

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 A

Di era globalisasi ini Sumber Daya Manusia merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Dalam usaha mengembangkan sumber daya manusia terdapat berbagai faktor yang sangat berpengaruh salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi sumber daya manusia. Menurut UU NO 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab untuk bangsa dan negara. Dalam mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan melalui suatu proses pembelajaran (Sisdiknas, 2003).

Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya suatu interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pendidik atau guru dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik atau siswa yang berproses secara

sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Pane & Dasopang, 2017). Dalam melaksanakan pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang berkualitas, kreatif, inovatif dan menarik bagi peserta didik. Kualitas dari proses pembelajaran sangat ditentukan oleh cara guru dalam mengajar sebagai tugas dan tanggung jawabnya dalam proses pembelajaran.

Tugas dan tanggung jawab guru bukan hanya mengajar atau menyampaikan kewajiban kepada peserta didik, akan tetapi juga membimbing peserta didik untuk menjadi orang lebih baik (Shabir, 2015). Dalam proses pembelajaran tugas dan tanggung jawab guru adalah sebagai *leader* (pemimpin), *educator* (pendidik), *fasilitator* (memberikan siswa fasilitas belajar), *mediator* (memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media), *administator* (mengerjakan administrasi), *learning manager* (pengelola kelas), *motivator* (memotivasi siswa agar semangat dalam belajar), *inspirator* (memberikan inspirasi), *infomator* (memberikan siswa informasi dalam pembelajaran) dan *evaluator* (penilai) (Darmadi, 2015).

Salah satu tugas dan tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan mediator. Sebagai fasilitator guru bertugas dan bertanggung jawab untuk menyediakan fasilitas belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media sebagai alat yang digunakan membantu kegiatan pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan dalam memilih dan menggunakan media yang baik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan (Darmadi, 2015).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik, sehingga peserta didik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajarnya sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik (Tafonao, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Dalam teori perkembangan kognitif Piaget, usia anak pada jenjang sekolah dasar berada pada kisaran usia 6-12 tahun, hal ini menunjukkan bahwa anak di usia tersebut berada pada tahap operasional konkret (Ibda, 2015). Pada operasional konkret anak belum bisa berpikir secara logis maupun abstrak. Maka dari itu seorang guru hendaknya dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan akan membuat peserta didik menjadi lebih mudah paham mengenai materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangatlah penting karena media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, untuk menarik perhatian dan minat belajar dari siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Dewanti, dkk., 2018).

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan perlu dirancang suatu sistem pendidikan yang tepat bagi peserta didik dengan menggunakan dan memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dalam hal

ini guru mestinya bisa mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Namun dewasa ini pendidikan di Indonesia khususnya pada jenjang sekolah dasar bisa dikatakan masih jauh dari apa yang diharapkan. Menurut (Muhardi, 2004) dalam bidang pendidikan Indonesia masih jauh tertinggal dari negara-negara lain. Hal ini disebabkan karena lambatnya kemajuan pendidikan di Indonesia. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran di Indonesia belum sepenuhnya dilakukan secara optimal oleh guru. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran. Di era yang modern ini kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) hendaknya dimanfaatkan oleh guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang telah dilaksanakan pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) Undiksha tahun 2020 di SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar. Ditemukan beberapa permasalahan yaitu:

1. Kegiatan belajar mengajar di sekolah masih saja monoton dan tidak menarik, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru apalagi pada saat ini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring yang membuat pembelajaran semakin tidak efektif, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan ini akan menimbulkan materi yang diajarkan oleh guru dianggap sulit oleh siswa.
2. Guru masih banyak mengambil video pembelajaran di *Youtube* yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, artinya guru kurang dalam

mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun kadang-kadang juga guru membuat suatu video pembelajaran, akan tetapi di dalam video pembelajaran tersebut kurang menarik karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja dan tidak berisi animasi dan gambar-gambar yang menarik bagi siswa.

3. kurangnya inovasi guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik.
4. Materi pembelajaran yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas.

Dalam keterbatasan materi, guru hanya memanfaatkan buku dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru menjadi kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang paham mengenai materi atau konsep yang dijelaskan oleh guru serta menyebabkan pembelajaran menjadi tidak bermakna dan pemahaman siswa menjadi terbatas (Mustofa & Syafi'ah, 2018). Selain itu jika guru hanya mencari bahan ajar di buku saja siswa akan menjadi kurang aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran termasuk didalamnya adalah muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V SD pada subtema Organ Gerak Hewan.

IPA adalah cara atau metode untuk mengamati alam yang sifatnya analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara fenomena alam yang satu dengan fenomena alam yang lainnya (Hendro Darmodjo, 1992:3). Menurut Powler (dalam Winaputra, 1992:122) IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur dan berlaku

umum berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu mengenai alam yang kebendaannya bersifat sistematis mengenai gejala-gejala alam atau fenomena alam.

Dalam pembelajaran IPA peran media pembelajaran sangatlah penting, tanpa bantuan media dalam proses pembelajaran IPA guru akan mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi yang terkandung dalam pembelajaran IPA sangatlah luas yang menuntut siswa untuk berpikir secara abstrak, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi atau konsep yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya suatu perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong kemampuan siswa dan bermakna, sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* dalam muatan pembelajaran IPA materi Organ Gerak Hewan.

Video scribe merupakan media pembelajaran dalam bentuk video yang berisi animasi yang terdiri dari rangkaian gambar-gambar yang tersusun menjadi suatu video pembelajaran. *Video scribe* 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* ke dalam 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 scibe* sangat cocok diterapkan pada saat pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pada masa Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) Undiksha tahun 2020 di SD Negeri 1 Keliki SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar. 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 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 Subtema Organ Gerak Hewan Bagi Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Keliki Tahun Pelajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kegiatan belajar mengajar masih monoton dan tidak menarik sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar.
2. Guru kurang mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Materi pembelajaran yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini terbatas pada kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran di SD Negeri 1 Keliki.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu

1. Bagaimanakah tahapan pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* pada subtema Organ Gerak Hewan bagi kelas V di SD Negeri 1 Keliki tahun pelajaran 2020/2021?

2. Bagaimanakah validitas video pembelajaran berbasis *video scribe* pada subtema Organ Gerak Hewan bagi kelas V di SD Negeri 1 Keliki tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* pada subtema Organ Gerak Hewan bagi kelas V di SD Negeri 1 Keliki tahun pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengembangkan serta mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis *video scribe* pada subtema Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Keliki tahun pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat 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. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa

Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi organ gerak hewan dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan guru mengenai video pembelajaran dan dapat mengaplikasikan video pembelajaran tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *video scribe* dan dapat dijadikan masukan dan saran dalam penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran berbasis *video scribe*. Produk ini berisi materi organ gerak hewan. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar. Video

pembelajaran berbasis *video scribe* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah “Video Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Subtema Organ Gerak Hewan Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

b) Konten Isi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, video pembelajaran yang dikembangkan memuat materi muatan pembelajaran IPA pada subtema organ gerak hewan bagi siswa kelas V pada semester 1. Materi yang akan ditayangkan dalam video pembelajaran berupa materi organ gerak hewan yang berisikan animasi-animasi gambar yang dapat menarik perhatian siswa memperhatikan video pembelajaran yang ditayangkan.

c) Software yang digunakan

Video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *video scribe*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) Undiksha tahun 2020 di SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, bahwa pentingnya mengembangkan video pembelajaran berbasis *video scribe*

pada subtema organ gerak hewan. Materi yang terdapat di buku siswa masih sedikit dan terbatas, dengan adanya pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru serta memberikan siswa suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi mereka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Video pembelajaran berbasis *video scribe* ini dikembangkan dengan beberapa asumsi yaitu sebagai berikut.

- a) Guru belum pernah membuat dan mengembangkan video pembelajaran berbasis *video scribe* dalam proses pembelajaran.
- b) Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SD Negeri 1 Keliki dan disesuaikan dengan pembelajaran saat ini yaitu pembelajaran daring.
- c) Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran pada subtema organ gerak hewan.
- d) Membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru khususnya pada subtema organ gerak hewan.
- e) Meningkatkan minat belajar dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena video pembelajaran berbasis *video scribe* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- f) Siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran karena dalam video pembelajaran berbasis *video scribe* ini 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.

Keterbatasan pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a) Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 1 Keliki tahun pelajaran 2020/2021, sehingga video pembelajaran yang dikembangkan hanya digunakan oleh siswa kelas V di SD Negeri 1 Keliki.
- b) Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada di kelas V SD Negeri 1 Keliki tahun pelajaran 2020/2021.
- c) Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini terbatas pada subtema organ gerak hewan. Video pembelajaran berbasis *video scribe* ini memiliki keterbatasan penelitian yang hanya diberikan pada siswa kelas V semester 1 di SD Negeri 1 Keliki. Karena keterbatasan waktu, *finansial*, tenaga dan sumber daya maka video pembelajaran berbasis *video scribe* ini tidak diperbanyak.
- d) Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis yang meliputi, *analyze, design, development, implementatiton* dan *evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan pada tahap *analyze, design* dan *development*. Sedangkan pada tahap *implementatiton* dan *evaluation* tidak dilaksanakan dalam penelitian ini.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah yang dapat memudahkan pembaca, adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, alat, materi (buku, modul dll) dan strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
- b) *Video scribe* merupakan sebuah aplikasi atau software yang digunakan dalam membuat sebuah video pembelajaran dengan beberapa animasi yang menarik bagi siswa.
- c) Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis, terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementatiton* dan *evaluation* yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- d) Subtema organ gerak hewan merupakan salah satu materi pembelajaran kelas V di Sekolah Dasar semester 1. Pada materi ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai organ gerak hewan.