

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

Kurikulum dan pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pendidikan. Seorang guru yang profesional harus memahami tentang konsep kurikulum dan pembelajaran dalam implementasi tugas kesehariannya. Kurikulum adalah perangkat pengalaman belajar yang akan di dapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan. Kurikulum dirancang untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Kurikulum merupakan alat yang sangat penting dalam menjamin keberhasilan proses pendidikan, artinya tanpa kurikulum yang baik dan tepat akan sulit mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang dicita-citakan (Fujiawati, 2016).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diterapkan saat ini. Hidayat (dalam Agustinova, 2018) mengemukakan bahwa Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengedepankan pada sikap dan perilaku peserta didik, pada hakikatnya kurikulum ini menginginkan manusia yang berakhlak mulia, juga

pandai dalam berbuat dan berpikir (Agustinova, 2018). Dalam Kurikulum 2013, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tidak lepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan salah satu elemen dari standar proses yang mengalami perubahan guna mencapai keberhasilan pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, proses pembelajaran merupakan salah satu rangkaian kegiatan yang penting untuk pencapaian keberhasilan pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa dimana dilaksanakan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sarana dan fasilitas pendidikan yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Lestari, 2018).

Kurikulum merupakan salah satu instrumen yang diharapkan memberikan arah untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta (Subagiya & Safrudiannur, 2014). Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan dalam pembahasan tema tersebut ditinjau dari berbagai mata pelajaran (Trianto, 2011). Rusman (dalam Fitri, 2015), menegaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang

memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan mampu menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan. Pembelajaran tematik integratif memiliki beberapa karakteristik yang harus diperhatikan oleh guru yaitu, (1) berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, (2) memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pembelajaran langsung kepada siswa, dengan pembelajaran langsung ini, siswa digadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret), (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, focus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran (5) bersifat fleksibel (luwes), dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya (Prastowo, 2019).

Manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran. Hal ini karena dalam kehidupan banyak masalah-masalah yang dihadapi oleh manusia yang akan dipecahkan serta menemukan jalan keluar dari masalah tersebut. Sehingga proses pembelajaran sangat diperlukan dalam kehidupan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam proses belajar. Peran guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak

perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran dengan cepat dan juga ada peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan” maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. Menurut Trianto (dalam Pane, 2017), pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dengan pemaparan tersebut terlihat jelas bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, di antara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan (Pane, 2017).

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*even of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa (Sunhaji, 2014). Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Aktivitas pembelajaran bukan hanya merupakan proses penyampaian dan penerimaan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pengalaman ini harus memberikan dorongan untuk mengubah tingkah laku peserta didik seperti yang diinginkan. Pembelajaran terjadi apabila rangsangan dilakukan oleh tutor (guru) yang akan menyebabkan perubahan

tingkah laku. Untuk melaksanakan proses ini, tutor (guru) dapat menggunakan berbagai pendekatan, metode yang sesuai dengan keperluan peserta didik (Adrianto, 2010). Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tersebut. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan (Pane, 2017).

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD) merupakan bentuk pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran di SD yakni, Bahasa Indonesia, IPA, IPS PPKn, Matematika dan SBdP yang dilaksanakan secara terpadu dari semua muatan mata pelajaran dalam satu kali pembelajaran dengan maksud untuk memberikan secara langsung pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik sering disebut dengan pembelajaran tematik terpadu, hal ini dikarenakan pembelajaran tematik menggunakan prinsip keterpaduan dan keintegrasian beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam suatu tema. Selain memiliki fungsi, pembelajaran tematik juga mempunyai tujuan. Menurut Hosman (dalam Resnani, 2018), tujuan pembelajaran tematik adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari siswa secara lebih bermakna.

Perkembangan teknologi semakin maju dan sangat pesat sehingga dapat dirasakan dari kota hingga ke pelosok desa terutama dalam bidang pendidikan. Dengan hadirnya sebuah media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan ketentuan Kurikulum 2013 maka diharapkan proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu media linier dan interaktif. Media pembelajaran linier adalah suatu media yang tidak dilengkapi dengan suatu alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh user, contohnya TV dan film. Sedangkan media interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh user, sehingga user dapat menentukan apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media interaktif juga merupakan media kombinasi dari dua atau lebih media seperti (audio teks, grafik, gambar, animasi, dan video) (Kamal & Hadi, 2019). Jika mengacu pada kurikulum saat ini, maka peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan namun juga sebagai penyampai pesan, sehingga terbentuknya komunikasi dua arah atau lebih. Dalam komunikasi tersebut, media pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian dari sebuah pembelajaran. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran. Hal ini perlu dikembangkan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan sehingga tidak akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Dewi,dkk., 2018).

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa saat berada di dalam kelas.

Sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan mampu memahami materi-materi yang di bahas serta mengimplementasikannya dalam penyelesaian masalah. Namun dalam kenyataan sekarang ini, pada pembelajaran di lapangan siswa belum mampu memahami dan mengaplikasikannya dalam penyelesaian masalah sedang maupun sederhana (Kamal & Hadi, 2019). Media pembelajaran yang sering digunakan pada saat ini masih belum bisa meningkatkan efektivitas pencapaian hasil belajar. Hal ini dikarenakan pemilihan kriteria media pembelajaran yang kurang sesuai. Dalam memilih media pembelajaran yang sesuai harus memperhatikan kriteria-kriteria. Menurut Sudjana & Rivai (dalam Dewi, dkk., 2018) kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan ajar, (3) kemudahan memperoleh media.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu. Hal ini dilakukan agar siswa termotivasi saat proses pembelajaran dan menjadi lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian (Abdul, 2020), menyatakan bahwa desain pengembangan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* yang merupakan video animasi tulisan tangan yang memiliki background animasi slide. Selain itu juga kelayakan media pembelajaran diperoleh melalui validasi dari dua validator terkait ahli desain media dan validator materi dan isi serta dari uji praktisi pembelajaran yang masing-masing diperoleh hasil penilaian yaitu 97,5% dari ahli materi dan 97,5% dari ahli media dan 95% dari praktisi pembelajaran. Penelitian kedua, (Wahyuni, 2020), dengan judul pengembangan media pembelajatron *Sparkol Videoscribe* berbantuan

pendekatan *Open Ended* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat di kelas X MAN 2 Palas menyatakan bahwa hasil analisis angket validasi media yang diberikan kepada dua ahli media diperoleh nilai rata-rata yaitu 2,7 dengan kriteria baik/cukup valid. Hasil perhitungan validitas instrument soal test menggunakan rumus korelasi *produk moment* dengan angka kasar diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,869 dengan kategori sangat tinggi, sehingga pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbantuan pendekatan *Open Ended* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat di kelas X efektif untuk digunakan.

Media pembelajaran dalam proses belajar sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung. Beberapa definisi dari para ahli mengenai media pembelajaran. Gagne (dalam Asyhar, 2012) mendefinisikan media merupakan berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu proses pembelajaran. Briggs (dalam Asyhar, 2012) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Schram mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran Widodo dan Jasmadi (dalam Asyhar, 2012). Dari pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan kepada penerima pesan yang dalam pembelajaran siswa sebagai penerima pesan yang mana bisa berupa sarana fisik yang mampu untuk merangsang peserta didik untuk belajar dan membantu memotivasi dan memberikan semangat belajar bagi peserta didik. Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik peserta didik. Pemilihan media

pembelajaran harus dikembangkan sesuai tujuan yang ingin dicapai atau capaian pembelajaran, kondisi, atau keterbatasan yang ada dengan dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Rindiantika, 2018). Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi kelas IV SD Negeri 1 Manistutu Kecamatan Melaya Kabupaten Jembrana bahwa identifikasi masalah media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih tidak dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan unik. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media pembelajaran yang berasal dari youtube dan hanya terpaku pada buku siswa, sehingga peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran yang begitu saja. Selain itu, permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran, hal ini dilihat dari minimnya media pembelajaran yang terdapat di sekolah, terutama di dalam ruangan. Hal ini dikarenakan kurangnya minat guru membuat media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Guru kurang mampu menguasai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan baik secara luring maupun daring pada saat ini, guru tidak memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk membuat media pembelajaran yang interaktif yang dapat memotivasi siswa. Hal ini, dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pembuatan video pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran.

Selain itu juga, kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, seperti yang telah dijelaskan, bahwa guru di sekolah tersebut kurang kreatif dalam membuat media maupun video pembelajaran yang menarik yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Guru menganggap bahwa pembuatan media atau video pembelajaran sangat rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Masalah selanjutnya yaitu siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka proses pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan kurikulum yang sesuai, perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik yang tidak membosankan peserta didik, sehingga peserta didik menjadi semangat dan termotivasi untuk belajar. Namun kenyataannya di sekolah tersebut guru hanya berpedoman pada buku siswa dan video-video dari aplikasi *youtube* yang berkaitan dengan pembelajaran sebagai media dari proses pembelajaran. Materi Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Pembelajaran 1 masih bersifat abstrak, dalam hal ini siswa hanya berpedoman pada buku siswa sebagai pegangan dalam pembelajaran. Selain itu, tidak ada penjelasan yang lebih detail untuk menjelaskan materi agar dimengerti oleh peserta didik, sehingga materi yang diberikan tidak sepenuhnya dimengerti oleh peserta didik. Melihat permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memilih media pembelajaran yang interaktif dengan berbagai teknologi dan lebih lanjut mengenai pengembangan media

pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, menarik dan mampu menjelaskan materi pembelajaran.
- 2) Kurangnya media pembelajaran berupa video pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran.
- 3) Pelaksanaan proses pembelajaran daring pada saat ini lebih berfokus pada pemberian tugas yang diambil dari buku paket.
- 4) Siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran karena selalu monoton dengan pemberian tugas dan tanpa adanya media pembelajaran yang menarik.
- 5) Materi pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Keberagaman Makhuk Hidup di Lingkungan pembelajaran 1 masih belum luas dan bersifat abstrak.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pengembangan media pembelajaran interaktif penelitian ini, mampu mengatasi masalah yang telah dipaparkan tersebut. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan

media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu agar terarah dan mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah seperti yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana prototipe pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu?
- 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui prototipe pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu. Manfaat teoretis adalah manfaat berupa teori-teori-teori dalam mengembangkan media pembelajaran, sedangkan manfaat praktis ditunjukkan kepada gurum kepala sekolah, dan peneliti lain. Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber bacaan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan pengetahuan dan sumbangan pemikiran sebagai bahan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang bersangkutan, yaitu:

1) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif serta membantu membangkitkan motivasi siswa dalam proses belajar.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang unik dan menarik dan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Manistutu.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah sebagai arsip dokumen yang bisa dijadikan pertimbangan dan meningkatkan kemajuan dalam proses pembelajaran dan kemajuan sekolah. Karena penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang dapat diunakan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain mengenai permasalahan pembelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SD Negeri untuk diteliti lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. *Output* dari media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol*. Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif ini merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan bantuan *software Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan yang memberikan pengalaman baru kepada siswa.
- 2) Media pembelajaran Interaktif berbasis *sparkol videoscribe* adalah gabungan dari beberapa unsure yaitu teks, suara, video, dan animasi yang menghasilkan media yang utuh
- 3) Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *sparkol videoscribe* adalah tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman akhluk hidup di lingkunganku dengan muatan Bahasa Indonesia, IPS dan IPA dengan materi (1) persiapan wawancara, (2) masalah-masalah keseimbangan lingkungan, (3) karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai.
- 4) Durasi media pembelajaran interaktif berbasis *videoscribe* yang dikembangkan sekitar 10-15 menit dan resolusi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini sebesar 1080p.
- 5) Pada akhir produk pembahasan terdapat evaluasi yang berupa soal esai sebanyak lima butir soal.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Agustus-Oktober yang bertepatan dengan pelaksanaan PLPbD di Sekolah Dasar Negeri 1 Manistutu yang berlokasi di Banjar Ketiman, Desa Manistutu, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* ini untuk mengembangkan materi terkait Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran melalui lingkungan sekitar dan media pembelajaran media visual yang berupa buku siswa dan buku guru. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran maka peserta didik dapat termotivasi untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan pengembangan media pembelajaran interaktif ini siswa mendapat pengalaman pembelajaran yang berbeda, menarik dan unik yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru sudah mampu menyajikan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya guru mampu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *sparkol videoscribe* untuk memberikan susunan belajar yang berbeda kepada siswa.

- 2) Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Manistutu sudah menguasai keterampilan membaca, sehingga mampu menggunakan media dan memahami materi yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe*.
- 3) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media ini untuk penyampaian materi dalam proses pembelajaran.
- 4) Siswa lebih bersemangat, tertarik dan aktif dalam pembelajaran karena media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* berisi gambar, video dan animasi yang menarik.
- 5) Rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa menjadi lebih meningkat untuk mengetahui isi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan produk yang telah dibuat yaitu.

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas IV, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar
- 2) Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* ini terbatas hanya pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkungan pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar.

- 3) Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation dan evaluation*). Namun penelitian hanya dilakukan sampai tahap *development*, untuk tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya dan financial

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif (Ainin, 2013).
- 2) Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menggunakan perangkat *hardware* maupun *software* yang berbasis teknologi digital yang digunakan dalam satu kesatuan untuk menjabarkan pesan informasi atau materi yang menciptakan komunikasi dua arah yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran baik itu penyampaian materi, praktik hingga penilaian pembelajaran. Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup merupakan tema 3 pada buku siswa. Pengembangan ini mengambil materi pada tema 3 yaitu Tema Peduli
- 3) Terhadap MakhluK Hidup subtema Keberagaman MakhluK Hidup di Lingkunganku Pembelajaran 1 dengan muatan Bahasa Indonesia, IPS dan IP

- 4) *Sparkol Videoscribe* merupakan pembuatan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Aplikasi *Sparkol Videoscribe* ini dapat menampilkan dan menyajikan paduan animasi dan gambar yang menarik. Sehingga dapat menghasilkan video yang menarik dalam proses pembelajaran.
- 5) Model ADDIE merupakan salah satu model desain dalam pembelajaran sistematis yang terdiri dari lima langkah yang meliputi *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada tahap ADD (*analyze, design, development*). Untuk tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya dan finansial.

