

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan menggunakan kesadaran dengan bimbingan, pengajaran, serta latihan-latihan guna sebagai bekal di masa mendatang. Melalui sekolah, orang tua menitipkan putra-putrinya dalam menimba ilmu serta mengembangkan bakat yang dimilikinya. Guru juga mempunyai peranan penting dalam memajukan pendidikan. Tidak mudah bagi guru dalam mengajar atau mendidik anak di sekolah dasar. Perlu adanya kolaborasi yang tercipta antara guru dan orang tua. Apabila keduanya sudah menjalin kerja sama dengan baik, maka hal itu bisa meningkatkan hubungan yang positif.

Sebagaimana perkembangan yang ada, guru harus bisa memberikan suatu pembelajaran yang membuat siswa merasa senang. Dengan begitu, siswa dapat mengingat tentang apa yang dipelajari. Pada umumnya, siswa usia sekolah dasar cenderung lebih cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton. Siswa hanya terpaku pada buku atau sekadar memperhatikan penjelasan guru. Tidak heran jika siswa merasa bosan dan menunggu pembelajaran berakhir. Guru dituntut untuk selalu introspeksi terhadap apa yang digunakan pada saat pembelajaran, terlebih dalam penggunaan media. Guru harus memiliki pola pikir yang kreatif untuk merangsang siswa agar lebih tertarik dalam memahami materi.

Saat ini di beberapa sekolah dasar kebanyakan sudah menerapkan kurikulum 2013 yang mana dalam kurikulum 2013 ini mata pelajaran tidak diajarkan secara terpisah, seperti kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 sengaja dibuat untuk siswa guna pengembangan kompetensi dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adanya perpaduan dari ketiga aspek tersebut dapat tercapai melalui pembelajaran tematik di sekolah. Dalam menunjang pembelajaran, selain menggunakan buku tematik juga diperlukan media yang menarik minat siswa khususnya pada pelajaran IPA yang di dalamnya terdapat beberapa materi yang bersifat abstrak. Abstrak di sini dimaksudkan tidak bisa diamati secara langsung, misalnya metamorfosis pada kupu-kupu. Tidak mungkin guru membawa telur kupu-kupu untuk dijadikan sebagai bahan pengamatan mengingat proses terjadinya membutuhkan waktu lama serta tidak mudah untuk diperoleh. Paling tidak, guru hanya bisa menggambar pada papan atau karton sebagai penggantinya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN Buluh 2 dapat diketahui bahwa siswa kelas IV kurang menyukai pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan materi dalam pembelajaran IPA terlalu rumit, sedangkan media pembelajaran yang digunakan terkesan biasa dan kurang menarik. Guru menggunakan media pembelajaran berupa karton bergambar pada materi yang berkaitan dengan hewan, sedangkan pada materi cahaya alat yang digunakan adalah cermin dan senter. Dengan kata lain, media yang telah digunakan oleh guru tidak membebankan siswa dan orang tua. Hal itu dikarenakan sebagian besar siswa di sekolah tersebut bertempat tinggal di desa. Jadi, guru tidak membuat media pembelajaran yang terlalu berlebihan asalkan siswa dapat mengerti terhadap materi yang diajarkan. Hal yang demikian dirasa cukup oleh guru di sekolah tersebut. Namun, media pembelajaran seperti itu hanya bisa digunakan pada pembelajaran secara *offline*. Pada pembelajaran *online* seperti saat ini, guru merasa kebingungan dalam pemilihan media yang hendak digunakan. Saat ini, guru dan siswa hanya bisa berkomunikasi melalui *handphone*. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang

digunakan sudah bukan benda konkret lagi, melainkan harus menggunakan media dengan berbasis teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan suatu pengembangan media yang menarik perhatian siswa pada pembelajaran tematik yang di dalamnya memuat pelajaran IPA agar siswa bisa lebih menyukai pelajaran tersebut. Pengembangan media hendaknya relevan dengan kondisi saat ini dengan memperhatikan karakteristik siswa, materi yang dipelajari, serta tujuan yang dicapai. Media yang dikembangkan berupa video berbasis sparkol videoscribe dengan materi yang terdapat dalam tema 3 subtema 2 pembelajaran 1, serta bisa digunakan pada pembelajaran secara *online* maupun *offline*. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini sangat mudah digunakan karena guru bisa mengirim kepada siswa melalui aplikasi, seperti *WhatsApp* yang tidak banyak menghabiskan kuota internet. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu siswa dalam pembelajaran yang tentunya tidak membebankan orang tua. Media pembelajaran ini sengaja dibuat dengan desain menarik yang tentunya tidak membuat siswa merasa bosan. Pada media yang akan dikembangkan ini, animasi dan *background* akan dibuat sesuai dengan narasi sehingga memberikan suasana seakan-akan nyata. Berbeda dengan video sebelumnya yang hanya menggunakan *background* berlatar putih serta ada beberapa video yang tidak menggunakan narasi. Penggunaan media berbasis teknologi yang relevan dengan kondisi sekarang diharapkan bisa menunjang kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian Silmi dan Rachmadyanti (2018) membuktikan bahwa video animasi berbasis sparkol videoscribe yang sudah dikembangkan layak dipakai sebagai media pembelajaran. Penelitian lain juga dilakukan oleh Latifah, Hasan,

dan Fitria (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran sparkol videoscribe sudah layak digunakan. Penelitian lainnya juga dilakukan Riyanto, Jamaludin, dan Pamungkas (2019) yang membuktikan bahwa video berbasis videoscribe sangat layak dipakai pada proses pembelajaran.

Adapun langkah untuk meningkatkan media pembelajaran yang kreatif saat pandemi, maka perlu dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Kelas IV Tema 3 Subtema 2”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, dapat ditemukan beberapa masalah di antaranya:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada kelas IV tema 3 subtema 2?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada kelas IV tema 3 subtema 2?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada kelas IV tema 3 subtema 2?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun penelitian pengembangan yang dilakukan mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada kelas IV tema 3 subtema 2.

2. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada kelas IV tema 3 subtema 2.
3. Mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada kelas IV tema 3 subtema 2.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa video menggunakan aplikasi sparkol videoscribe.
2. Video ini memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, kesimpulan, serta terdapat beberapa contoh soal dan jawaban.
3. Materi pada video ini terdapat pada kelas IV tema 3 subtema 2 pembelajaran 1.
4. Video ini dilengkapi dengan unsur teks, gambar, dan suara.
5. Video disajikan dalam format MP4 dengan durasi kurang lebih 14 menit.
6. Video ini dapat diputar melalui *handphone* ataupun laptop sehingga dapat dilihat kapan saja dan di mana saja.
7. Video ini bisa digunakan sebagai sarana belajar mandiri oleh siswa.
8. Animasi dan *background* dalam video ini dibuat menarik serta disesuaikan dengan narasi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan antara lain yaitu:

1. Pengembangan media ini terbatas pada satu pembelajaran yaitu tema 3 subtema 2 pembelajaran 1.
2. Validasi pada penelitian pengembangan ini terbatas pada ahli materi dan ahli media.
3. Uji coba hanya terbatas pada kelompok kecil yaitu dilakukan pada 6 siswa beserta guru kelas IV SDN Buluh 2.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan dituntut untuk terus menerus melakukan pengembangan. Hal itu penting mengingat saat ini terdapat pandemi Covid-19, di mana siswa yang seharusnya belajar secara langsung di sekolah berubah menjadi belajar di rumah. Dengan kata lain, pembelajaran dilakukan secara daring. Terkait dengan pembelajaran daring, maka diperlukan adanya suatu media pembelajaran berbasis teknologi guna mempermudah guru dalam penyampaian suatu materi pembelajaran. Untuk itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan pada kondisi saat ini. Ketertarikan untuk melakukan penelitian pengembangan menjadi sangat penting terkait pelajaran IPA berhubungan erat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Siswa harus bisa lebih dekat atau mengenal makhluk hidup yang terdapat pada lingkungan alam sekitar. Untuk itu, siswa diharapkan agar dapat memahami pelajaran IPA yang terdapat pada pembelajaran tematik. Begitu juga dengan penggunaan media, harus

lebih menarik serta cocok diterapkan dalam kondisi saat ini. Untuk itu, penelitian pengembangan sangat dibutuhkan guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran mampu tercapai secara maksimal.

G. Definisi Istilah

Adanya definisi istilah yaitu bisa memberi pemahaman serupa dengan istilah-istilah pada rumusan judul penelitian pengembangan ini tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran. Adapun beberapa istilah pada judul penelitian pengembangan ini, di antaranya:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah cara untuk menghasilkan produk atau bisa juga dengan menyempurnakan produk yang sudah ada serta bisa dipertanggungjawabkan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sesuatu yang bisa dipakai dalam penyampaian materi pelajaran yang dapat memusatkan perhatian, pikiran, perasaan, juga keinginan belajar agar tujuan lebih mudah tercapai dalam pembelajaran.

3. Video

Video adalah seperangkat komponen yang dapat memunculkan gambar dan suara dengan waktu yang bersamaan serta bisa digunakan untuk menyampaikan informasi.

4. Sparkol Videoscribe

Sparkol Videoscribe ialah perangkat lunak yang dipakai untuk mendesain animasi berlatar putih dengan cepat, mudah, dan praktis.