

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter bangsa. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud, 2003). Pendidikan juga dikatakan sebagai suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan tersebut lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupkan. Dengan demikian, pendidikan merupakan investasi jangka panjang, karena hasil dari proses pendidikan akan dirasakan baik untuk saat ini maupun untuk yang akan datang. Kondisi dimasa depan dapat dibentuk melalui pendidikan yang dilakukan sekarang.

Kurikulum yang digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar saat ini yaitu Kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terpadu, yaitu pembelajaran yang mengaitkan satu mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya sesuai dengan tema. Satu tema terdiri dari kompetensi dasar dan indikator yang mencakup dari beberapa mata pelajaran yang berbeda. Salah satu mata pelajaran yang digunakan dalam jaringan tema pada pembelajaran tematik adalah IPA. IPA adalah ilmu pengetahuan yang mendalami mengenai alam semesta beserta isinya, peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya (Nana, 2013). Adapun ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi beberapa aspek yaitu : 1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan serta interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan; 2) benda atau materi, sifat-sifat, kegunaannya yang terdiri atas benda cair padat, dan gas; 3) energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; 4) bumi dan alam semesta yang terdiri atas tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya (Badan Standar Pendidikan Nasional, 2007).

Sandra & Evans (1990) membagi empat dasar IPA, yaitu : (1) IPA sebagai produk berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori IPA; (2) IPA sebagai proses yaitu memahami bagaimana cara memperoleh produk IPA. IPA disusun dan diperoleh melalui metode ilmiah, sehingga dapat dikatakan proses IPA adalah metode ilmiah. (3) IPA sebagai sikap dimaksudkan dengan mempelajari IPA, sikap ilmiah siswa dapat berkembang dengan melakukan diskusi, percobaan, simulasi atau kegiatan lapangan.; (4) IPA sebagai teknologi bertujuan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin lama semakin maju karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan

ruang lingkup dan hakikat IPA tersebut, maka pembelajaran IPA seharusnya mencakup keempat aspek tersebut sehingga pembelajaran IPA lebih bermakna dan tujuan itu sendiri dapat tercapai secara optimal.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPA yaitu menciptakan manusia yang berpengetahuan dan mengerti akan lingkungan, tidak hanya paham secara teoritis akan tetapi paham akan temuan sendiri di lingkungan mereka. Pembelajaran IPA diharapkan menjadi pen jembatan peserta didik untuk mempelajari lingkungan sekitar dan dirinya sendiri serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian proses pembelajaran IPA dilakukan oleh guru untuk menekankan pada pemberian pembelajaran secara langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar nantinya siswa dapat belajar dan memahami alam sekitar secara ilmiah dari pada hanya mendengarkan penjelasan langsung dari guru.

Namun, pemberian pembelajaran langsung melalui pengamatan di lingkungan sekitar dirasa sangatlah tidak seluruhnya cukup dilakukan dalam proses pembelajaran IPA, mengingat cakupan materi pembelajaran terbatas di buku siswa dan keterbatasan waktu belajar. Untuk menanggulangi keterbatasan tersebut sangat diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu sebuah proses pembelajaran dan menjadi perantara penyampaian materi. Mastaqin (dalam Fransisca & Mintohari, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, disamping sebagai alat komunikasi, penyampaian materi melalui media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa. Dengan menarik perhatian siswa, pembelajaran yang dilakukan dapat

terciptanya suasana belajar yang menarik, menyenangkan, kreatif dan inovatif. Pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan tersebut dapat menjadikan peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan dan daya ingat mengenai materi yang diajarkan atau pembelajaran tersebut lebih berkesan. Media pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu media pembelajaran dalam bentuk *visual*, media pembelajaran dalam bentuk *audio*, dan media pembelajaran dalam bentuk *audio visual* (Kustandi & Sutipto, 2013). Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu pemilihan media harus tepat dan cocok dengan materi yang dibahas dan pendemostrasiannya pada saat yang tepat sehingga penggunaan media pembelajaran tersebut menjadi efektif dalam menjelaskan informasi yang akan disampaikan oleh seorang guru.

Namun pada kenyataannya, ditengah kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan ini masih banyak pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dan dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran secara ceramah. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa akan menjadi berkurang. Seorang siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran tersebut akan lebih bermakna apabila pembelajaran tersebut berlangsung dengan suasana yang nyaman (Har, 2012). Guru di dalam menyampaikan materi pembelajarannya kurang didukung oleh media pembelajaran yang membantu siswa dalam sebuah pembelajaran. Apalagi saat ini dimasa pandemi *Covid-19* yang juga berdampak pada sektor pendidikan yang menyebabkan siswa tidak dapat belajar secara langsung di dalam kelas atau belajar melalui lingkungannya karena harus belajar dirumah. Sehingga pembelajaran tersebut hanya bisa dilakukan secara *daring* melalui beberapa aplikasi yang

mendukung proses pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran berupa video sangatlah perlu digunakan dalam proses pembelajaran secara daring tersebut dibandingkan hanya memberikan materi tanpa diberikan penjelasan oleh guru.

Selain menjadi solusi dalam meningkatkan minat dan keberlangsungan pembelajaran secara *daring*, media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran ini juga sangat perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Mengingat materi pembelajaran IPA yang masih sedikit yang berada di buku baik itu buku siswa maupun buku pendukung lainnya dengan kajian materi dalam IPA yang bukan hanyamempelajari satu komponen yang ada di alam ini melainkan meliputi manusia, hewan dan lingkungan yang termasuk didalamnya adalah sebuah ekosistem. Pembahasan mengenai materi ekosistem yang ada di dalam buku paket ataupun penunjang sangatlah sedikit dan diperlukan sebuah media yang memungkinkan siswa dapat mempelajari materi ekosistem tersebut secara nyata seperti halnya peserta didik langsung mempelajari dari alam. Dengan demikian diperlukannya media berupa gambar atau video yang akan menjadikan pembelajaran dengan materi ekosistem tersebut lebih inovatif dan tentunya lebih bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama program PLPbD yang dilakukan di SD N 1 Panji, permasalahan yang sama juga terjadi seperti halnya hal telah dipaparkan diatas. Pemberian media pembelajaran sebenarnya sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa namun dikarenakan pembuatan video pembelajaran tersebut dirasa sangatlah rumit, memutuhkan waktu yang lama serta kurangnya pemahaman mengenai pembuatan media pembelajaran yang inovatif, dan kreatif menyebabkan pembelajaran masih dilakukan secara

konvensional dengan menggunakan model ceramah dan hanya memberikan materi yang berada di buku saja.

Berdasarkan hal diatas maka diperlukan mengembangkan pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang inovatif, kreatif dan mudah dalam pembuatannya yaitu dengan pembuatan video pembelajaran yang berbantuan sebuah aplikasi yang bernama *Sparkol videoscribe*. Rahayu (dalam Azizah, 2018) menjelaskan *sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* memiliki kelebihan yaitu mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menerima pembelajaran secara menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tersebut mampu belajar dengan suasana yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu pengguna juga dapat melakukan *dubbing* atau memasukan suara sesuai kebutuhan pembuatan video. *Sparkol videoscribe* ini juga memiliki banyak animasi terutama yang khasnya yaitu bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai dengan apa yang kita inginkan ataupun sesuai materi pembelajaran yang akan di belajarkan.

Hal ini akan sangat bermanfaat dengan animasi tersebut siswa akan merasakan bahwa guru yang memberikan materi tersebut pula yang menuliskan secara langsung seperti halnya belajar dikelas. Dengan adanya *sparkol videoscribe* bermaksud untuk memfokuskan batas kegiatan belajar semakin efisien dan berhasil, menyederhanakan pengetahuan bukan hanya materi tetapi juga penjelasan yang kurang dipahami siswa serta materi yang memerlukan ketepatan audio (Latifah, dkk., 2020). Hal ini juga akan lebih menarik perhatian siswa dengan

materi yang ditulis pada video tersebut apalagi jika ditambahkan dengan suara penjelasan oleh guru yang membuat video tersebut yang akan menciptakan pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan dan juga lebih berkesan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kurang efektifnya proses pembelajara dikarenakan masih dominan menggunakan metode ceramah atau dengan memberikan materi langsung yang ada dibuku paket.
- 2) Materi pembelajaran muatan IPA khususnya pada topik ekosistem yang sangat sedikit yang ada di buku penunjang pembelajaran.
- 3) Kurangnya media pembelajaran berupa video pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pengajaran yang menarik khususnya pada materi ekosistem.
- 4) Pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih dirasa rumit dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencangkup masalah-masalah utama sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini,

peneliti hanya mebatasi permasalahan guru belum menggunakan media pembelajaran pada materi ekosistem. Untuk itu konten dalam pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Vidoescribe* pada topik ekosistem kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang diuraikan diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana *prototype* atau rancang bangun media pembelajaran berbasis *Sparkol Vidoescribe* pada topik ekosistem kelas V Sekolah Dasar ?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Vidoescribe* pada topik ekosistem kelas V Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui *prototype* atau rancang bangun media pembelajaran berbasis *Sparkol Vidoescribe* pada topik ekosistem kelas V Sekolah Dasar
- 2) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Vidoescribe* pada topik ekosistem kelas V Sekolah Dasar yang teruji validitasnya

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum, manfaat penelitian ini dapat menjadi dua, yaitu manfaat teoretis yang memberikan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran dan manfaat praktis yang memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan serta dijadikan pembandingan maupun referensi oleh penelitian lain dalam melaksanakan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada ekosistem kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik ekosistem akan meningkatkan minat dan motivasi belajarnya sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran saat pembelajaran langsung maupun secara daring atau pembelajaran *online*.

2) Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan acuan atau contoh untuk mengetahui media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik ekosistem kelas V sekolah dasar, sehingga guru dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik pembelajaran lain.

3) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menambah wawasan serta dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol vidoescribe* pada topik ekosistem. Sehingga suatu saat dapat membantu atau menjadi guru yang profesional dan mampu menciptakan media pembelajaran berbasis *sparkol vidoescribe* pada materi atau topik pembelajaran yang berbeda dan inovatif, kreatif serta efektif dalam pembelajaran baik yang akan dilaksanakan secara daring maupun secara langsung.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *sparkol vidoescribe* pada topik ekosistem. Media pembelajaran ini berupa video pembelajaran yang memadukan antara gambar, suara, serata animasi yang khas yaitu animasi menulis pada papan yang akan membuat siswa lebih tertarik dan lebih fokus dalam mempelajari materi pembelajaran yaitu pada topik ekosistem. Dalam video pembelajaran ini juga akan dilengkapi dengan beberapa instrumen lagu yang akan menciptakan suasana senang dan nyaman dalam belajar. Selain memadukan gambar, suara dan animasi pada video pembelajaran ini juga akan berisikan teks yang akan membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *sparkol vidoescribe* adalah materi muatan IPA dengan topik ekosistem yang sudah dikembangkan berdasarkan KD. Media ini juga dapat digunakan bukan hanya dapat

diberikan pada pembelajaran secara langsung atau tatap muka namun media pembelajaran ini juga dapat diberikan dalam pembelajaran daring, mengingat kondisi saat ini dan pandemi *covid-19* yang melanda belum diketahui sampai kapan sehingga media pembelajaran ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran daring yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan jika hanya membaca buku saja. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini diawali dengan membuat rangkangan atau gambaran tentang materi yang akan dimasukkan serta gambar-gambar yang mendukung dalam topik ekosistem ini. Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini akan dibuat dengan berbantuan sebuah aplikasi yaitu *Sparkol videoscribe*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik ekosistem sangat penting dikembangkan dikarenakan media ini memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Pentingnya pengembangan media ini berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan PLPbD yang dilaksanakan di SD N 1 Panji. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan pada pelaksanaan PLPbD tersebut penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam situasi pandemi *covid-19* yang melanda pembelajaran yang biasanya dilaksanakan langsung menjadi pembelajaran secara *daring*. Hal ini akan menjadikan proses pendidikan dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi dan tidak menutup kemungkinan bahwa kedepannya proses pembelajaran tersebut akan

mengalami kemajuan dengan menggunakan pemanfaatan teknologi. Pada pembelajaran daring yang dilakukan di SD N 1 Panji guru-guru disana memberikan materi pembelajaran dengan memberikan materi secara langsung di buku siswa. Sesekali guru tersebut memberikan video pembelajaran yang akan membantu siswa memahami pembelajaran. Namun video pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih banyak diambil pada sumber *Youtube*. Hal ini dikarenakan guru merasa pembuatan video pembelajaran rumit dan membutuhkan waktu yang lama. Kemudian berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat PLPbD dengan wali kelas V dijelaskan bahwa materi dalam muatan IPA sangatlah sedikit dan sangat diperlukannya pengembangan dalam materi tersebut. Kemudian dalam pembelajaran daring ini terutama dalam topik ekosistem sangat dirasa perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi ekosistem dan membantu siswa dalam belajar melalui belajar langsung secara langsung di lingkungan sehingga pembelajaran tersebut lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini berdasarkan pada asumsi bahawa media pembelajaran ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dimana siswa akan lebih tertarik dan termotivasi belajar apabila terdapat contoh konkret. Selain itu guru juga belum pernah melakukan pengembangan atau membuat video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dalam memberikan tambahan materi dalam pembelajaran. Hal ini sangat relevan jika dilaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik, inovatif dan bermakna bagi siswa untuk memahami

materi yang telah dibelajarkan. Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik ekosistem kelas V di sekolah dasar yang teruji validitasnya, sehingga dengan pembuatan media pembelajaran ini akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi atau topik ekosistem. Hasil penelitian ini juga hanya sebatas pada validitas dari produk yang dihasilkan sehingga untuk tahap implementasi tersebut dapat dilanjutkan pada penelitian berikutnya.

1.10 Defnisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batas istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas atau laboratorium dan bukan untuk menguji sebuah teori. Produk-produk yang dihasilkan yaitu dapat berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan informasi ataupun pesan yang merangsang siswa untuk belajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam sebuah materi pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat secara efektif dan efisien.

- 3) *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk membuat sebuah video pembelajaran yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Konten yang dapat dimasukkan dalam pembuatan video pembelajaran pada aplikasi ini adalah materi pembelajaran yang berupa gambar, suara dan animasi. *Sparkol videoscribe* ini juga memiliki banyak animasi terutama yang khasnya yaitu bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai dengan apa yang kita inginkan ataupun sesuai materi pembelajaran yang akan di belajarkan.
- 4) Ekosistem merupakan salah satu materi dalam muatan IPA. Ekosistem adalah suatu lingkungan yang didalamnya terdapat komponen biotik dan abiotik yang saling berinteraksi atau melakukan hubungan timbal balik sehingga terjadi aliran energi dan daur materi.

