

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu alat untuk dilakukannya proses belajar yang membuat tingkah laku individu siswa berubah melewati suatu proses yang diciptakan dalam suatu pembelajaran. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap dan lain-lain. Pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki sebuah tujuan memfasilitasi individu di mana individu tersebut agar memiliki sebuah kompetensi berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Ngalimun, 2015:30).

Sedangkan Menurut Suardi (2018:7) pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat guru dan siswa. Keduanya saling melakukan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan dalam pembelajaran. Guru dan siswa memiliki peran masing-masing, tidak berpedoman bahwa guru saja yang memberikan sumber pengetahuan kepada siswa dan siswa hanya sebagai penerima pengetahuan dari guru. Namun pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang melibatkan antara guru dan siswa untuk belajar bersama dan dilakukan aktif antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan di beberapa sekolah dasar saat ini, masih menggunakan pembelajaran tematik yang menggunakan kurikulum 2013.

Menurut Aisyah (2017:87) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran pendekatan yang melibatkan beberapa mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran tersebut disatukan dalam sebuah tema atau pokok bahasan. Dengan demikian proses pembelajarannya dapat dijadikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan buku tematik ini materi yang diberikan lebih bermakna atau dalam kata lain lebih mudah dipahami dalam sebuah konsep pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dilakukan secara langsung. Media sangat dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan sebuah pembelajaran. Media merupakan alat atau

perangkat yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami sebuah pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Kustandi & Dady (2020:5) media pembelajaran merupakan wadah atau tempat suatu pesan dari sumbernya yaitu guru yang dilanjutkan kepada sasaran atau siswa sebagai penerima pesan dan materi. Media memiliki banyak jenis yang dikembangkan sesuai dengan waktu, dan kondisi siswa pada saat pembelajaran. Suatu media memiliki karakteristik tertentu yang pastinya berbeda-beda yang disesuaikan dengan kondisi lapangan, proses pembelajaran media memiliki arti yang sangat penting, karena ketidakjelasan materi yang dapat dibantu dengan adanya media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga memiliki peran sangat penting.

Hal tersebut seperti pendapat Febrita & Ulfah (2019:187) bahwa menentukan jenis media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting karena media memiliki fungsi yang sangat bermakna dalam pembelajaran. Keberhasilan guru saat mengajar dan menyampaikan materi bisa terlihat pada kelancaran komunikasi guru dengan siswa, ketidaklancaran komunikasi guru dan siswa akan menjadikan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa tidak bisa diserap dengan baik dan tidak memahami siswa. Jika guru dalam menyampaikan materi menggunakan media yang tepat pasti proses penyampaian materi akan mudah diterima siswa dengan baik.

Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan menyesuaikan kombinasi audio dan visual. Media audio visual adalah media yang menghasilkan dengan cara menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan informasi, (Suryani, 2018:48). Menurut Rinanto (1982:21) media audio merupakan suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara

guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mengombinasikan audio dan visual yang dapat memberikan siswa media pandang dan dengar untuk memudahkan siswa dalam belajar dan memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Salah satu media yang merupakan media audio visual adalah media pembelajaran video *scribe*. Melalui adanya media video *scribe* siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan melihat dan mendengarkan. Penggunaan media pembelajaran video *scribe* memungkinkan siswa untuk memahami pembelajaran dan mengatasi kejenuhan siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan saja namun juga melihat suatu materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran video *scribe* dengan konsep dan grafis yang dapat menarik perhatian siswa dari berbagai tingkat usia. Grafis dan konsep yang dibuat sedemikian rupa dan sangat menarik dapat memberikan hiburan dan rangsangan bagi siswa untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Gunong Sereng 01 Kecamatan Kwanyar Kabupaten Bangkalan pada tanggal 08 Januari 2022 mengungkapkan bahwa pembelajaran di kelas IV menerapkan kurikulum 2013. Fasilitas belajar yang tersedia di sekolah tersebut yaitu papan tulis, bagan, gambar-gambar dan terdapat Lcd. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan lagi di SDN Gunong Sereng 01, hasilnya mendapatkan kesimpulan bahwa di sekolah dasar tersebut saat pembelajaran tematik guru menggunakan media gambar. Siswa sedikit kesulitan memahami pembelajaran dikarenakan kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, siswa bosan di karenakan guru berpatokan pada buku guru dan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar saja saat pembelajaran berlangsung. Dari 38 siswa hanya sebanyak 8 siswa yang memperhatikan saat guru menjelaskan materi yang disampaikan, 30 siswa lainnya membuat kegaduhan, bermain sendiri dan bercerita dengan teman sebangkunya. Siswa juga tidak aktif menjawab pertanyaan guru

saat diberikan pertanyaan. Siswa dalam pembelajaran tematik kurang antusias dan kurang aktif saat pembelajaran. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar kognitif siswa menjadi rendah.

Hasil wawancara guru di SDN Gunong Sereng 01 bahwasanya pembelajaran sudah dilaksanakan secara luring, pada saat pembelajaran tematik tersebut guru menggunakan media gambar saat menerapkan pembelajaran kepada siswa. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang ada, guru kelas IV menyatakan bahwasanya sekarang perlu adanya media yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah agar siswa juga dapat belajar dengan menyenangkan secara mandiri di rumah.

Sebanyak 38 siswa terdapat 28 siswa yang belum mencapai nilai di atas KKM dan 10 siswa lainnya mencapai nilai batas KKM pada pembelajaran tematik. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Gunong Sereng 01, yaitu 70 pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBdP, dan PJOK. Guru pada saat mengajar sedikit kesulitan dalam membuat media yang lebih kreatif dikarenakan faktor umur dan hanya berpatokan pada buku guru dan buku siswa. Terbatasnya media pembelajaran membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sehingga berdampak kebosanan dan hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil angket siswa SDN Gunong Sereng 01 bahwasanya angket memperoleh kesimpulan yaitu dari 38 siswa terdapat 30 siswa merasa bosan dan 8 siswa tidak bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku dan papan tulis. Guru pernah menggunakan media pembelajaran terdapat 10 yang menjawab pernah dan 28 menjawab tidak pernah. Semua siswa menjawab guru tidak pernah mengkaitkan kearifan lokal dengan pembelajaran tematik. 30 siswa bersemangat pada saat ketika guru menggunakan media pembelajaran dan terdapat 8

siswa tidak bersemangat dikarenakan media pembelajarannya seadanya. 29 siswa menyukai pembelajaran tematik dan 9 siswa tidak menyukai. 25 siswa mengatakan pembelajaran tematik itu sulit dan 13 siswa merasa tidak kesulitan. Semua siswa tidak pernah belajar sambil melihat sekaligus mendengarkan dengan menggunakan media pembelajaran. seluruh 38 siswa merasa tertarik dan ingin belajar dengan cara melihat sambil mendengarkan.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SDN Gunong Sereng 01. Permasalahan tersebut antara lain yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar. Permasalahan selanjutnya yaitu guru hanya berpacu pada buku saja yang menjadikan siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Guru wali kelas IV menyarankan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah. Salah satu alternatif pemecah masalah yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada pengamatan yang dilakukan, terdapat LCD yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, hal tersebut menjadi potensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran video *scribe* dengan menggunakan LCD yang terdapat di SDN Gunong Sereng 01.

Konsep media yang akan dikembangkan adalah media audio visual yaitu Video *scribe*. Menurut Dellyardianzah (2016:63) video *scribe* adalah software yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep tertentu yang dibuat oleh guru dengan penyajian tampilan yang telah disebutkan dan menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran dengan menggunakan media video *scribe* tersebut sehingga media pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Arsyad (2011:23) yang menyatakan, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan

bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang spesifik dan jelas. Materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran video *scribe* yaitu materi kelas IV pembelajaran tematik tema 1 subtema 1. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diajarkan ke siswa sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain. Salah satu tema yang terdapat dipembelajaran kelas IV yaitu tema 1 indahny keberagaman. Materi pada tema tersebut berisi mengenai berbagai keberagaman yang terdapat di Indonesia.

Penelitian terdahulu terkait video *scribe* telah dilakukan oleh Dellyardianzah dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi” berdasarkan hasil penelitian dan analisis data hasil belajar siswa dapat ditarik kesimpulan, peneliti melakukan media pembelajaran berbasis video *scribe* pada kelas eksperimen. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis video *scribe* menunjukkan skor *post-test* terendah 50 dan skor tertinggi 85 dengan rata-rata nilai sebesar 69,15. Skor post test menunjukkan sebanyak 61% siswa tidak tuntas dengan 39% siswa tuntas. Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji statistik uji-t diperoleh nilai signifikan $<0,05$ ($0,003 < 0,05$). Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis video *scribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi. Media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu video *scribe*, video *scribe* akan dijalankan dengan menggunakan LCD yang terdapat pada SDN Gunong Sereng 01. Kelebihan dari media yang akan dikembangkan yaitu tidak perlu menggunakan aplikasi lain atau *website* untuk menggunakan media ini. Sudah dikembangkan dengan 1 subtema pada media video *scribe* ini.

Selain itu juga dapat digunakan secara *offline*.

Penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran video *scribe* yang mana di dalam media tersebut memberikan pengetahuan mengenai pembelajaran tematik. Oleh sebab itu peneliti menyusun judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Scribe* Berbasis Kearifan Lokal Madura Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN Gunong Sereng 01”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Video *Scribe* di kelas IV SDN Gunong Sereng 01 yang valid?
- b. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Video *Scribe* di kelas IV SDN Gunong Sereng 01 yang efektif?
- c. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Video *Scribe* di kelas IV SDN Gunong Sereng 01 yang menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan media Video *Scribe* sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video *scribe* di kelas IV SDN Gunong Sereng 01 yang valid ditinjau dari ahli validasi.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran video *scribe* di kelas IV SDN Gunong Sereng 01 yang efektif ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa..
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran video *scribe* di kelas IV SDN Gunong Sereng 01 yang menarik ditinjau dari hasil angket respon siswa dan angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran Video *Scribe* pada penelitian pengembangan

ialah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *video scribe* merupakan media yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Sparkol yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan dalam bentuk animasi papan tulis yang menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik sehingga dapat meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan ini merupakan video berbasis animasi yang disajikan melalui presentasi dengan gambar atau teks ilustrasi berlatar belakang putih seperti papan tulis.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan ini menyangkan materi tematik pada tema 1 subtema 1 di kelas IV.
- d. *Video scribe* ini merupakan perangkat lunak berupa aplikasi yang dikembangkan oleh sparkol yang membantu pengguna membuat *white board* animasi.
- e. Media ini bisa ditayangkan melalui LCD, laptop, *smarthphone* dan bisa di dibagikan dengan mudah.
- f. Ukuran media 20 *mega byte* (MB).

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan dalam media pembelajaran *video scribe* berbasis kearifan lokal ini antara lain :

1. Media pembelajaran ini hanya diuji coba pada kelas IV SDN Gunong Sereng 01 Bangkalan.
2. Media pembelajaran ini hanya memuat materi tematik kelas IV pada tema 1 Indahny keberagaman subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa.
3. Kearifan lokal Madura hanya terdapat pada media saja, tidak terdapat pada materi.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Melalui adanya media pembelajaran video *scribe* berbasis kearifan lokal diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa.

2) Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran video *scribe* berbasis kearifan lokal diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang ada pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

3) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media yang Kreatif.

4) Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan agar dapat menambah wawasan peneliti serta kreativitas peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.

G. Definisi istilah

Definisi istilah merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti atau variabel penelitian (Rofi'uddin, 2017:18) definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat perantara atau penghantar dari sebuah pedoman penyampaian pesan yang menarik untuk dapat diterima penerima pesan untuk mencapai sebuah

tujuan pembelajaran.

2) Video *Scribe*

Video *scribe* merupakan salah satu media yang mencakup beberapa jenis media seperti teks, gambar, suara dan animasi yang bisa dipilih sesuai keinginan pembuat, video *scribe* adalah desain animasi dengan tangan bergerak menulis atau menggambar sesuatu yang ada di papan tulis putih, layaknya seseorang menjelaskan secara langsung pada papan tulis. Kelebihan video *scribe* pada tampilannya terdapat *whiteboard* dan tangan layaknya seseorang sedang menulis atau menggambar. Selain itu terdapat juga dubbing suara untuk menjelaskan tulisan tersebut dan juga terdapat musik instrument yang sudah disediakan. Jadi, pengguna tidak perlu lagi membuat media video secara manual, karena pada video *scribe* sudah terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan.