

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Sehingga dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan khususnya pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi dan komunikasi di era globalisasi ini diikuti dengan munculnya berbagai macam peralatan yang menunjang kegiatan pendidikan seperti *smartphone*, komputer, laptop, proyektor dan lain sebagainya. Peralatan ini telah banyak digunakan oleh tenaga pendidikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi ini juga sangat berpengaruh terhadap kurikulum saat ini yaitu Kurikulum 2013 dan juga situasi saat ini yaitu masa pandemi *covid-19* teknologi sangat berperan dalam dunia pendidikan, sehingga proses pembelajaran dilakukan melalui jarak jauh atau *online* dan sangat membutuhkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang optimal. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan salah satu bentuk pembenahan pendidikan di Indonesia dengan tujuan untuk dapat mengimbangi arus globalisasi (Octaviani, 2017). Salah satu pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah dasar yang merupakan gagasan dari kurikulum 2013 yaitu Tematik. Menurut Ananda dan Fadhilaturrahmi (2018) tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen pada mata pelajaran dan dikemas menjadi satu kesatuan dalam satu tema pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran lebih ditekankan pada pembelajaran tematik, sehingga akan

memberikan pengalaman langsung dan melatih siswa untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Prastowo, 2019).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. pembelajaran hanya merujuk kepada buku sebagai media pembelajaran dan guru hanya menjelaskan kembali materi di buku. Kekurangan belajar dengan buku yaitu tidak ada interaksi guru dan siswa. Buku tidak dapat menampilkan gambar bergerak sehingga kurang menarik. Pembelajaran tersebut sangat tidak optimal sehingga siswa kebingungan dalam mencerna informasi.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (UU No. 14 tahun 2005). Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi peserta didik, dan lingkungannya (Sudarwan danim 2018: 5). Pendidikan saat ini harus bisa mengikuti perkembangan teknologi agar bias meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Proses pembelajaran siswa sangat berpengaruh terhadap kualitas yang dimiliki oleh guru. IPTEK yang sangat berkembang membuat guru harus bisa beradaptasi dan mampu menggunakan teknologi saat pembelajaran di kelas sehingga siswa tidak bosan walaupun saat ini proses pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing siswa.

Dunia pendidikan mengharapkan kehadiran media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Kehadiran media pembelajaran yang mampu meningkatkan pelajaran. Media pembelajaran sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat,

pikiran dan perasaan pelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Melihat pentingnya media pembelajaran bagi siswa, diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa, guru, dan sekolah dalam proses pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal ini tentu saja memperkuat bahwa media dalam pembelajaran mempunyai peran penting dan bermanfaat untuk membantu mempermudah belajar siswa. Tidak hanya mempermudah siswa dengan kehadiran media pembelajaran guru juga merasa terbantu dalam pembelajaran.

Namun dilapangan yang sering terjadi sekarang ini adalah masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran karena tanya jawab serta ceramah sangat mendominasi sehingga berdampak pada minat, motivasi, serta hasil belajar pada siswa. Hal tersebut melalui hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali. Dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi model lain. Hal menyebabkan pembelajaran bersifat berpusat pada guru, ataupun mengambil media dari *youtube* dan langsung membagikannya ke grup WA kelas peserta didik sehingga dapat mengakibatkan kejenuhan dan menurunkan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran, guru terlihat jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dimana media yang digunakan hanya sebatas buku paket, dan poster-poster. Berkaitan dengan hal itu prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar adalah salah satu prodi yang menuntut

mahasiswanya untuk mampu merancang ataupun memanipulasi pembelajaran, salah satunya adalah merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendidikan guru sekolah dasar dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih baik, alat-alat dan ide dari pendidikan guru sekolah dasar bisa membantu guru dalam merancang atau merekayasa pembelajaran lebih menarik.

Model pembelajaran yang berpusat pada guru sebenarnya sudah tidak relevan lagi diterapkan pada era seperti sekarang ini, karena menurut peneliti kurang menarik untuk siswa sehingga lebih cepat bosan dibandingkan menggunakan media pembelajaran oleh sebab itu peneliti memandang perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada Muatan IPA kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali. Memanfaatkan peranan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu terobosan yang menjanjikan dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan peranan teknologi khususnya sebuah desain multimedia, memberikan peluang yang cukup besar untuk melakukan transfer ilmu pengetahuan secara dan akurat serta bisa menembus dimensi ruang, waktu dan daya indra (Sudiman dkk,2014).

Media pembelajaran yang dihasilakn akan dikemas dalam bentuk video. Bahan ajar yang dikemas dalam video berupa media pembelajaran yang berfungsi membantu membelajarkan siswa secara sistematis, terarah sesuai tujuan yaitu sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Adapun beberapa permasalahan penyebab rendahnya kualitas proses pembelajaran adalah kurang bervariasinya sumber belajar muatan IPA dan keterbatasan media pembelajaran yang masih kurang menarik sesuai dengan karakteristik siswa pada muatan IPA di sekolah. Dari

permasalahan tersebut, permasalahan kedua merupakan masalah yang menonjol dibandingkan dengan permasalahan pertama.

Kurangnya penggunaan media yang menarik minat siswa dalam belajar, dapat mempengaruhi dalam proses belajar siswa. Bahkan fasilitas pendukung seperti LCD, dan alat pendukung lainnya di SD Negeri 1 Banjar Bali cukup memadai. Tetapi kurangnya pemanfaatan fasilitas tersebut dengan maksimal. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi terhadap proses pembelajaran muatan IPA, dapat dikatakan bahwa siswa dan juga guru sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Muatan Ipa Berbasis Aplikasi Videoscribe Untuk Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran muatan IPA yang digunakan masih kurang.
2. Media yg digunakan dalam KBM hanya sebatas Buku Paket dan LKPD saja.
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran
4. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia seperti LCD proyektor, laptop dan *speaker* dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, ada beberapa persoalan yang dihadapi dan permasalahan tersebut dipersempit agar lebih terarah dan tidak menyimpang dari sasaran pokok permasalahan, ada beberapa aspek yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Banjar Bali.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Ngeri 1 Banjar Bali dengan pengembangan media pembelajaran berupa berbasis Videoscribe. Sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran seperti LCD kurang dimanfaatkan dalam penerapan media pembelajaran yang sudah ada.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Muatan IPA menggunakan Videoscribe untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana kualitas hasil pengembangan media pembelajaran dalam muatan IPA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali menurut ahli isi, ahli desain, ahli media, uji coa produk dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Muatan IPA menggunakan aplikasi Videoscribe untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran dalam muatan IPA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali menurut ahli isi, ahli desain, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari pengembangan media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam membantu mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Media pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* ini siswa terpancing dan meningkatkan motivasi belajar karena *videoscribe* merupakan media yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan dan kesan yang disampaikan lewat gambar, dan teksnya biasanya jelas dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran suhu dan kalor.

c. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe pada muatan IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Banjar Bali diharapkan bermanfaat bagi semua yang membaca dan menjadi referensi bagi peneliti lain yang sejenis dalam membuat dan mengembangkan penelitian.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa power point yang akan disajikan dengan beberapa komponen, diantaranya: (1) teks, (2) gambar, (3) Audio (4) Video dan (5) animasi. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. *Audiens*

Media pembelajaran ini akan didesain dengan menarik dan berorientasi pada siswa, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri. Yang menjadi sasaran dari media pembelajaran ini adalah siswa kelas V SD.

2. *Konten*

Konten dalam media pembelajaran ini adalah seluruh materi khususnya materi muatan IPA yang terdapat pada materi suhu dan kalor bagi kelas V SD. Produk ini dikemas dalam bentuk video yang digunakan untuk mengaktifkan muatan pelajaran IPA yang ada pada materi suhu dan kalor bagi siswa kelas V SD.

3. *Software*

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan video pembelajaran berisi materi Muatan IPA kelas V dilengkapi dengan berbagai jenis animasi. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media yang berbentuk animasi yang memuat teks, *image* (gambar diam), *animation* (gambar bergerak), audio, dan

video. Media ini dikhususkan pada materi suhu dan kalor bagi siswa kelas V SD. Gambar-gambar animasi yang ada disesuaikan dengan materi yang dibahas, hal tersebut bertujuan agar siswa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan. Kata-kata dan kalimat pada *Videoscribe* juga ditampilkan dengan singkat namun lebih bermakna sehingga mudah dipahami oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kemajuan teknologi berdampak pada pendidikan terutama pada media serta sumber belajar. penggunaan teknologi akan menjadi lebih efisien dalam belajar. Inilah yang menyebabkan terjadi perubahan dalam pendidikan. Pengembangan pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa maka dari itu, pengembangan pembelajaran menggunakan media sangat diperlukan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu, Permudah siswa belajar, materi mudah dipahami, meningkatkan konsentrasi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini terbatas pada pokok bahasan.
2. Produk yang dikembangkan hanya dapat menggunakan dengan bantuan laptop atau computer.
3. Pengujian media pembelajaran muatan ipa yang dikembangkan hanya pengujian produk.

1.10 Definisi Istilah

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

1. Pengembangan adalah suatu upaya atau proses untuk menghasilkan produk-produk berupa, media, dan alat atur strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi kan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
3. Videoscribe merupakan program aplikasi (software) untuk membuat animasi yang menarik.
4. IPA adalah mata pelajaran yang melibatkan atau mengaitkan beberapa bidang studi, di antara lain, Biologi, Fisika, dan Kimia.

