

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan berperan sangat penting dalam kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin memberikan penguatan bahwa ilmu pengetahuan dapat meningkatkan kesejahteraan manusia dalam berbagai kehidupan bermasyarakat. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dituntut pula peningkatan kualitas pendidikan untuk mendukung perkembangan tersebut, sehingga menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas (Yudha, dkk, 2016). Sumber Daya Manusia (SDM) di era globalisasi memegang peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan adalah sebagai bagian dari suatu usaha dalam pencapaian tujuan hasil belajar, tujuan hasil tersebut terdiri dari kemampuan, keterampilan, pengetahuan serta tingkah laku yang dimiliki oleh anak didik sebagai suatu dari hasil belajar yang merupakan akibat dari suatu proses pembelajaran yang dapat ditunjukkan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur dengan mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan suatu proses pembelajaran dengan demikian dapat ditandai dengan hasil belajar secara optimal dan mampu meningkatkan kualitas peserta didik (Putri & Isnani, 2015). Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 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 spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk bisa mewujudkan hal tersebut, dapat dicapai dengan suatu proses pembelajaran yang optimal (Sisdiknas, 2003).

Proses pembelajaran yang optimal ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang lebih baik (Hanafy, 2014). Dengan adanya tujuan pembelajaran, maka pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan yang dilakukan akan lebih terarah dalam suatu pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017).

Pembelajaran merupakan cara komunikasi anak didik dengan pengajar serta sumber belajar pada suatu lingkungan (Saiful, 2009). Menurut Chairul Anwar (2014:169) proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang mampu

menentukan suatu keberhasilan atau tindakannya usaha belajar. Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana cara mengajar guru dan cara belajar seorang peserta didik. Pembelajaran yang dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat mengalami perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kearah yang lebih baik untuk dapat mencapai sebuah keberhasilan suatu pembelajaran dimana guru harus mampu memberikan sebuah pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik dengan pemanfaatan media pembelajaran yang ada dan berbagai sumber pembelajaran.

Gagne (dalam Sadiman, dkk, 2014) menyatakan bahwa media adalah berbagai bagian dari dalam lingkungan siswa yang dapat membangkitkan semangatnya untuk melaksanakan suatu proses belajar. media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dan membantu peserta didik dalam memahami suatu materi (Sadiman, dkk, 2014). Pada hakikatnya media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan (Mawardi, 2018). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009) ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yaitu : (1) dalam proses pembelajaran penggunaan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan semangat belajar peserta didik (2) materi pembelajaran akan lebih jelas dalam pengartian sehingga lebih mampu dipahami oleh peserta didik, dan akan lebih memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik (3) cara mengajar akan lebih bervariasi sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar (4) peserta didik lebih banyak

melakukan suatu proses kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara terus menerus, akan tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, menguji coba dan lain sebagainya.

Namun pada kenyataannya, penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya dilakukan secara optimal. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional dalam melakukan suatu pembelajaran, dimana para pendidik masih banyak menggunakan metode ceramah. Di era modern ini sangat banyak disediakan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) akan tetapi kurang digunakan semestinya, tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja hal ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Padahal pendidik harus mampu mengembangkan berbagai media untuk melaksanakan proses pembelajaran, apalagi di masa pandemi ini proses pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran daring yang cenderung masih banyak melakukan pembelajaran dengan pemberian tugas saja tanpa diberikan penjelasan dan contoh yang konkret oleh tenaga pendidik sehingga, kurangnya minat belajar pada diri siswa dan menyebabkan siswa menjadi malas untuk melaksanakan proses pembelajaran (Wulandari, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Panji Anom pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan Berbasis Daring (PLPbD) Universitas Pendidikan Ganesha, ditemukan bahwa banyak sarana dan prasarana yang sudah memadai, seperti komputer dan laptop akan tetapi alat tersebut kurang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, hal ini tentunya sangat disayangkan. Hasil wawancara dengan I Kadek Juliawan, S.Pd, menyatakan proses pembelajaran yang dilakukan ditengah pandemi ini masih menggunakan metode penugasan dan

masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pendidik belum cukup mampu dalam pembuatan media pembelajaran karena dirasa masih sangat rumit dan membutuhkan waktu yang sangat banyak. Hasil wawancara lainnya yang dilakukan bersama pendidik menyatakan, pada buku siswa kelas IV tema 2 khususnya muatan IPA sangat terbatas dan sempit sedangkan cakupan materinya sangat luas sehingga, pendidik harus mencari sumber lainnya untuk mempermudah dalam menyampaikan materi. Pendidik juga menyatakan, pada muatan IPA khususnya topik sumber energi sulit disampaikan ditengah pandemi ini. Topik sumber energi merupakan topik yang terdapat pada buku tema 2 kelas IV semester 1. Topik sumber energi perlu dipahami oleh siswa karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka dalam melakukan aktivitas. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya perubahan dan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa yaitu media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*.

*Videoscribe* yaitu *software* yang dipergunakan oleh pendidik dalam membuat *whiteboard-style animation* dalam melaksanakan proses pembelajaran. *Videoscribe* mempunyai tampilan yang seolah-olah pendidik sedang menulis di papan tulis yang menggunakan bantuan berupa alat tulis dan dapat menampilkan gambar yang menarik pada video menggunakan tangan seperti menempelkannya sehingga, dapat menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Pembuatan *videoscribe* dirancang dengan mudah, dan dapat dilakukan secara *offline* sehingga

tidak perlu menggunakan layanan internet yang mana hanya dengan men *download software* dan menginstal pada komputer yang digunakan. Pada proses pembuatan video hanya memasukkan berupa tulisan dan gambar yang dituangkan pada papan atau canvas sesuai dengan keinginan pengguna. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai keinginan dan kebutuhan dalam pembuatan video. Pendidik dapat berinovasi dalam membuat *videoscribe* agar dapat mengilustrasikan dan menjelaskan konsep yang kompleks dalam proses pembelajaran (Fransisca, 2018). Dalam proses pembelajaran yang berlangsung penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* sangat diperlukan, sehingga peserta didik mudah untuk menerima dan memahami suatu materi pembelajaran yang ditampilkan dalam *videoscribe* agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik (Suarini, 2016).

Dengan dasar ini, sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang digunakan sebagai alternatif dan solusi dalam pembelajaran daring yang dilakukan di tengah pandemi ini. Untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan, maka perlu melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Topik Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pada muatan IPA yang ada di buku, materi yang ada dibuku sedikit sedangkan cakupan materi yang dibahas banyak.

2. Kurangnya media pembelajaran khususnya pada muatan IPA.
3. Materi pada topik sumber energi kurang lengkap.
4. Pembuatan media pembelajaran dirasa masih sangat rumit dan diperlukan waktu yang sangat banyak.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, luasnya permasalahan yang ada, sehingga, perlunya pembatasan masalah. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik sumber energi kelas IV sekolah dasar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik sumber energi kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil validitas media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik sumber energi kelas IV sekolah dasar?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik sumber energi kelas IV sekolah dasar.

2. Mendeskripsikan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada topik sumber energi kelas IV sekolah dasar yang sudah teruji validitasnya.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan tepat guna.

### 2. Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

#### a) Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dapat mempermudah siswa dalam menerima informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena media yang disajikan menarik dan menyenangkan.

#### b) Bagi Guru

Media yang dikembangkan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam suatu proses pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Media yang telah dibuat dan dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat yang lebih baik dan positif dalam suatu proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai calon pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. Materi yang dikembangkan yaitu sumber energi dan media yang dikembangkan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *sparkol videoscribe* digunakan pada media pembelajaran yang akan dibuat.
2. Berisi tentang cara penggunaan *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran.
3. Topik yang ada pada media pembelajaran *sparkol videoscribe* yaitu sumber energi yang terdapat pada kelas IV buku tema 2 semester 1. Di setiap tampilan video terdapat penjelasan yang sangat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* berisi tulisan, gambar animasi, dan efek suara di setiap tampilan video agar pengguna semangat dan aktif dalam proses pembelajaran.
5. Proses pembuatan media pembelajaran *sparkiol videoscribe* diawali dengan mencari materi yang akan dijadikan bahan untuk pembuatan video, dilanjutkan

dengan pembuatan video dengan memasukkan materi yang sudah ada, kemudian ditambahkan animasi gambar dan dilakukan proses *dubbing*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan Berbasis Daring (PLPbD) di SDN 1 Panji Anom pentingnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yaitu cakupan materi pada topik sumber energi yang terdapat di buku siswa masih sangat terbatas, media yang ada di SDN 1 Panji Anom masih sangat kurang, dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Media pembelajara berbasis *sparkol videoscribe* dikembangkan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Guru SDN 1 Panji Anom belum pernah menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dalam menyampaikan materi.
2. Mempermudah siswa melakukan proses pembelajaran khususnya pada topik sumber energi.
3. Meningkatkan minat belajar siswa, karena media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* memuat animasi gambar menarik dan materi yang disajikan dapat memberikan pengalaman belajar siswa.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang dibuat sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas IV SDN 1 Panji Anom.
2. Media pembelaran yang dikembangkan terbatas pada topik sumber energi kelas IV.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan dinilai kelayakannya oleh ahli materi pembelajaran dan ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan.
4. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yang sistematis, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada penelitian ini hanya dilakukan pada tahapan *analyze, design, dan development*, untuk *implementation dan evaluation* tidak dilakukan pada penelitian ini.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, peneliti merasa perlu membuat batasan istilah yang mempelajari dan mempertegas istilah yang digunakan, adapun definisi istilah yang digunakan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan pada suatu permasalahan dalam proses pembelajaran, dan bukan untuk menguji teori (Sutarti & Irawan, 2017).

Penelitian pengembangan lebih fokus dalam tujuan untuk menghasilkan produk dan dapat dikembangkan dengan layak sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan (Tegeh & Kirna, 2013).

## 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, minat, dan membangkitkan perasaan siswa dalam proses pembelajaran yang bermakna sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *sparkol videoscribe*.

## 3. *Sparkol videoscribe*

*Sparkol videoscribe* merupakan *software* yang unik untuk digunakan dengan cepat dan mudah disajikan. Dalam penggunaannya, *videoscribe* digunakan untuk membuat *design* animasi yang berlatar putih. Dalam *videoscribe* terdapat gerakan tangan yang seolah-olah sedang menulis atau menggambar materi yang sedang disajikan kepada peserta didik (Yudha, dkk, 2016).

## 4. Model ADDIE

Model ADDIE, merupakan model yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* yang mudah dipahami untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran dalam upaya memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran.

## 5. Topik sumber energi

Topik sumber energi merupakan salah satu topik yang terdapat di kelas IV sekolah dasar semester 1. Topik ini bertujuan untuk memberikan pemahaman

kepada siswa pada tentang berbagai sumber energi yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana mereka memanfaatkannya dengan baik.

