatanan budaya dan norma yang berlaku di masyarakat (Citariyani dkk., 2023). Salah satu kebijakan pendidikan terbaru di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum ini memberikan penekanan yang kuat pada kemampuan beradaptasi dan kreativitas siswa di kelas, kurikulum merdeka berupaya mewujudkan proses pembelajaran yang otonom dan adaptif (Halimah dkk., 2023). Menurut Zumrotun et al. (2024), Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan kewenangan kepada sekolah untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan budaya sekolah masing-masing.

Kurikulum Merdeka memiliki pembaruan dari kurikulum sebelumnya, yaitu pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta membangun pengetahuan dan konsep dalam pembelajaran (Nuryani dkk., 2023). Menurut Zakarina et al. (2024), salah satu dampak utama dari penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS adalah peningkatan literasi sains dan sosial siswa. Penerapan merdeka belajar dan penguatan profil pelajar pancasila, serta fokus pada materi esensial Kurikulum Merdeka, diharapkan dapat mengatasi permasalahan pendidikan yang terjadi saat ini dan masa yang akan datang (Alimuddin, 2023). IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa karena dianggap sulit dan kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa tidak suka dan kurang bersemangat dalam mempelajari IPA. Kondisi ini tentu menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran, karena materi IPA sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan beripikir kritisnya. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menyajikan materi dengan visualisasi yang menarik dan interkatif seperti *Videoscribe*.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa yang sebelumnya kurang menyukai pelajaran IPA menjadi lebih tertarik, senang, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Belajar merupakan salah satu bagian penting yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan. Menurut Hanafy (2014:68), belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relative konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara. Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan beberapa komponen penting, seperti pendidik, peserta didik, serta berbagai sumber belajar, baik itu berupa buku, keterampilan, ilmu pengetahuan, teknologi pembelajaran, maupun lingkungan sekitar yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang efektif.

Capaian pembelajaran siswa merupakan hasil dari proses pembelajaran yang terstruktur, terukur, dan terencana, yang didukung oleh kurikulum sebagai penanda keterlaksanaan pembelajaran di lembaga pendidikan, ini akan menunjukkan bahwa perencanaan yang matang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Novitasari, 2022). Peningkatan dari mutu pendidikan dicerminkan oleh hasil belajar siswa, sedangkan keberhasilan atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang bagus. Kurikulum Merdeka saat ini menuntut peningkatan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa, menyesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan bakat masing-masing siswa.

Hasil belajar merupakan indikator pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Berkaitan dengan mata pelajaran IPAS, hasil

belajar mencakup pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Niawati, 2023). Peningkatan hasil belajar IPAS dapat tercapai melalui pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Hasil belajar dari peserta didik menjadi tolak ukur yang sangat penting untuk mengukur keberhasilan pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya ditinjau dari penyampaian materi dari guru, akan tetapi juga dari sejauh mana peserta didik dapat memahami dan mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya dan memperluas wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018). Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran akan membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang (Rahayuningsih, 2022). Pendidik harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran secara cepat dan tepat untuk membantu mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan (Masdar dkk., 2024).

Hasil observasi dengan menggunakan metode wawancara pada tanggal 25 Maret 2025 dengan Ibu I Gusti Ayu Widya Pratini S.Pd sebagai wali kelas IV di

SD Negeri 4 Muncan Kabupaten Karangasem, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS yaitu. (1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang tepat serta media yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. (2) Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas. (3) Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar belum berjalan secara optimal. (4) Belum tersedia media pembelajaran *Videoscribe* untuk membantu siswa memahami materi bagian tubuh tumbuhan secara lebih bermakna. Kegiatan belajar yang seperti ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Data yang diambil dari nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 4 Muncan pada mata pelajaran IPAS, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan atau KKTP. Data nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1

Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas IV

No	Kode Siswa	KKTP	Nilai Siswa	Keputusan
1.	SD040401	75	90	Tuntas
2.	SD040402	75	50	Tidak Tuntas
3.	SD040403	75	70	Tidak Tuntas
4.	SD040404	75	50	Tidak Tuntas
5.	SD040405	75	80	Tuntas
6.	SD040406	75	70	Tidak Tuntas
7.	SD040407	75	75	Tuntas
8.	SD040408	75	80	Tuntas
9.	SD040409	75	40	Tidak Tuntas
10.	SD040410	75	80	Tuntas
11.	SD040411	75	80	Tuntas

No	Kode Siswa	KKTP	Nilai Siswa	Keputusan
12.	SD040412	75	30	Tidak Tuntas
13.	SD040413	75	65	Tidak Tuntas
14.	SD040414	75	75	Tuntas
15.	SD040415	75	40	Tidak Tuntas
16.	SD040416	75	50	Tidak Tuntas
17.	SD040417	75	40	Tidak Tuntas
18.	SD040418	75	40	Tidak Tuntas
19.	SD040419	75	65	Tidak Tuntas
20.	SD040420	75	85	Tuntas
21.	SD040421	75	70	Tidak Tuntas
22.	SD040422	75	40	Tidak Tuntas
23.	SD040423	75	75	Tuntas
24.	SD040424	75	50	Tidak Tuntas
25.	SD040425	75	70	Tidak Tuntas
26.	SD040426	75	80	Tuntas
27.	SD040427	75	30	Tidak Tuntas
28.	SD040428	75	70	Tidak Tuntas

Data pada Tabel 1.1 memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar. Sebanyak 18 siswa (64,29%) dari total 28 siswa tergolong dalam kategori tidak tuntas. Hanya 10 siswa (35,71%) yang mencapai ketuntasan belajar. Nilai hasil belajar siswa di atas menunjukkan perlunya upaya peningkatan pembelajaran agar lebih banyak siswa mencapai kriteria ketuntasan.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan adanya inovasi dan pembaruan dalam sistem pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, bermakna, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Videoscribe* yang dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. *Videoscribe* dipilih karena media ini mampu menyajikan materi ajar dengan tampilan visual yang interaktif, animasi yang menarik, serta narasi yang sederhana dan mudah dipahami oleh

siswa. Berbeda dengan video pembelajaran pada umumnya yang banyak ditemukan di YouTube, media *Videoscribe* dirancang secara khusus dan disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pembelajaran dikelas. Media *Videoscribe* ini memungkinkan pendidik untuk menambahkan elemen lokal, budaya, serta gaya bahasa yang sesuai dengan latar belakang siswa, sehingga lebih bermakna dan relevan dalam proses pembelajaran. Pemilihan SD Negeri 4 Muncan sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa keunggulan yang dimiliki sekolah, terutama dari segi sarana dan prasarana yang memadai seperti ruang kelas yang layak, perangkat teknologi seperti LCD proyektor, jaringan internet yang stabil, dan perangkat audio yang memadai, serta kompetensi guru yang cukup tinggi dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

Media video pembelajaran adalah salah satu bentuk media audio dan visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar dari video tersebut (Yuanta, 2019). Video sebagai media audio visual ini dapat menarik perhatian siswa dan menambah minat siswa dalam belajar karena dapat menyimak materi sekaligus melihat gambar. Penggunaan media audio visual berbasis video akan lebih membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan peserta didik juga lebih mudah untuk memahami isi dari pelajaran (Nurfadhillah dkk., 2021).

Videoscribe adalah *software* multifungsi, yang dapat digunakan untuk membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol yakni salah satu perusahaan yang ada di Inggris (Asnimar, 2017). Menurut Munawwarah (2019), sparkol *Videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan

dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan partisipasi peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif. Rahmadani et al. (2022), berpendapat bahwa pembuatan *Videoscribe* juga bisa dilakukan secara offline, sehingga tidak bergantung pada layanan internet yang tentunya akan memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan *software sparkol Videoscribe*.

Media *Videoscribe* dipilih karena memiliki kelebihan yaitu dapat menggabungkan berbagai gambar-gambar, suara, musik, dan desain yang menarik. Aplikasi *Videoscribe* ini menyediakan berbagai fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur-fitur menarik pun banyak tersedia dalam aplikasi *Videoscribe* ini seperti jenis tulisan, gambar, music, dan lainnya (Rosyita & Tsurayya, 2021). Manfaat aplikasi *Videoscribe* ini membantu guru membuat video pembelajaran yang interaktif dan menarik, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pemilihan media video pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Penting untuk mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Pada Materi Ajar Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 4 Muncan 2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, terdapat identifikasi masalah yakni sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang tepat serta media yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
2. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar belum berjalan secara optimal.
4. Belum tersedia media pembelajaran *Videoscribe* untuk membantu siswa memahami materi bagian tubuh tumbuhan secara lebih bermakna.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada cukup beragam, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD
2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *Videoscribe* pada materi ajar bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *Videoscribe* pada muatan pelajaran IPA pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Media pembelajaran ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan semangat belajar siswa mengenai materi yang diajarkan. Berikut spesifikasi produk pada media ini yaitu:

1. Media pembelajaran *Videoscribe* yang dikembangkan memiliki rentangan durasi 5 – 10 menit, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik.
2. Pada video tersebut berisi materi ajar Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD.
3. Media pembelajaran *Videoscribe* ini terdiri dari tampilan depan yang memuat judul materi, identitas pembuat, dan ilustrasi menarik. Tampilan tengah video menyajikan materi inti secara bertahap dengan animasi dan narasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Sedangkan tampilan belakang video menampilkan kesimpulan, refleksi, dan ucapan terima kasih.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *software* aplikasi sparkol *Videoscribe* yang memungkinkan penyajian materi secara visual.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD menggunakan aplikasi *Videoscribe* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Siswa telah memiliki kemampuan membaca dan keterampilan digital yang memadai untuk mendukung kelancaran dalam proses pembelajaran.
2. Siswa sudah mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk mencari dan mengakses link materi secara mandiri dengan efektif.
3. Guru sudah bisa menggunakan teknologi dengan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.
4. Lingkungan sekolah telah didukung oleh ketersediaan jaringan internet yang stabil dan listrik yang memadai, sehingga proses pembelajaran berbasis teknologi dapat berlangsung dengan lancar.
5. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat serta semangat belajar dalam proses pembelajaran.
6. Animasi yang bergerak dan tampilan yang menarik, media pembelajaran *Videoscribe* ini akan menarik perhatian siswa untuk belajar.

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan video pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD menggunakan aplikasi *Videoscribe* ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini hanya difokuskan pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD.
2. Karena media pembelajaran ini bersifat digital, maka penggunaanya hanya bisa digunakan di lingkungan sekolah yang memiliki perangkat-perangkat teknologi seperti jaringan internet, listrik, dan LCD proyekto dan Smart TV.
3. Media pembelajaran ini hanya dikembangkan untuk kelas IV SD dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini juga dapat digunakan oleh

kelas IV SD di sekolah lain, dengan catatan bahwa media ini harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa disekolah tersebut.

4. Media *Videoscribe* hanya dapat digunakan melalui LCD proyektor dan Smart TV di sekolah agar visualisasi materi yang ditampilkan dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa di kelas.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman oleh pembaca pada penelitian ini maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk, seperti media atau perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
2. Video pembelajaran merupakan media audio dan visual yang digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik.
3. *Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi atau software yang digunakan untuk membuat suatu video pembelajaran dengan animasi yang menarik. *Videoscribe* ini sangat berguna untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa pada proses pembelajaran.
4. Model 4D (*Four-D model*) merupakan model pengembangan penelitian yang di dalamnya memuat empat tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).